BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULTE

Modelle mit oder ohne individuellen Fouls

Zeichnungen und Bilder unverbindlich

ZI de Bel Air 44850 LE CELLIER FRANKREICH stramatel@stramatel.com Tél. +33 (0)2 40 25 46 90

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

Hauptbedienpult

- ✓ 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.

Applikation für Android™ (mit integrierter Hilfe)

- ✓ 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, usw…), Texte eingeben (Mannschaftsnamen, ….) und die Spielergebnisse via SMS, Email, Facebook, … mitteilen.

"Foul- u. Punkte-Bedienpult" (geliefert nur mit Anzeigetafeln die mit Modulen für individuelle Fouls versehen sind – siehe separate Bedienungsanleitung)

- ✓ 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.

Separates Timer-Pult

- ✓ 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.

Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell)

- ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Hauptbedienpultes.
- ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen.

Flexibles Kabel 2 Meter

- ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte untereinander (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult).
- ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen.

Flexibles Kabel 10 Meter (für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuertes Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset)

- ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose.
- ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen.

Datenspeicherung

Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert beim ausschalten des Bedienpultes.

Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt.

(Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).

Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)

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 benützen).

- ✓ 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).

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 benützen.

Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes

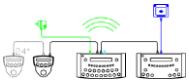
Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

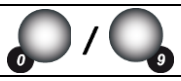
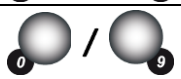
	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe
1 2 3	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (nur während der Auszeiten)
	Mannschaftsfehler
	Strafzeiten
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Start / Stopp der Auszeit
	Signalhorn
	Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungzeit
	Zurück zum vorherigen Stand
C + RESET	Aufladung eines neuen Spieles
C	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, Fehler, …))
	Ballbesitzseite / Aufschlagwechsel
	Anzeigeumstellung des Chronometers auf dem Bedienpult / Umstellung des Spielstandes (Rückschlagspiele)
V	Bestätigung der programmierten Parametern
PROG	Zurück zur Programmierung der Parametern

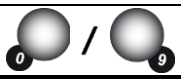
Tastenfunktionen des separaten Timer Pultes

	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). *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.* 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).	

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)

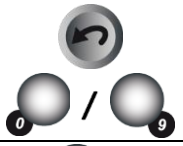
Änderung der Konfiguration: mit der Taste **9** auf die vorprogrammierte Konfiguration des Sportes zurückkommen oder mit der Taste **0** die letzten eingegebenen Parameter beibehalten oder mit Taste **1** eine gespeicherte persönliche Konfiguration öffnen (wenn eine existiert).

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):

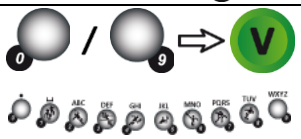
- ✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste **23**.
- ✓ wählen Sie eine andere Antwort mit einer der Taste **0** bis **9**.
- ✓ programmieren Sie die Zeiten mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie mit der Taste **23**.

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.

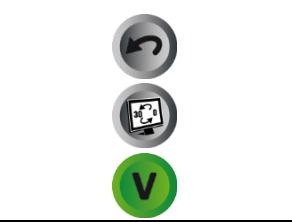


Speicherung der persönlichen Konfiguration: mit Tasten **0** und **9** (Auswahlliste) eine Speicherung wählen und mit Taste **23** bestätigen (Vorsicht keine schon gespeicherte Konfiguration zu überschreiben).



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.

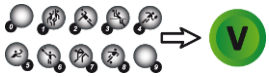
DIVERSE KONFIGURATIONEN

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.

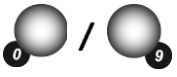
Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"	
Das Bedienpult ist in einer Sportart programmiert: drücken Sie mehrmals die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl).	
Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**. Das Bedienpult bietet die Sprachauswahl des Bedienpultes an.	
Wählen Sie andere Parameteränderungen 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: ✓ 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. *In allen Fällen leuchtet die rote LED-Leuchte am Ende der Spielperioden.*	

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.	

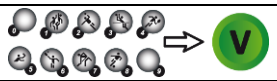
Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes	
Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten). Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Global-Reset) wie zuvor beschrieben Die Parameter auf die ursprünglichen 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 beigestellt.	

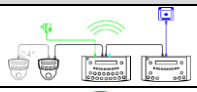
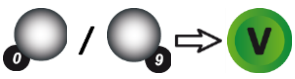
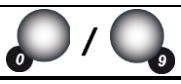
UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL

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.

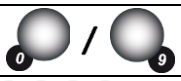
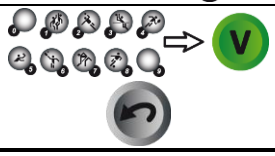
Einstellen der Uhr	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Hauptbedienpult in Betrieb. *Die anderen Bedienpulte in diesem Modus nicht einschalten.*	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Das Bedienpult ist in einer Sportart programmiert: 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. *Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.*	

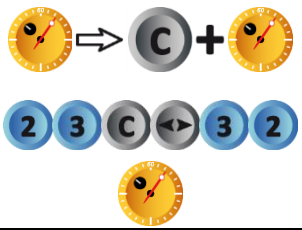
SPEICHERUNG – PERSONALISIERTE KONFIGURATION VON SPIELPARAMETER

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**.	

BASKETBALL

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 "Basketball" mit Taste **1**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Dauer der Verlängerungszeiten, 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.	

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.**	
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.**	
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. ✓ *Die Mannschaftsfehler werden auf Null gestellt (ausser in der Verlängerungsperiode).* ✓ *Die Auszeiten werden in der Halbzeit und während der Verlängerungzeit auf Null gestellt.*	
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: ✓ 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, 2 oder 3 Punkte mit Tasten **10**, **12**, **14** (Heim) bzw. **22**, **24**, **26** (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1, 2 oder 3 Punkte durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10**, **12**, **14, 22**, **24** oder **26** rückwärts zählen.	
Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult" 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.	
Korrkorrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **11** bzw. **25** rückwärts zählen.	
Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult" Im Falle dass das "Foul und Punkte-Bedienpult" benutzt wird, werden die Mannschaftsfehler automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

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	
Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit *(*verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

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

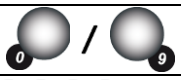
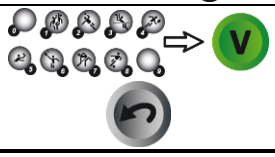
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren**.**	

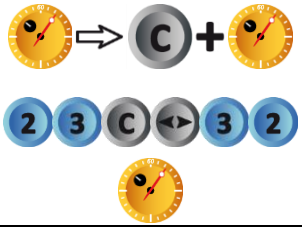
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

BASKETBALL

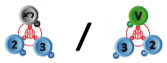
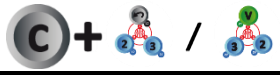
HANDBALL

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.**	
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: ✓ 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. Eine 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. *Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **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**.**	

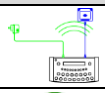
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit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

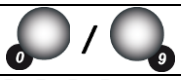
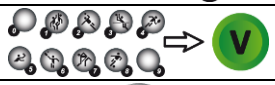
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren**.**	

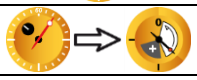
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

HANDBALL

VOLLEYBALL

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 die Sportart "Volleyball" mit Taste **3**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: automatischer Start der technischen Auszeiten oder nicht, Dauer der technischen Auszeiten (gegebenenfalls), Dauer der anderen 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: ✓ 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.	
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.	
Zusätzlicher Satz Euroleague: am Ende des Spieles beim Einstand während 2 Treffen, ist es möglich einen "Golden Satz" in 15 Gewinnpunkten einzustellen. Drücken Sie Taste **28** und dann Taste **9**. Der "Goldene Satz" kann nun anfangen.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.	

Auswechslungen der Spieler	
Die Auswechslungen in einem Satz mit Tasten **11** (Heim) bzw. **25** (Gäste) zählen.	
Korrektur: die Auswechslungen in einem Satz durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **11** bzw. **25** rückwärts zählen.	
Die Anzahl Auswechslungen in einem Satz kann auf der Anzeigetafel anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste **16** gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste **28** (der Buchstabe "A" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

Auszeiten (Standard)	
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.	

Technischen Auszeiten	
Wenn ein Spiel mit den automatischen technischen Auszeiten programmiert wurde: in den ersten 4 Sätzen starten die technischen Auszeiten automatisch wenn die erste Mannschaft 8 Punkte bzw. 16 Punkte erreicht hat und das Hupensignal kann automatisch ertönen (siehe nachstehend "Signalhorn").	

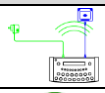
Signalhorn	
Wenn ein Spiel mit den automatischen technischen Auszeiten programmiert wurde: ✓ Das Hupensignal kann beim Start der technischen Auszeit automatisch ertönen oder nicht. ✓ Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen.	

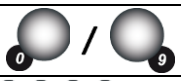
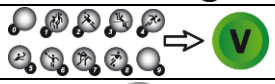
Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste **16** gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste **28** (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

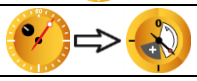
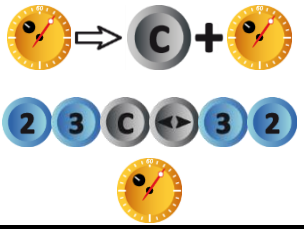
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

VOLLEYBALL

TENNIS

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 die Sportart "Tennis" mit Taste **4**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze, Anzahl der Gewinnspiele für jeden Satz, Spielablauf des letzten Satzes (in 7 Gewinnpunkte, in 10 Gewinnpunkte oder ein normaler Satz in x Gewinnspiele), Sätze mit oder ohne Tie-Break, letzter Satz mit oder ohne Tie-Break ("+TB" auf dem Bildschirm des Bedienpultes). 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: ✓ 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	
Die Punkte mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen. *Die Spiele und Sätze werden automatisch gezählt.*	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste **13** korrigieren (*bis zu den letzten 3 Eingaben*). Die Anzahl Punkte, Spiele und Sätze werden automatisch korrigiert.	
Korrektur der Anzahl Punkte: durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26**.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite wird automatisch für jedes Spiel und bei Tie-Break gewechselt. Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.	

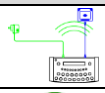
Anzeigeseite der Spielergebnisse	
Die Anzeigeseite der Spielergebnisse kann auf dem Bedienpult und auf der Anzeigetafel umgetauscht werden, um während eines Spieles die Seitenwechsel zu folgen. Kehren Sie die Seite mit Taste **21** manuell um.	

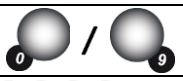
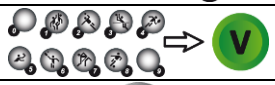
Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste **16** gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste **28** (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

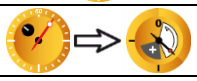
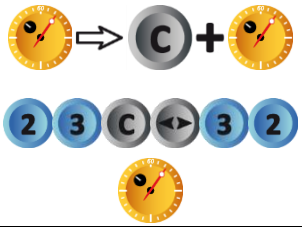
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

TENNIS

TISCHTENNIS

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 die Sportart "Tischtennis" mit Taste **5**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze. 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: ✓ 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.	
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 wird automatisch gewechselt. Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.	

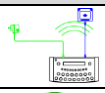
Anzeigeseite der Spielergebnisse	
Die Anzeigeseite der Spielergebnisse kann auf dem Bedienpult und auf der Anzeigetafel umgetauscht werden, um während eines Spieles die Seitenwechsel zu folgen. Kehren Sie die Seite mit Taste **21** manuell um.	

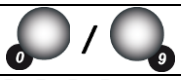
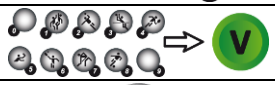
Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste **16** gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste **28** (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

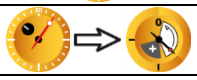
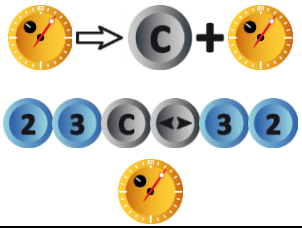
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

TISCHTENNIS

BADMINTON

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 die Sportart "Badminton" mit Taste **6**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Gewinnpunkte für jeden Satz - 21 Punkte (30-29 Max und 2 Gewinnsätze), 15 Punkte (21-20 Max und 2 Gewinnsätze) oder 11 Punkte (11-10 Max und 3 Gewinnsätze). 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: ✓ 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.	
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.	

Anzeigeseite der Spielergebnisse	
Die Anzeigeseite der Spielergebnisse kann auf dem Bedienpult und auf der Anzeigetafel umgetauscht werden, um während eines Spieles die Seitenwechsel zu folgen. Kehren Sie die Seite mit Taste **21** manuell um.	

Pausenzeit	
Starten oder stoppen Sie die Pausenzeit mit Taste **17**.	

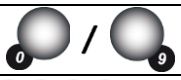
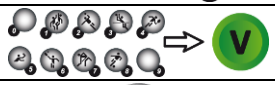
Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste **16** gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste **28** (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

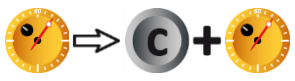
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

BADMINTON

ROLLER-HOCKEY

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 "Roller-Hockey" mit Taste **7**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzeige der Mannschaftsfehlern oder der Strafzeiten auf der Anzeigetafel, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. 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.**	
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.**	
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.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste **18.**	
Am Ende der letzten 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: ✓ 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**.**	

ROLLER-HOCKEY

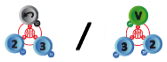
Spielstand

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

3 Strafzeiten von 2, 4 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten **12**, **13**, **14** (Heim) bzw. **22**, **23**, **24** (Gäste) starten. Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 4 oder 10 Minuten auszuwählen. *Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **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

Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

Periodennummer

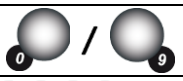
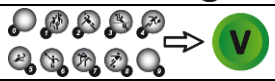
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren.	

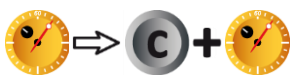
Nach Spielende

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**.	

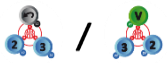
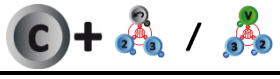
INLINE-HOCKEY

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 "Inline-Hockey" mit Taste **10**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. 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.**	
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.**	
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.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste **18.**	
Am Ende der letzten 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: ✓ 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, 5 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten **12**, **13**, **14** (Heim) bzw. **22**, **23**, **24** (Gäste) starten. Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 5 oder 10 Minuten auszuwählen. *Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **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	
Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit *(*verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles*,* Spielperiode, Auszeit).	

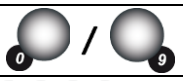
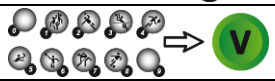
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren**.**	

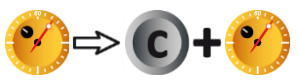
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

INLINE-HOCKEY

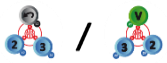
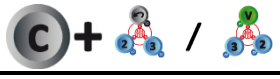
EISHOCKEY

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 "EisHockey" mit Taste **11**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. 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.**	
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.**	
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.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste **18.**	
Am Ende der letzten 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: ✓ 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, 5 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten **12**, **13**, **14** (Heim) bzw. **22**, **23**, **24** (Gäste) starten. Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 5 oder 10 Minuten auszuwählen. *Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **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	
Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit *(*verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles*,* Spielperiode, Auszeit).	

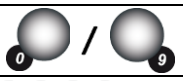
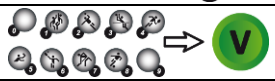
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren**.**	

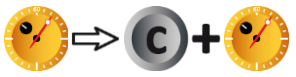
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

EISHOCKEY

UNIHOCKEY / FLOORBALL

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.	

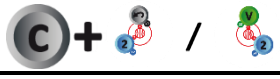
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "UniHockey" mit Taste **12**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. 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.**	
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.**	
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.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste **18.**	
Am Ende der letzten 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: ✓ 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

2 Strafzeiten von 2, 5 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten **12**, **13** (Heim) bzw. **23**, **24** (Gäste) starten. Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 5 oder 10 Minuten auszuwählen. *Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **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

Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit *(*verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles*,* Spielperiode, Auszeit).	

Periodennummer

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

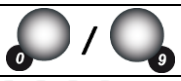
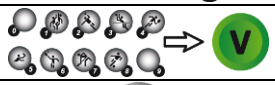
Nach Spielende

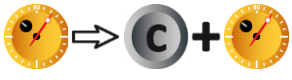
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

UNIHOCKEY / FLOORBALL

HALLENFUSSBALL

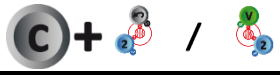
Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). *Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.*	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung 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: ✓ 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: ✓ 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. Eine Strafzeit mit Tasten **12**, **13** (Heim) bzw. **23**, **24** (Gäste) starten. *Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **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**.**	

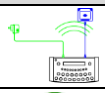
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm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

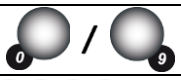
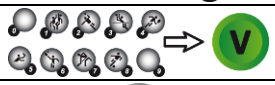
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren**.**	

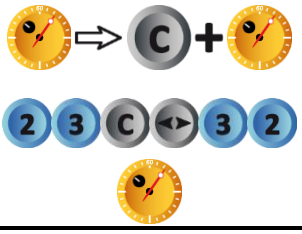
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

HALLENFUSSBALL

NETBALL

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 die Sportart "Netball" mit Taste **0**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten. 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.**	
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: ✓ 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** oder **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.	

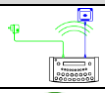
Sonstiges	
Die Ballbesitzseite mit Taste **20** ändern *(Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles).*	

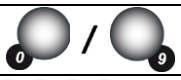
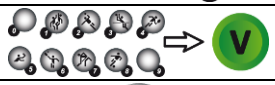
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren.	

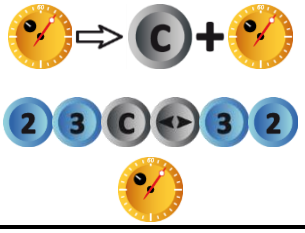
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

NETBALL

BOXEN

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 die Sportart "Boxen" mit Taste **9**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl und Dauer der Runden, Zeitmessungsart der Runden (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Pausenzeiten. 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.	

Zeitmessung	
Starten oder stoppen Sie Zeitmessung der Runden mit Taste **18.** Am Ende der Runden startet die Pausenzeit automatisch.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Runde wird automatisch aufgeladen. Starten Sie Zeitmessung der Runde mit Taste **18.**	
Korrektur der Kampfzeit: ✓ 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**.**	

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

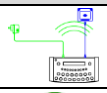
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Runde, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des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

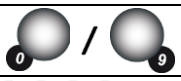
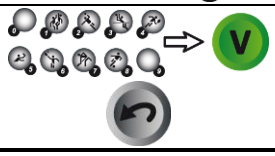
Rundennummer	
Wenn nötig, die Rundennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren.	

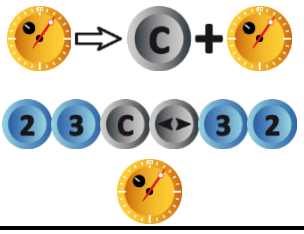
Nach Kampfende	
Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Kampfes mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

BOXEN

TIMER

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.	

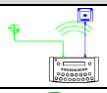
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste **13**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend) und Zeitmessdauer (rückwärts zählend). Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm 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.	

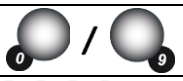
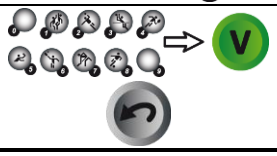
Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18.**	
Bei Rückwärtszählung: nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Korrektur der Zeit: ✓ Stoppen Sie den Timer mit Taste **18** und korrigieren 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 benützt).	
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, Zyklenanzahl 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**.	
<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.	

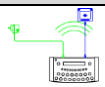
Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18**. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.	

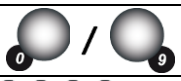
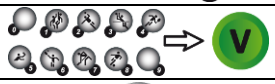
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Übung, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit "HUPE" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
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**.	

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, Anzeigeart 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), Anzeige der Mannschaftsfehlern oder der Strafzeiten auf der Anzeigetafel. 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.	

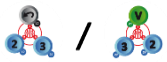
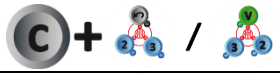
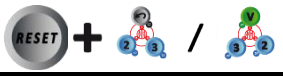
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18.**	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste **21** die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit 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: ✓ 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 sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten **12**, **13**, **14** (Heim) bzw. **22**, **23**, **24** (Gäste) starten. *Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **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**.	
Löschen Sie alle Chronometern durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **15** 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).*	

Periodennummer

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

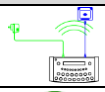
Nach Spielende

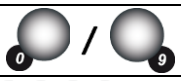
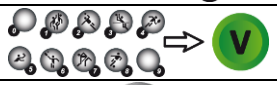
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

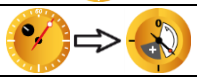
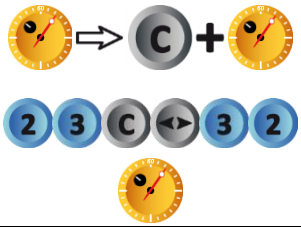
FREIMODUS – MODUS 'PERIODEN'

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: ✓ 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'

NOTIZEN

NOTIZEN

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