

MULTISPORT Compact Serie Lesbarkeit 60 m

BASKETBALL - HANDBALL - VOLLEYBALL - TENNIS - TISCHTENNIS - BADMINTON - HALLENFUSSBALL - RINK HOCKEY - INLINE HOCKEY - EISHOCKEY - UNIHOCKEY/FLOORBALL - NETBALL - BOXEN - FREIMODUS

452 MS 7100



(Bild unverbindlich)



Lieferumfang

- 1 Anzeigetafel
- 1 Bedienpult (Android kompatibel), 1 Timer-Pult
- 1 PC Tastatur
- 1 Transportkoffer zur Aufbewahrung der Pulte
- 1 Netzkabel
- Kabel + Anschlussdose für kabelgesteuerte Modelle
- Montage- und Bedienungsanleitung
- (Smartphone nicht im Lieferumfang enthalten)

Technische Beschreibung

Anwendungsbereich :	Innen
Steuerung :	Funk (868 MHz) oder Kabel
Lesbarkeit :	60 m, Sichtwinkel >160°
Abmessungen :	1500 x 1000 x 90mm
Gewicht :	24 kg
Stromversorgung :	230V / 50-60Hz
Frontseite :	aus Polycarbonat, mattschwarz, entspiegelt, ballwurfsicher (DIN 18032-3)
Integrierte Hupe :	116dB auf 1m
Netzkabel (geliefert) :	25 m – Typ: 230V, 3G, 0.75 mm ²
Übertragungskabel :	für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuerte Modelle mit Kabelset
	Anschlussdose + Übertragungskabel 50 m starr (Anzeigetafel/Anschlussdose) – Typ: 4-adriges Telefonkabel 6/10 + Übertragungskabel 10 m flexibel DIN/DIN (Anschlussdose/Bedienpult)

Leistungsverbrauch: 114 VA

Anzeigefunktionen

Spielstand :	2 x 3-stellig, rot (Ziffernhöhe 15 cm)
Spielperiode :	1-stellig, grün (15 cm)
Ballbesitz :	2 Pfeile, rot
Spielzeit/Pausenzeit :	4-stellig, weiß (15 cm) + 2 blinkende Leuchtpunkte
Mannschaftsamen :	20 alphanumerische Zeichen, gelb (9 cm)
LED Laufschrift (Werbung/Sponsor) :	1000 Schriftzeichen
Mannschaftsfehler (BB) / Strafzeit (HB) :	2 x 3-stellig, gelb (15 cm)
Auszeit (BB, HB, VB) / Straf-Anzahl (HB) :	2 x 3 grüne Leuchtpunkte außerhalb des Spielbetriebes
Uhrzeit :	

Bedienpulte

- 1 Bedienpult :** (340 x 175 x 60 mm) mit LCD-Display 2-zeilig, 20 Schriftzeichen von 9mm
 - **Hauptbedienpult :** für die Hauptfunktionen
- 1 Timer-Pult :** 145 x 150 x 40 mm für Zeitmessung, Auszeit, Signalhorn
- 1 PC Tastatur :** Eingabe der Mannschaftsnamen ; Laufschrift (je nach Modell)
- 1 Ladegerät :** funkgesteuerte Pulte nach Gebrauch ständig aufladen (Laufzeit max 16 Std.)
- Verbindungstechnik :** DIN zwischen den Bedienpulten
- USB Anschluss :** für Programmumrüstung und Anschluss für eine PC-Tastatur
- Programm :** 14 Sportarten + « Frei Modus » für Randsportarten wie Ringen, Pelota, ...
- Mehrsprachiges Programm**

Stramatel Multisport APP: Möglichkeit die Hauptfunktionen der Anzeigetafel auf einem Smartphone oder Tablet zu bedienen und Sportergebnisse zu teilen (kostenlose APP auf Google Play)



Optionen

TV Interface (RS 485) :	Datenübertragung vom Hauptbedienpult zum TV System
Sound Interface :	Tonverstärkung der Signalhorne, Schnittstelle mit der Beschallung der Halle
DCF oder GPS-Empfänger :	Radio-Synchronisierung der Uhrzeit
Kabelset :	zusätzliche Kabelübertragung (für funkgesteuerte Modelle)
24-Sek.-Anzeigetafel :	Angriffszeit, mit oder ohne Anzeige der Hauptspielzeit (je nach FIBA Stufe)
Light Strip :	Leuchtumfassung der Basketballanlage (FIBA Anforderung)
MPA :	Ballbesitzanzeige (FIBA Stufe 1)
Rollfüße	

452 MS 7100_DE_B

TECHNISCHE DATEN - MONTAGEANLEITUNG

TYP 452 MS 7100



Zeichnungen und Bilder sind unverbindlich

● Empfehlungen

Wir danken dafür dass Sie ein STRAMATEL Produkt gewählt haben und hoffen dass Sie damit vollkommen zufrieden sein werden.

Um eine einwandfreie Installation der Anlage durchzuführen, empfehlen wir Ihnen die nachfolgende Anleitung zu befolgen und das von STRAMATEL gelieferte Material zu verwenden.

Falls Sie dennoch weitere Auskünfte benötigen sollten, notieren Sie bitte den Gerätetyp und dessen Seriennummer, die sich auf der Klebeetikette der Unterseite des Bedienpultes befindet, und wenden Sie sich bitte an unseren technischen Dienst.

Jegliche Veränderung der gelieferten Teile kann eine Beschädigung des Gerätes verursachen und dadurch eine Annullierung der Garantie zur Folge haben.

Anmerkung: die Installation muss von Fachpersonal durchgeführt werden und muss der Vorschrift IEC 364 sowie dem landesüblichen Standard entsprechen.

● Technische Daten

Die Anlage ist für den Innenbereich vorgesehen. Für die Reinigung der Anlage müssen Sie ein weiches, trockenes Tuch verwenden (nie Wasser oder eine andere Flüssigkeit verwenden – Stromschlaggefahr).

Anzeigetafel

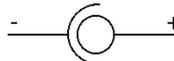
Gerät der Schutzklasse I – muss geerdet sein.	
Abmessungen	1500 x 1000 x 90 mm
Gewicht	24 kg
Stromversorgung	100-240V 50/60Hz 1,14-0,48A
Leistungsverbrauch	114VA



Lautstärke des Hupesignals (120dBa auf 1m): ⚠ Der hohe Schalldruck kann zu Gehörbeschwerden führen. Die Zuschauer müssen in einem angemessenen Abstand der Anzeigetafeln gehalten werden. Die Lautstärke des Hupesignals kann nicht eingestellt werden. Der Ton kann jedoch gedämpft werden, indem das auf der Hupe angebrachte Gitter durch eine volle Abdeckung ersetzt wird (Abmessung des Gitters 180x160mm).

Hauptbedienpult – Funkgesteuertes Modell

Abmessungen	340 x 175 x 60 mm
Gewicht	790 g
Sendefrequenz	869,7 - 870,0 MHz
Stromversorgung	100-240V 50/60Hz / 12Vdc 500mA
Akku	NIMH 5x1,2V 1300mAh (16 Stunden Kapazität)



Nur die von STRAMATEL gelieferten Netzgeräte und Akkus benutzen.

Aufladung des Bedienpultes: das Bedienpult ausschalten und die anderen Bedienpulte oder Tastatur abstecken. Das Akkuladegerät an das Bedienpult und an das 230V Stromnetz anschließen (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein). **Nach Gebrauch muss das Bedienpult ständig auf Ladung bleiben.**

Hauptbedienpult – Kabelgesteuertes Modell

Abmessungen	340 x 175 x 60 mm
Gewicht	650 g



Stromversorgung: dieses Bedienpult wird durch die Anzeigetafel betrieben. Nur an STRAMATEL Geräte anschliessen.

Separates Timer-Pult

Abmessungen	145 x 150 x 40 mm
Gewicht	180 g



Stromversorgung: dieses Bedienpult wird durch das Hauptbedienpult betrieben. Nur an STRAMATEL Geräte anschliessen.

● Entsorgung von Altgeräten

Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in den Restmüll und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen. Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.



● Vorbereitung der Installation

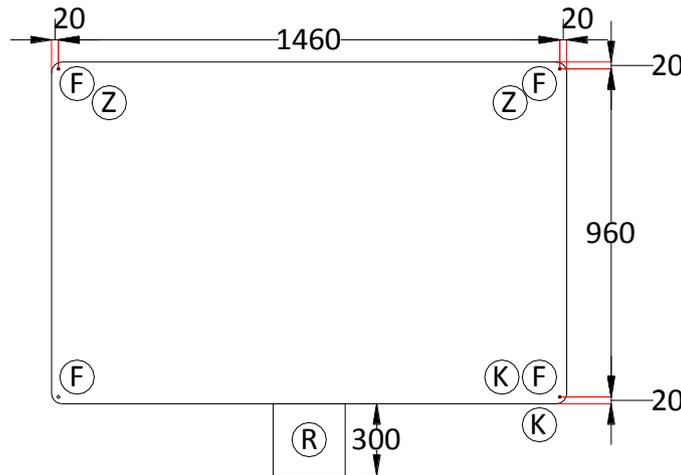
Bei der Installation darf die Anzeigetafel auf keinen Fall geöffnet werden.

Die elektronischen Baugruppen sind auf einem ausziehbaren Träger (R) befestigt, der in der Anzeigetafel eingeschoben ist. Für die Wartung der Anlage ist es notwendig einen Freiraum von ca. 30 cm zu lassen um diese Träger ausziehen zu können. Anmerkung: die Wartung muss von Fachpersonal durchgeführt werden.

Das Netzkabel kann entweder durch das Gehäuseprofil herausgezogen werden oder auf der Hinterseite der Anzeigetafel (Durchgang K). Im zweiten Fall muss es vor der Montage in der Anzeigetafel verkabelt werden. (siehe Kapitel "Elektrische Aufstellung" – "Netzkabel").

Markieren Sie die Befestigungspunkte (F) an der Wand oder an dem Gestell - dabei sollen die vorgegebenen Abmessungen beachtet werden.

Setzen Sie eine Dübel oder Einschraubmutter ein, für Schrauben von Ø8mm.



Abmessungen in mm

(Z): Befestigungsloch, vorgesehen für die Wartung (Aufbau/Abbau der Frontseite).

● Aufstellung der Anzeigetafel

Für eine erleichterte Installation der Anzeigetafeln, sind oben auf den Anzeigen Verankerungspunkte (I) vorhanden (Einsatzteile im Aluprofil). Um die zu benutzen, setzen Sie M6x40 Ringschrauben ein.

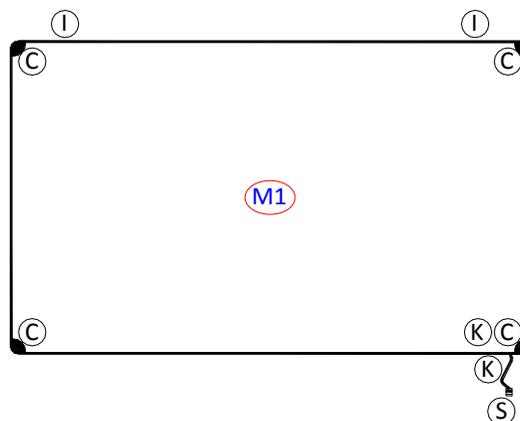
Die genaue Reihenfolge der untenstehenden Arbeitsgänge muss beachtet werden.

Die Ecken (C) der Anzeige abschrauben und ausziehen.

Durchführung des Netzkabels: ein Kabel Pass (K) des Modules M1 wegnehmen und den Steckverbinder (S) durch den Durchgang herausziehen.

Gegebenenfalls das Netzkabel an der Rückseite des Modules M1 verbinden (siehe Kapitel "Elektrische Aufstellung" – "Netzkabel").

Positionieren Sie das Modul M1 und befestigen Sie es an der Wand oder auf einem Gestell mit Ø8mm Schrauben.



● Elektrische Aufstellung - Funkgesteuertes Modell

Anmerkung: die Anlage darf erst am Ende der Installation an das Stromnetz angeschlossen werden.

Für die Option zusätzliches Kabelset: Steuerkabel und Anschlußdose

Als Anschlußkabel wird ein 4-adriges Telefonkabel 6/10 verwendet.

Die Anschlußdose YBJ35 in der Nähe des Anschreibtisches befestigen.

Schließen Sie das Steuerkabel (Q) an den Steckverbinder (T) der Anzeigetafel an. Beachten Sie die Farben wie angezeigt (ANMERKUNG – RS485: Rx+ und Rx- müssen unbedingt auf ein verseiltes Paar verbunden werden).

Legen Sie das Steuerkabel an. Beachten Sie dabei, dass es nicht mit dem Stromleitungskabel der Sporthalle eingezogen wird.

Schließen Sie das Steuerkabel an die Anschlußdose YBJ35 an; beachten Sie dabei die angegebenen Kabelfarben. Wenn mehrere Anzeigetafeln zusammen verbunden sind, müssen die Kabeln parallel an die Anschlußdose gesteckt werden.

Netzkabel (P)

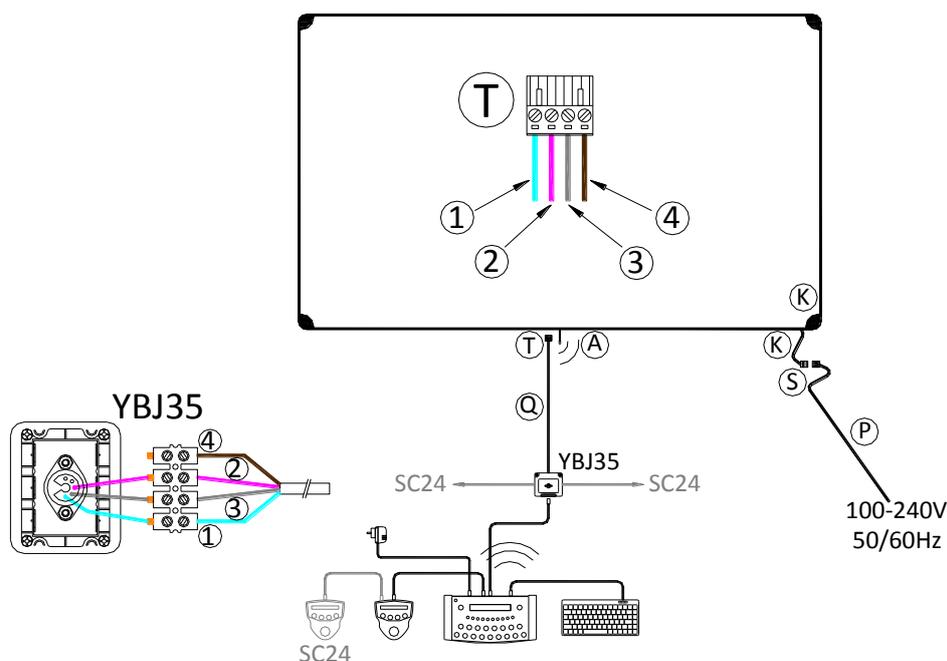
Anmerkung: nur das gelieferte Netzkabel verwenden. Dieses Kabel ist mit einem verdrahtetem Steckverbinder versehen und darf nicht verändert werden.

Zwei Öffnungen (K) sind für die Durchführung des Netzkabels vorhanden: eine im Gehäuseprofil und eine andere auf der Rückseite der Anzeigetafel.

Entfernen Sie den Kabel Pass, ziehen Sie den Steckverbinder (S) raus und verbinden Sie das Netzkabel.

Legen Sie den Steckverbinder (S) in der Anzeigetafel zurück und legen Sie den Kabel Pass wieder darüber.

Setzen Sie das Netzkabel (P) ein und stecken Sie es an das Stromnetz 100-240V an, mittels einer bipolaren Sicherung, geschützt bei 4A (nicht mitgeliefert). Die Sicherung muss leicht zugänglich sein.



Steuerkabel (Q) : (1) = GND = blaue Ader / (2) = Rx+ = weiße Ader / (3) = Rx- = graue Ader / (4) = +24V = durchsichtige Ader

● Ende der Installation

Die Kunststoffecken wieder anschrauben.

Die Anzeigetafel mit Hilfe der Bedienungsanleitung testen.

● Elektrische Aufstellung – kabelgesteuertes Modell

Anmerkung: die Anlage darf erst am Ende der Installation an das Stromnetz angeschlossen werden.

Steuerkabel und Anschlußdose

Als Anschlußkabel wird ein 4-adriges Telefonkabel 6/10 verwendet.

Die Anschlußdose YBJ30 in der Nähe des Anschreibtisches befestigen.

Schließen Sie das Steuerkabel (Q) an den Steckverbinder (T) der Anzeigetafel an. Beachten Sie die Farben wie angezeigt (ANMERKUNG – RS485: Rx+ und Rx- müssen unbedingt auf ein verseiltes Paar verbunden werden).

Legen Sie das Steuerkabel an. Beachten Sie dabei, dass es nicht mit dem Stromleitungskabel der Sporthalle eingezogen wird.

Schließen Sie das Steuerkabel an die Anschlußdose YBJ30 an; beachten Sie dabei die angegebenen Kabelfarben. Wenn mehrere Anzeigetafeln zusammen verbunden sind, müssen die Kabeln parallel an die Anschlußdose gesteckt werden.

Netzkabel (P)

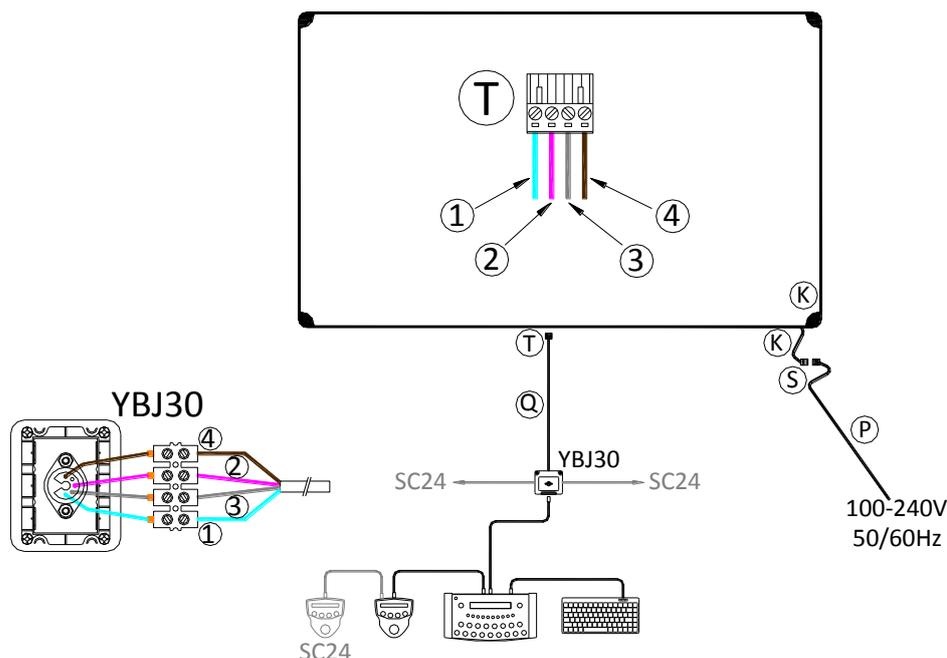
Anmerkung: nur das gelieferte Netzkabel verwenden. Dieses Kabel ist mit einem verdrahtetem Steckverbinder versehen und darf nicht verändert werden.

Zwei Öffnungen (K) sind für die Durchführung des Netzkabels vorhanden: eine im Gehäuseprofil und eine andere auf der Rückseite der Anzeigetafel.

Entfernen Sie den Kabel Pass, ziehen Sie den Steckverbinder (S) raus und verbinden Sie das Netzkabel.

Legen Sie den Steckverbinder (S) in der Anzeigetafel zurück und legen Sie den Kabel Pass wieder darüber.

Setzen Sie das Netzkabel (P) ein und stecken Sie es an das Stromnetz 100-240V an, mittels einer bipolaren Sicherung, geschützt bei 4A (nicht mitgeliefert). Die Sicherung muss leicht zugänglich sein.



Steuerkabel (Q) : (1) = GND = blaue Ader / (2) = Rx+ = weiße Ader / (3) = Rx- = graue Ader / (4) = +24V = durchsichtige Ader

● Ende der Installation

Die Kunststoffecken wieder anschrauben.

Die Anzeigetafel mit Hilfe der Bedienungsanleitung testen.

STRAMATEL

●●●● *ELECTRONIC SCOREBOARDS*



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANKREICH

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

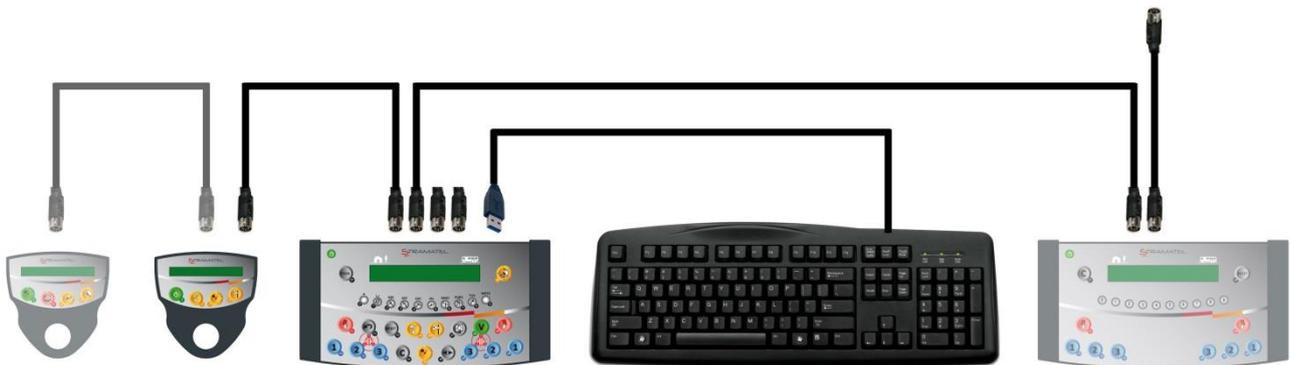
Fax : +33 (0)2 40 25 30 63

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

Multisport Serie 452

BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULTE



Modelle mit programmierbaren Mannschaftsnamen

Modelle mit oder ohne individuellen Fouls

Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT

Seiten 3-5	Allgemeines
3	✓ Lieferumfang
3	✓ Datenspeicherung
3	✓ Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)
4	✓ Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes
5	✓ Tastenfunktionen des separaten Timer-Pultes
Seiten 6-7	Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓ Inbetriebnahme
6	✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6-7	✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart
7	✓ Programmierung der Mannschaftsnamen
Seiten 8-9	Diverse Konfiguration
8	✓ Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
8	✓ Sprachauswahl des Bedienpultes
8	✓ PC Tastatur-Typ
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 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...). ✓ Kabelgesteuertes Modell: das Bedienpult wird über die Anzeigetafel betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
"Foul- u. Punkte-Bedienpult" (geliefert nur mit Anzeigetafeln die mit Modulen für individuelle Fouls versehen sind – siehe separate Bedienungsanleitung) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe der individuellen Fouls der Spieler (Basketball). ✓ Dient eventuell zur Eingabe der individuellen Punkte der Spieler (Basketball / Handball / Roller-Hockey / Inline-Hockey / Eishockey / Unihockey / Floorball / Hallenfußball). ✓ Dieses Bedienpult wird über das Hauptbedienpult betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
Separates Timer-Pult <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient eventuell zur separaten Steuerung des Timers und der Hupe (Basketball / Handball / Roller-Hockey / Inline-Hockey / Eishockey / Unihockey / Floorball / Hallenfußball). ✓ Dieses Bedienpult wird über das Hauptbedienpult betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
PC Tastatur <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe von Texte (Mannschaftsnamen, Spielernamen,). <i>Die Texteingabe kann man auch als SMS direkt auf dem Bedienpult eingeben.</i> 	
Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Hauptbedienpultes. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen. 	
Flexibles Kabel 2 Meter <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte untereinander (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult). ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen. 	
Flexibles Kabel 10 Meter (für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuerte Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose. ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen. 	

Datenspeicherung	
<p>Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert beim ausschalten des Bedienpultes. Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. <i>(Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).</i></p>	

Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)	
<p>Das Hauptbedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 16 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Das Bedienpult ausschalten. ✓ Die anderen Pulte und PC-Tastatur abschalten. ✓ Das Akkuladegerät an das Bedienpult anschließen und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein). <p><u>Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien). Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen.</u></p>	

Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes



Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

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

Tastenfunktionen des separaten Timer Pultes



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

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

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

Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Das Bedienpult ist in einer Sportart programmiert: drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Die Sportart oder die gewünschte Funktion mit der entsprechenden Taste wählen.	
Ändern Sie die Konfiguration des Sportes mit der Taste 0 oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	

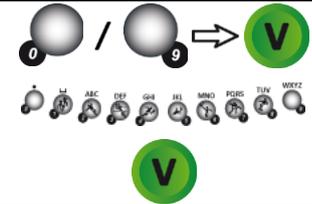
Programmierung der Spielparametern für eine Sportart	
Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Spielzeit, Verlängerungszeit, Anzahl Sätze oder Perioden, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des Bedienpultes oder bei Wechsel der Sportart gespeichert (ist angepasst bei gemeinsamer 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 nachstehend) oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
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): <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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.	

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart (Fortsetzung)

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 der Name der gespeicherten Konfiguration (maximum 14 Schriftzeichen) wählen (siehe nachstehend: "Eingabe in SMS Modus").

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



Programmieren Sie die Mannschaftsnamen.

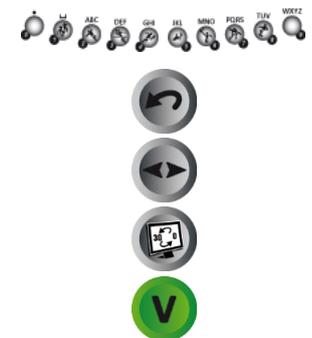
Programmierung den Mannschaftsnamen

Die Namen können entweder auf dem Bedienpult in SMS Modus eingegeben werden oder mit Hilfe der gelieferten PC-Tastatur.



Eingabe in SMS Modus:

- ✓ Wählen Sie den Namen der Mannschaft HEIM mit den Tasten **0** bis **9**.
- ✓ Korrigieren Sie den letztgetippten Buchstaben mit der Taste **13**.
- ✓ Mit Taste **20** zur anderen Mannschaft wechseln.
- ✓ Mit Taste **21** auf Grossschreibung / Kleinschreibung / Zahlen wechseln.
- ✓ Jeden Namen mit der Taste **23** bestätigen.



Eingabe mit der PC-Tastatur:

Das Bedienpult ist konfiguriert um mit 6 verschiedenen Tastaturtypen zu funktionieren: AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH, ARABISCH QWERTY und ARABISCH AZERTY (siehe Seite 8). *Anmerkung: die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit dem Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.*

Um mit einer HEBRÄISCHEN, RUSSISCHEN oder ARABISCHEN Tastatur romanische Schriftzeichen eingeben zu können: das Bedienpult für eine "QWERTY" oder "AZERTY" PC-Tastatur konfigurieren.

- ✓ Tippen Sie den Mannschaftsnamen HEIM.
 - In AZERTY-oder QWERTY- Konfiguration ist es mit der gelieferten Tastatur möglich fast alle romanischen Schriftzeichen einzugeben:
 - Um ein Akzentzeichen zu schreiben, drücken Sie auf eine der Tasten F1 bis F11 und danach auf den gewünschten Buchstaben. Die möglichen Akzentzeichen sind:

F1 : á, ć, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ň, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ą, ...	F9 : ā, ē, ū, ...	F10 : œ, ů
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - Gleichermassen werden mit der Taste F12 Sonderzeichen eingegeben:

F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Korrigieren Sie das letztgetippte Schriftzeichen mit der Taste (**Backspace**).
- ✓ Wechseln Sie die Mannschaft mit der Taste **↔ (TAB)**.
- ✓ Von Grossschrift (**ABC** auf dem Bildschirm) auf Kleinschrift (**abc**) wechseln : **Caps Lock**.
- ✓ Jeden Namen mit der Taste **↵** bestätigen.
- ✓ Mit der Taste **Esc** die Programmierung der Namen beenden (oder mit der Taste **23** des Bedienpultes).



● DIVERSE KONFIGURATIONEN

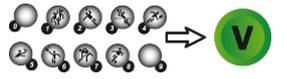
Gewisse allgemeine Parameter sind konfigurierbar: Sprachauswahl des Bedienpultes, PC-Tastaturtyp, Ausschaltungszeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel, Steuerungsmodus der Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle), Auslösen der leuchtender Umfassung auf den Basketballkörben (Light Strips).

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. Gelingen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.	

PC-Tastaturtyp	
Das Bedienpult ist für verschiedene Tastaturtypen konfigurierbar (AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH, ARABISCH QWERTY und ARABISCH AZERTY). Gelingen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie den gewünschten Tastaturtyp mit den Tasten 0 und 9 (Liste) und mit Taste 23 bestätigen. <i>Achtung, die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.</i>	

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. Gelingen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Programmieren Sie die Zeiten des Aus- und Einschaltens der Uhr: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Die Stunden mit den Tasten 0 bis 9 einstellen und mit Taste 23 bestätigen. ✓ Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit Taste 23 bestätigen. 	

Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)	
Das funkgesteuerte Bedienpult ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit einem zusätzlichen Kabelset gesteuert werden. Gelingen 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. Gelingen Sie zur Konfiguration dieses Modus (24 s) wie zuvor beschrieben. Wählen Sie mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste die gewünschte Funktionsart der Light Strips. <i>In allen Fällen leuchtet die rote LED-Leuchte am Ende der Spielperioden.</i>	

Basketball – fixes oder blinkendes Aufleuchten der Light Strip (Ledstrip)	
<p>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. Gelingen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Ledstrip) wie zuvor beschrieben</p> <p>Wählen Sie aus ob die leuchtende Umfassung fix (Taste 0) oder blinkend (Taste 9) aufleuchten soll.</p>	

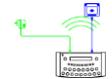
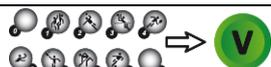
Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes	
<p>Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten).</p> <p>Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Global-Reset) wie zuvor beschrieben</p> <p>Die Parameter auf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

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

● UHRZEIT DER ANZEIGETADEL

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).

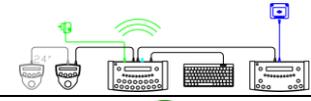
Wenn auf der Anzeigetafel eine DCF oder GPS Antenne vorhanden ist, wird die Uhrzeit automatisch eingestellt.

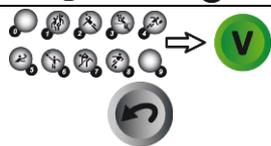
Einstellen der Uhr	
<p>Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Hauptbedienpult in Betrieb.</p> <p><i>Die PC Tastatur und die anderen Bedienpulte in diesem Modus <u>nicht</u> einschalten.</i></p>	
<p>Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.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

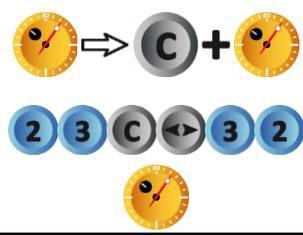
● SPEICHERUNG

Das Öffnen einer gespeicherten Konfiguration (persönliche Konfiguration von Spielparametern)	
<p>Wenn nötig, verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (ja nach Sportwahl).</p>	
<p>Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.</p>	
<p>Das Bedienpult ist nicht für ein Sport programmiert: wählen Sie den Modus "Gespeicherte. Daten" mit Taste 17.</p>	
<p>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.</p>	
<p>Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.</p>	

● BASKETBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

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. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Die Mannschaftsfehler werden auf Null gestellt (ausser in der Verlängerungsperiode). ✓ Die Auszeiten werden in der Halbzeit und während der Verlängerungszeit 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

Spielstand	
1, 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.	
<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.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> 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).	

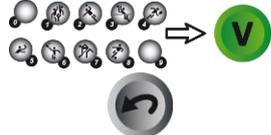
Sonstiges	
Die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (<i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i>).	

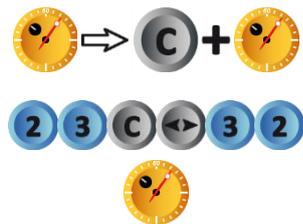
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

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

● HANDBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2 oder 4 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. 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. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

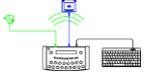
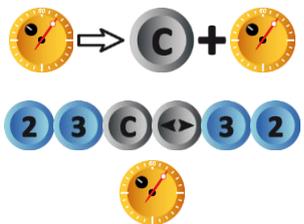
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts 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 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● VOLLEYBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	
Zusätzlicher Satz Euroleague: am Ende des Spieles beim Einstand während 2 Treffern, 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.	

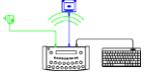
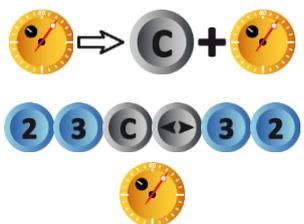
Technischen Auszeiten	
Wenn ein Spiel mit den automatischen technischen Auszeiten programmiert wurde: in den ersten 4 Sätzen starten die technischen Auszeiten automatisch wenn die erste Mannschaft 8 Punkte bzw. 16 Punkte erreicht hat und das Hupensignal kann automatisch ertönen (siehe nachstehend "Signalhorn").	

Signalhorn	
Wenn ein Spiel mit den automatischen technischen Auszeiten programmiert wurde: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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).	

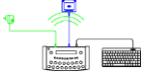
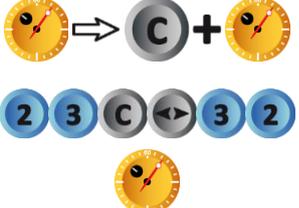
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● TENNIS

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
Die Punkte mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen. <i>Die Spiele und Sätze werden automatisch gezählt.</i>	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte, Spiele und Sätze werden automatisch korrigiert.	
Korrektur der Anzahl Punkte: durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 .	

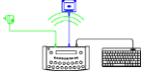
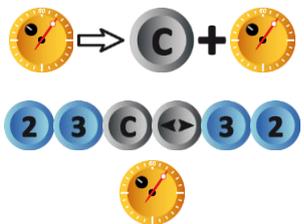
Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite wird automatisch für jedes Spiel und bei Tie-Break gewechselt. Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	
Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse	
Die Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse kann auf dem Bedienpult und auf der 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 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● TISCHTENNIS

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite wird automatisch gewechselt. Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	
Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse	
Die Anzeigeseite der Mannschaften und 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 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

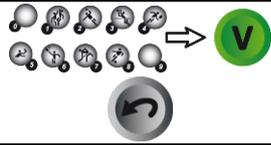
● BADMINTON

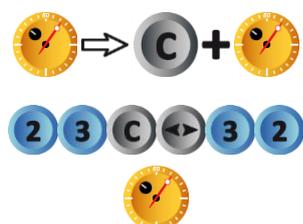
Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Badminton" mit Taste 6 .	
Der Bildschirm 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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	
Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse	
Die Anzeigeseite der Mannschaften und 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 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● ROLLER-HOCKEY

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
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, 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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, -1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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

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

Strafzeiten	
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. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
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.	

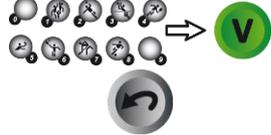
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

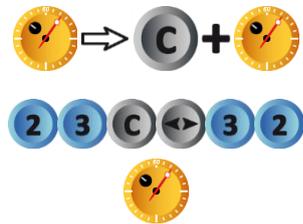
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
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 und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 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. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
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).	

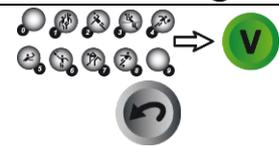
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

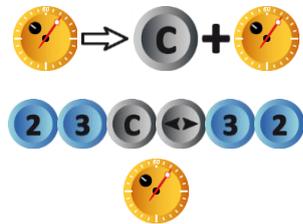
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

INLIE-HOCKEY

● EISHOCKEY

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, -1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 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. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
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.	

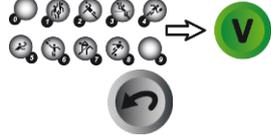
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

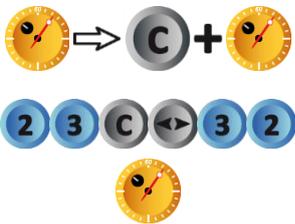
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

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

● UNIHOCKEY / FLOORBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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

Strafzeiten	
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. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
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.	

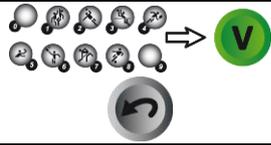
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

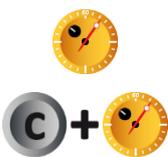
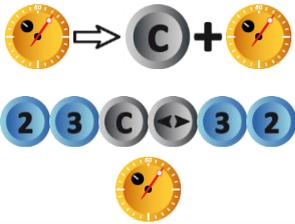
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

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

● HALLENFUSSBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der ersten Periode: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" gewählt: die Pausenzeit startet automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt, aber die Pausenzeit startet nicht automatisch um ein Strafstoß zu gestatten. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der zweiten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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

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

Strafzeiten	
2 Strafzeiten von 2 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 23, 24 (Gäste) starten. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
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.	

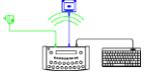
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).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

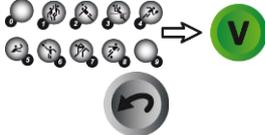
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

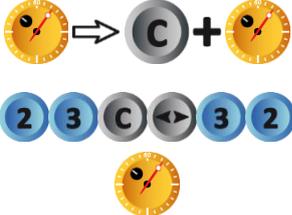
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

HALLENFUSSBALL

● NETBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 oder 26 rückwärts zählen.	

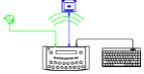
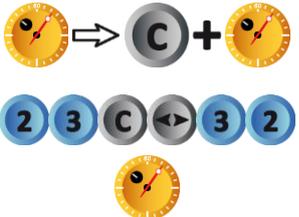
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).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

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

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

● BOXEN

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).	
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.	
Programmieren Sie die Kämpfernamen (siehe Seite 7).	
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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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.	

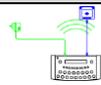
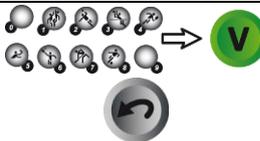
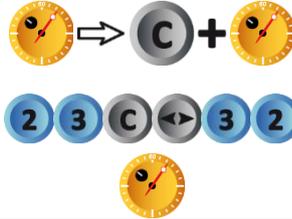
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Runde, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).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

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

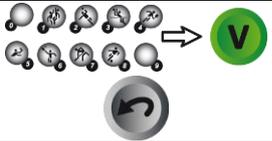
Nach Kampfende	
Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Kämpfernamen.	
Zum Starten eines neuen Kampfes mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

BOXEN

● TIMER

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die Tastatur und die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste 13 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend) und Zeitmessdauer (rückwärts zählend). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste 18 .	
Bei Rückwärtszählung: nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Korrektur der Zeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	
Am Ende der Zeitmessung	
Zum Starten eines neuen Zeitmessung, drücken Sie die Taste 28 .	
Zum Starten einer neuen Zeitmessung mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 28 , danach die Taste 27 .	

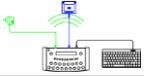
● TRAINING

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die Tastatur und die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste 14 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer jeder Übung (Training), Dauer jeder Pausenzeit, 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 .	

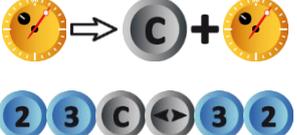
TIMER - TRAINING

● FREIMODUS – MODUS "PERIODEN"

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

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 15 . Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Perioden": Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeigart der Nebenzeitmesser (Strafzeit "rückwärts zählend" oder Unterbrechung (medizinisch) "vorwärts zählend"), Dauer der Strafzeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen (Anzeige nur bei gewissen Modellen vorhanden), 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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

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

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

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

Strafzeiten	
3 Strafzeiten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
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).	

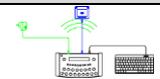
Sonstiges	
Die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles).	

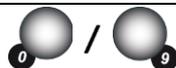
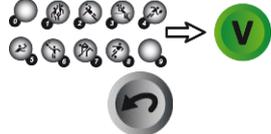
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

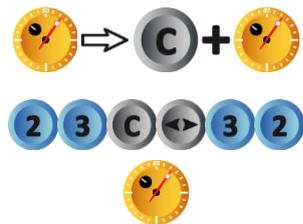
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● FREIMODUS – MODUS "SÄTZE"

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

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, -1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Wenn nötig, Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26 .	
Wenn die Mindestzahl der Satzpunkte erreicht ist: die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). 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 .	 \Rightarrow 
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 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	 + 
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	 +  \Rightarrow 

FREIMODUS – MODUS "SATZ"

STRAMATEL

●●●● *ELECTRONIC SCOREBOARDS*



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANKREICH

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

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

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com