

Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes



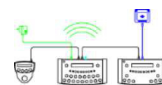
Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

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

● HANDBALL

Inbetriebnahme

Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.



Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Handball" mit Taste **2**.



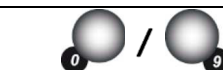
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen (Anzeige nur bei gewissen Modellen vorhanden).



Folgende Daten können ebenfalls programmiert werden: Auf Nullstellung der Anzahl Auszeiten am Ende jeder Periode oder nicht, Anzeige der Auszeiten und der Pausenzeit auf der Anzeigetafel oder nicht, Verpflichtung oder nicht, die Spielzeit zu stoppen, um eine Strafzeit zu starten.

Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit

Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).



Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **18**.



Anzeigetafel: zeigen Sie die Uhrzeit anstelle der verbleibenden Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **21** (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).



Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **28** abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.



Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18**.



Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts.

Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.



Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.

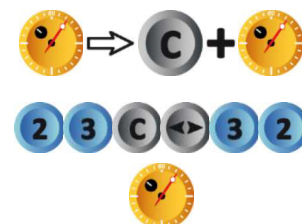


Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ 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. Stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 (wenn nötig – siehe Programmierung). 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 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	