

# Bedienpult mit Bedienungsanleitung

Stramatel  
352MS3000  
Halle Ravensstraße



# GEBRAUCHSANWEISUNG

352MS3000 / 352MS3020

352MS7000 / 352MS7020

352MB3000 / 352MB3020

352MB7000 / 352MB7020

352MB3003 / 352MB3023

352MF7000 / 352MF7020

352MF3003 / 352MF3023

Funkgesteuert

Mit Kabelwerk

## **INHALT**

Inbetriebnahme	2
Nach dem Spiel	2
Sprachauswahl	2
Einstellen der Uhr	3
Ausschalten der Uhr während der Nacht	3
Funksteuerung / Kabelsteuerung	3
Bedienung der folgenden Sportarten:	
Basketball	4-5
Separates Timer-Pult (Basket-ball / Handball / Roller-Hockey / Inline-Hockey / Eishockey / Unihockey / Floorball / Hallenfußball)	5
Handball	6
Volleyball	7
Tennis	8
Tischtennis	9
Badminton	10
Roller-Hockey	11
Inline -Hockey	12
Eishockey	12
Unihockey / Floorball	12
Hallenfußball	13
Netball	14
Boxen	15
Timer (rückwärts- oder vorwärtslaufend)	16
Training	17
Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus)	18
Technische Daten	19
Technische Hilfe	20

## **INBETRIEBNAHME**

Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.

### FUNKGESTEUERTES MODELL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Die Batterieanzeige der eingesetzten Akkus wird angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte 12Vdc-Ladegerät an das Bedienpult an.

### MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das Bedienpult mit dem beigelegten 10m langen Kabel an den Anschlußkasten an.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint. Wenn nicht, halten Sie die Taste ON/OFF gedrückt und drücken Sie den Reset-Knopf auf der Rückseite dem Bedienpult.

Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart (siehe nachfolgende Seiten). Zur Auswahl einer neuen Sportart, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**.

Die Sportart mit der entsprechenden Taste wählen und die Programmierung mit Hilfe der auf dem LCD-Bildschirm angegebenen Anleitung vornehmen.

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

## **BEIM AUSSCHALTEN DES BEDIENPULTES ...**

Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert.

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

N.B.: Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden.

## **NACH DEM SPIEL ...**

### FUNKGESTEUERTES MODELL

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

Außerhalb der Spiele ist es unbedingt notwendig, das Hauptbedienpult auszuschalten und es mit dem mitgelieferten Batterieladegerät 12Vdc aufzuladen.  
(Schliessen Sie die anderen Bedienpulte ab).

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

### MODELL MIT KABELWERK

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

## **SPRACHAUSWAHL**

Das Bedienpult ist in 5 verschiedenen Sprachen (Französisch, English, Deutsch, Spanisch und Niederländisch) programmierbar. Um die Sprache zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl). Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**, und wählen Sie "Language" mit der Taste **0**.

Wählen Sie dann die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

## **EINSTELLEN DER UHR**

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

Zur Einstellung der Uhr:

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

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

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

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

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

NB: Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gesichert.

## **AUSCHALTEN DER UHR WÄHREND DER NACHT**

Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden.

Um die Ausschaltungsdauer der Uhrzeit zu programmieren, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl). Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**, und wählen Sie "Uhr" mit der Taste **1**.

Programmieren Sie die Zeiten des Aus- und Einschaltens der Uhr:

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

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

## **FUNKSTEUERUNG / KABELSTEUERUNG**

### STANDARD-MODELL MIT FUNKSTEUERUNG

Diese Anzeigetafel ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit der Kabelsteuerung benutzt werden. Um den Kanal oder die Steuerung zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl). Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27** und wählen Sie "Kabel/Funk" mit der Taste **2**:

- wählen Sie die Kabelsteuerung mit Taste **9**: die Funksteuerung wird deaktiviert
- oder wählen Sie einen verschiedenen Kanal mit den Tasten **0** bis **5**

## **BASKETBALL**

Bei Basketball sind mehrere Bedienpulte notwendig: die Spielzeit kann entweder durch das Hauptbedienpult oder das separate Timer-Pult gesteuert werden (siehe "SEPARATES TIMER-PULT").  
Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander mit den gelieferten Kabeln.  
Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Wählen Sie, ob das Spiel in 2 oder 4 Perioden gespielt wird.

2 PERIODEN: Taste **0**      4 PERIODEN: Taste **9**.

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):  
Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

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

### STARTEN DES SPIELES:

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

Dann drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Während der Spielperiode ist es möglich, auf dem Bildschirm des Bedienpultes die abgelaufene Spielzeit statt der verbleibenden Restspielzeit durch Druck auf Taste **21** und umgekehrt anzuzeigen. Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal. Dann zeigt der Timer die Dauer der Pausenzeit an (falls notwendig). Andernfalls, laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**. Die Mannschaftsfehler sind auf Null gestellt (ausser in der Verlängerungsperiode). Die Auszeiten sind auf Null nur am Halbspiel und während der Verlängerungszeit gestellt.

Bemerkung 1: am Ende der 4. Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch: Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

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

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

Punkte: im Falle das 'Foul-u.-Punkte-Bedienpult' benutzt wird: die Punkte sind automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt. Andernfalls: die Punkte mit Taste **10**, **12**, **14**, **22**, **24** oder **26** je nach Seite zählen.

Mannschaftsfehler: im Falle das 'Foul-u.-Punkte-Bedienpult' benutzt wird: die Mannschaftsfehler sind automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt. Andernfalls: die Mannschaftsfehler mit Taste **11** oder **25** je nach Seite zählen.

Die Ballbesitzseite mit Taste **20** ändern.

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

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

\* mit Druck auf die Taste **10, 12, 14, 22, 24** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.

\* mit Druck auf die Taste **11** oder **25**, je nach Seite, die Fehler rückwärts zählen ('Foul-u.-Punkte-Bedienpult' nicht benutzt).

\* mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.

\* mit Druck auf die Taste **18** die Spielzeit nach Unterbrechung korrigieren.

### BEI SPIELENDEN:

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

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

## ***SEPARATES TIMER-PULT (BASKET-BALL / HANDBALL / ROLLER-HOCKEY / INLINE-HOCKEY / EISHOCKEY / UNIHOCKEY / FLOORBALL / HALLENFUßBALL)***

**WICHTIG: Bitte verbinden Sie die Bedienpulte miteinander und wählen Sie die Sportart-Programm aus, bevor Sie das separate Timer-Pult in Betrieb setzen.**

Setzen Sie das separate Timer-Pult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Das Bedienpult ist für den Spiel startbereit.

Benutzen Sie die gleichen Tasten wie bei dem Hauptbedienpult, um den Timer, die Auszeiten zu starten und stoppen sowie die Hupe manuell zu steuern.

# HANDBALL

Bei Handball sind mehrere Bedienpulte notwendig: die Spielzeit kann entweder durch das Hauptbedienpult oder das separate Timer-Pult gesteuert werden (siehe "SEPARATES TIMER-PULT"). Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander mit den gelieferten Kabeln.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

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

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):

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

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

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):

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

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

## STARTEN DES SPIELES:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## BEIM SPIELENDEN:

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

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

# **VOLLEYBALL**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## **PROGRAMMIERUNG:**

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Wählen Sie, ob das Spiel mit oder ohne "automatischen technischen Auszeiten" gespielt wird.

OHNE: Taste **0**                      MIT: Taste **9**.

Wenn Sie die automatischen Auszeiten gewählt haben, können Sie die Dauer dieser Auszeiten mit den Tasten **0** bis **9** wählen und mit der Taste **23** bestätigen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**).

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der anderen Auszeiten.

## **STARTEN DES SPIELES:**

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Stellen Sie den Timer mit der Taste **28** auf Null (falls nötig).

Wenn eine Auszeit gefordert wird, drücken Sie die Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden.

Wenn Sie ein Spiel mit den automatischen Auszeiten programmiert haben, starten die technischen Auszeiten in den 4 ersten Sätzen automatisch sowie die Hupe, die automatisch ertönt (bei Auswahl der automatischen Hupe), wenn die erste Mannschaft 8 Punkte und 16 Punkte erreicht.

Nach Ablauf der Auszeit ertönt das Hupesignal automatisch.

Bemerkung: während des Spieles können Sie die automatische Hupe am Anfang einer technischen Auszeit, durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **16** und **19**, wählen. (Bei automatischer Hupe wird der buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

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

Zahlen Sie die Auswechslungen in einem Satz mit den Tasten **11** oder **25** je nachdem welches Team betrifft wird. Um die Anzahl der Auswechslungen im Satz anstelle der Spielzeit anzuzeigen, drücken Sie mehrmals auf die Tasten **16** und **28** (die Buchstabe « A » wird neben der Spielzeit angezeigt.)

Die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.

Die Sätze mit Taste **23** zählen.

Die manuelle Hupe mit **19** auslösen.

Die eventuellen Gebrauchsfehler mit **13** korrigieren (bis zu den 3 letzten Handhabungen).

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

- \* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* Bewerten Sie die Auswechslungen in einem Satz mit den Tasten **11** oder **25** je nachdem welches Team betrifft wird.
- \* mit Druck auf die Taste **18** den Timer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Timers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **28**.

Zusätzlicher Satz Euroleague: am Ende des Spieles beim Einstand während 2 Treffen, ist es möglich einen « Golden Satz » in 15 Gewinnpunkten einzustellen: drücken Sie Bitte auf die Taste **28** und dann auf die Taste **9**. Der „Golden Satz“ kann nun anfangen.

## **BEIM SPIELELENDE:**

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

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

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Wählen Sie, ob das Spiel in 3 oder 5 Sätzen gespielt wird.

3 SÄTZE: Taste **0**                      5 SÄTZE: Taste **9**.

Die Gewinnspielenanzahl mit den Tasten **1** bis **6** wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**).

Wählen Sie in welcher Art den letzten Satz gespielt sein soll (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):

Satz wird durch einen Tie-Break in 7 Gewinnpunkten ersetzt: Taste **0**.  
Satz wird durch einen Tie-Break in 10 Gewinnpunkten ersetzt: Taste **4**.  
Normaler Satz in 6 Gewinnspiele: Taste **9**.

Wählen Sie, ob das Spiel mit oder ohne Tie-Break gespielt wird (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**).

OHNE: Taste **0**                      MIT: Taste **9**.

Wenn Sie ein Spiel mit Tie-Break gewählt haben, können Sie bei dem letzten Satz wählen, ob Sie mit oder ohne Tie-Break spielen möchten (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):

OHNE: Taste **0**                      MIT: Taste **9**.

## STARTEN DES SPIELES:

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Stellen Sie den Timer mit der Taste **28** auf Null (falls nötig).

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen. Die Spiele und Sätze werden automatisch gezählt.

Die Aufschlagseite wird automatisch für jedes Spiel und bei Tie-Break gewechselt. Im Bedarfsfall, nehmen Sie manuell eine Umkehrung mit Taste **20** vor.

Die Anzeige kann im laufenden Satz mit der Taste **21** manuell umgekehrt werden.

Die eventuellen Gebrauchsfehler mit **13** korrigieren (bis zu den 3 letzten Handhabungen).

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

- \* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **18** den Timer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Timers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **28**.

## BEIM SPIELENDEN:

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

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

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Die Sätzenanzahl mit den Tasten **1, 3, 5, 7** oder **9** wählen.

## STARTEN DES SPIELES:

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Stellen Sie den Timer mit der Taste **28** auf Null (falls nötig).

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

Bestätigen Sie die Sätze mit Taste **23**.

Die Aufschlagseite wird automatisch gewechselt. Im Bedarfsfall, nehmen Sie manuell eine Umkehrung mit Taste **20** vor.

Die Anzeige kann im laufenden Satz mit der Taste **21** manuell umgekehrt werden.

Die eventuellen Gebrauchsfehler mit **13** korrigieren (bis zu den 3 letzten Handhabungen).

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

- \* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **18** den Timer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Timers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **28**.

## BEIM SPIELENDEN:

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

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

## **BADMINTON**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Wählen Sie, ob die Sätze entweder mit 21 Punkten (30-29 Max) oder mit 15 Punkten (21-20 Max) gespielt werden:

21 PUNKTE: Taste **0**      15 PUNKTE: Taste **9**

### STARTEN DES SPIELES:

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Eine Pausenzeit durch Druck auf Taste **17** starten oder stoppen.

Stellen Sie den Timer mit der Taste **28** auf Null (falls nötig).

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

Die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.

Bestätigen Sie die Sätze mit Taste **23**.

Die Anzeige kann im laufenden Satz mit der Taste **21** manuell umgekehrt werden.

Die eventuellen Gebrauchsfehler mit **13** korrigieren (bis zu den 3 letzten Handhabungen).

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

- \* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **18** den Timer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Timers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **28**.

### BEIM SPIELENDEN:

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

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

## **ROLLER-HOCKEY**

Bei Hockey sind mehrere Bedienpulte notwendig: die Spielzeit kann entweder durch das Hauptbedienpult oder das separate Timer-Pult gesteuert werden (siehe "SEPARATES TIMER-PULT"). Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander mit den gelieferten Kabeln.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### **PROGRAMMIERUNG:**

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

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

Wählen Sie, ob das Spiel in 2, 3 oder 4 Perioden gespielt wird (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**).

2 PERIODEN: Taste **2**      3 PERIODEN: Taste **3**      4 PERIODEN: Taste **4**.

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):

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

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

Die Auszeitenanzahl wählen: "1 Auszeit pro Spiel" mit Taste **0** oder "1 Auszeit pro Periode" mit Taste **9**.

### **STARTEN DES SPIELES:**

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

Dann drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal. Dann läuft die Pausenzeit automatisch. Nach Ablauf der Pausenzeit ertönt die Hupe automatisch. Dann läuft der folgenden Spielperiode. Drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten.

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

Die Pausenzeit startet weder am Ende der letzten Periode noch am Ende jeder Verlängerungszeit automatisch: drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten (Diese Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt).

Laden Sie die Verlängerungsperiode mit Taste **28**.

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

Um eine Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24** je nach Seite (Bis zu 3 Strafzeiten pro Mannschaft insgesamt). Drücken Sie bitte mehrmals die selbe Taste, um 2, 4 oder 10 Minuten auszuwählen.

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

Die Mannschaftsfehler mit Taste **11** oder **25** je nach Seite zählen.

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

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

- \* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **11** oder **25**, je nach Seite, die Fehler rückwärts zählen
- \* mit Druck auf die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**, je nach Seite, die Strafzeiten korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

### **BEIM SPIELENDE:**

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

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

## ***INLINE-HOCKEY / EISHOCKEY / UNIHOCKEY / FLOORBALL***

Bei Hockey sind mehrere Bedienpulte notwendig: die Spielzeit kann entweder durch das Hauptbedienpult oder das separate Timer-Pult gesteuert werden (siehe "SEPARATES TIMER-PULT"). Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander mit den gelieferten Kabeln.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### **PROGRAMMIERUNG:**

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

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

Wählen Sie, ob das Spiel in 2, 3 oder 4 Perioden gespielt wird (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**).

2 PERIODEN: Taste **2**      3 PERIODEN: Taste **3**      4 PERIODEN: Taste **4**.

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):

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

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

Die Auszeitenanzahl wählen: "1 Auszeit pro Spiel" mit Taste **0** oder "1 Auszeit pro Periode" mit Taste **9**.

### **STARTEN DES SPIELES:**

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

Dann drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal. Dann läuft die Pausenzeit automatisch. Nach Ablauf der Pausenzeit ertönt die Hupe automatisch. Dann läuft der folgenden Spielperiode. Drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten.

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

Die Pausenzeit startet weder am Ende der letzten Periode noch am Ende jeder Verlängerungszeit automatisch: drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten (Diese Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt).

Laden Sie die Verlängerungsperiode mit Taste **28**.

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

Um eine Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24** je nach Seite (Bis zu 3 Strafzeiten pro Mannschaft insgesamt). Drücken Sie bitte mehrmals die selbe Taste, um 2, 5 oder 10 Minuten auszuwählen.

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

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

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

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

### **BEIM SPIELENDE:**

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

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

## **HALLENFUßBALL**

Bei Hallenfußball sind mehrere Bedienpulte notwendig: die Spielzeit kann entweder durch das Hauptbedienpult oder das separate Timer-Pult gesteuert werden (siehe "SEPARATES TIMER-PULT"). Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander mit den gelieferten Kabeln.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

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

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):

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

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

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):

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

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

### STARTEN DES SPIELES:

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

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

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

Bemerkung 1: die Pausenzeit start nicht am Ende der 2. Periode und am Ende jeder Verlängerungszeit automatisch:

Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

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

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

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

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

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

- \* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

### BEIM SPIELENDEN:

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

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

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

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

Programmieren Sie die Dauer der Spielzeit (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):

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

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Verlängerungszeiten.

### STARTEN DES SPIELES:

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

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

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

Bemerkung 1: die Pausenzeit fängt nicht am Ende der 4. Periode an sondern am Ende jeder Verlängerungszeit automatisch: Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

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

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

Die Ballbesitzseite mit Taste **20** ändern.

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

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

\* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.

\* mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.

\* mit Druck auf die Taste **18** die Spielzeit nach Unterbrechung korrigieren.

### BEIM SPIELELENDE:

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

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

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Die Zeitmessungsart für die Runden wählen.

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

Die Dauer der Runden mit den Tasten **0** bis **9** programmieren (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**). Mit Taste **23** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Pausen und die Rundenzahl.

### STARTEN:

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

Den Timer durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Nach Ablauf jeder Runde ertönt das Hupesignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Dann läuft die Pausenzeit automatisch.

Nach Ablauf der Pausenzeit ertönt das Hupesignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Die nächste Runde ist automatisch angezeigt und die Kampfzeit wird dann aufgeladen. Die Kampfzeit durch Druck auf Taste **18** neu starten.

Die Warnings mit Taste **11** oder **25** je nach Seite zählen.

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

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

- \* mit Druck auf die Taste **11** oder **25** je nach Seite, die Warnings rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **28** die Runden korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

### BEIM KAMPFENDE:

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

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

## **TIMER**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **28**, um eine neue Zeitmessung mit den gleichen Daten zu starten.

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

Die Zeitmessungsart wählen:

„Vorwärts zählend“ mit Taste **0** oder „Rückwärts zählend“ mit Taste **9**.

Bei Rückwärtszählung, wählen Sie die gewünschte Dauer mit den Tasten **0** bis **9** (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**). Mit Taste **23** bestätigen.

### STARTEN DER ZEITMESSUNG:

Den Timer durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Bei Rückwärtszählung, nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes.

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

### BEIM ENDE DER ZEITMESSUNG:

Zum Aufladen der Anfangszeit, drücken Sie die Taste **28**.

Zur Änderung der programmierten Zeit, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.

## **TRAINING**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **28**, um ein neues Training mit den gleichen Daten zu starten.

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

Die Dauer des Trainings wählen:

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

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

Die Dauer der Pausenzeit wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**).

Die Zyklenanzahl von Training and Pausen mit den Tasten **0** bis **9** wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**). Mit Taste **23** bestätigen.

### STARTEN DES TRAININGS:

Den Timer durch Druck auf Taste **18** starten. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen folgen aufeinander.

Bei Ende jeder Periode bzw. Training oder Pause ertönt das Hupesignal automatisch (der Buchstabe „HUPE“ erscheint auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes). Zur Annullierung der automatischen Hupe, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **19**.

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

### BEIM ENDE DES TRAININGS:

Zum Starten eines neuen Trainings, drücken Sie die Taste **28**.

Zur Änderung der programmierten Zeiten, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.

## "FREIMODUS"

Dank dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben: der Modus „Spiel“ ermöglicht eine Benutzung für Sportarten wie Volleyball, Tischtennis,... und der Modus "PERIODEN" eine Benutzung, die eher für Sportarten wie Basketball, Handball... geeignet ist.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

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

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

Die Zeitmessungsart wählen: SPIEL: Taste **0** PERIODEN: Taste **9**.

Modus "SPIEL": die Dauer der Auszeiten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**). Mit Taste **23** bestätigen.

#### Modus "PERIODEN":

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**).

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

Die Periodenanzahl mit den Tasten **0** bis **9** wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**). Mit Taste **23** bestätigen.

Programmieren Sie die Dauer der Spielzeit:

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

Auf diese Weise programmieren Sie die Dauer der Auszeiten und der Verlängerungszeiten.

### STARTEN DES SPIELES:

Mode "PERIODEN": während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **16** und **19** wählen. (Bei automatischer Hupe wird der buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten der Spielzeit. Während der Spielperiode ist es möglich, auf dem Bildschirm des Bedienpultes die abgelaufene Spielzeit statt der verbleibenden Restspielzeit durch Druck auf Taste **21** und umgekehrt anzuzeigen.

Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Dann zeigt die Anzeige die Dauer der Pausenzeit an (falls notwendig). Andernfalls, laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**.

Bemerkung 1: die Pausenzeit fängt nicht am Ende der letzte Periode an sondern am Ende jeder Verlängerungszeit automatisch: Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

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

Modus "SPIEL": drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Stellen Sie den Timer mit der Taste **28** auf Null (falls nötig).

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der Taste **18** und starten die Auszeit mit Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupesignal ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit (bei Auswahl der automatischen Hupe). Um die Anzahl der Auszeiten auf Null zu stellen, die Taste **15** gedrückt halten und drücken Sie die Taste **17**.

Die Punkte mit Taste **10**, **12**, **14**, **22**, **24** oder **26** je nach Seite zählen. Um die Punkte auf Null zu stellen, die Taste **15** gedrückt halten und drücken Sie die Taste **10**, **12**, **14**, **22**, **24** oder **26**.

Die Mannschaftsfehler oder die gewonnene Sätze mit Taste **11** oder **25** je nach Seite zählen. Um die Fehler oder die gewonnene Sätze auf Null zu stellen, die Taste **15** gedrückt halten und drücken Sie die Taste **11** oder **25**.

Die Ballbesitzseite oder die Aufschlagseite mit Taste **20** ändern. Die manuelle Hupe mit **19** auslösen.

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

- \* mit Druck auf die Taste **10**, **12**, **14**, **22**, **24** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **11** oder **25**, je nach Seite, die Fehler oder die gewonnene Sätze rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren (oder mit Druck auf die Taste **23** den gelaufenen Satz korrigieren).
- \* mit Druck auf die Taste **18** den Timer nach Unterbrechung korrigieren.

### BEIM SPIELELENDE:

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

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

## TECHNISCHE DATEN

### ANZEIGETAFEL:

TYP	MAßE (mm) L x H x B	GEWICHT(ohne Kabel)	STROMVERSORGUNG	LEISTUNGS- VERBRAUCH (Max.)	AÜSSERE SICHERUNG (5x20 mm)
352MS3000, 352MS7000	1500x1000x90	24 kg	230V / 50-60Hz 0,6A	140VA	1,6A (unten an der Anzeigetafel)
352MS3020, 352MS7020	2704x1000x90	54 kg (24+2x15)	230V / 50-60Hz 0,8A	180VA	1,6A (unten an der Anzeigetafel)
352MB3000, 352MB7000	1900x1150x90	32 kg	230V / 50-60Hz 0,6A	140VA	1,6A (unten an der Anzeigetafel)
352MB3020, 352MB7020	3104x1150x90	64 kg (32+2x16)	230V / 50-60Hz 0,8A	180VA	1,6A (unten an der Anzeigetafel)
352MB3003	1900x1600x90	45 kg (28+17)	230V / 50-60Hz 0,9A	210VA	1,6A (oben an der Anzeigetafel) 1,6A (unten an der Anzeigetafel)
352MB3023	3104x1600x90	85 kg (28+17+2x20)	230V / 50-60Hz 1,1A	250VA	1,6A (oben an der Anzeigetafel) 1,6A (unten an der Anzeigetafel)
352MF7000	2600x1800x90	72 kg (35+33+4)	230V / 50-60Hz 1A	230VA	1,6A (oben an der Anzeigetafel)
352MF7020	4304x1800x90	120 kg (35+33+4+2x24)	230V / 50-60Hz 1,3A	300VA	3x1,6A (oben an der Anzeigetafel)
352MF3003	2600x2200x90	87 kg (35+48+4)	230V / 50-60Hz 1,4A	330VA	1,6A (oben an der Anzeigetafel) 1,6A (unten an der Anzeigetafel)
352MF3023	4304x2200x90	145 kg (35+48+4 +2x29)	230V / 50-60Hz 1,6A	370VA	3x1,6A (oben an der Anzeigetafel) 1,6A (unten an der Anzeigetafel)

### SEPARATES TIMER-PULT:

Maße: 145 x 150 x 40 mm

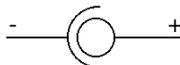
Gewicht: 150 g

### HAUPTBEDIENPULT:

Maße: 340 x 175 x 60 mm

Gewicht: 650 g

### FUNKGESTEUERTES MODELL



Batterieladegerät: 230 V 50 Hz / 12 VDC 300 mA (Min.)

Batterie des Bedienpultes: NIMH 5x1,2 V 750 mAh (20 Stunden Kapazität Min.).

Sendefrequenz: 869,7-870,0MHz.

### AUFLADUNG DES BEDIENPULTES:

Das Bedienpult ausschalten. Schliessen Sie die anderen Bedienpulte ab.

Das Batterieladegerät an das Bedienpult anschließen, danach an das 230V Stromnetz.

**Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, wenn sie nicht gebraucht wird.**

### 352MB.. - LAUTSTÄRKE DES HUPESIGNALS:

Die Lautstärke des Hupesignals kann nicht eingestellt werden.

Der Ton kann jedoch gedämpft werden, indem das auf der Hupe angebrachte Gitter durch eine undurchlässige Abdeckung ersetzt wird (Maße des Gitters 180x160mm).

### ENTSORGUNG VON ALTGERÄTEN:

Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in die Restmülltonne und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen.



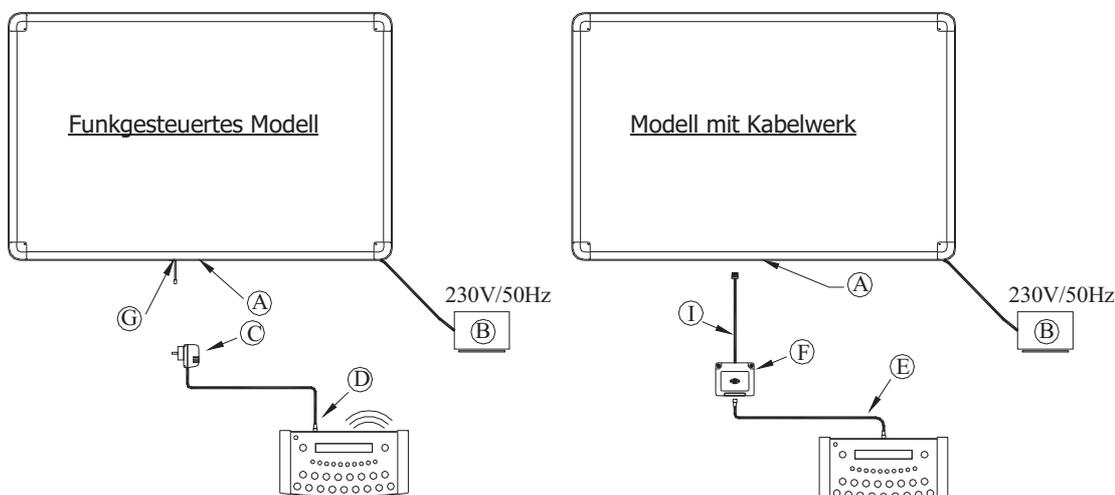
Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.

## TECHNISCHE HILFE

Diese Datenblatt dient als Hilfe zur Behebung von eventuellen Fehlern oder Störungen (S. Schema auf diese Seite).

Fehler	Überprüfung	Lösung
Die Uhrzeit wird nicht auf der Anzeigetafel angezeigt (das Bedienpult ist ausgeschaltet).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie bitte die Sicherung oder den Schaltautomat im Schaltschrank der Sporthalle (B).</li> <li>2. Prüfen Sie die Sicherung (A) unter der Anzeigetafel.</li> </ol>	<p>Tauschen Sie die Sicherung 4A aus oder rüsten Sie den Schaltautomat auf.</p> <p>Wenn notwendig: tauschen Sie die Sicherung aus.</p>
<u>Funkgesteuertes Modell</u> Das Bedienpult läuft nicht an.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand des Ladegerätes (C) und dessen Steckers (D).</li> <li>2. Prüfen Sie, daß die Steckdose (auf der das Ladegerät angeschlossen wird) 230 V anliegt.</li> <li>3. Laden Sie das Bedienpult ca. 24 Stunden auf.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie ein neues Ladegerät.</p> <p>Stecken Sie das Ladegerät an eine anderen Steckdose an.</p>
<u>Modell mit Kabelwerk</u> Das Bedienpult läuft nicht an.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse.</li> <li>2. Drücken Sie den Reset-Knopf auf der Rückseite dem Bedienpult.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.</p>
<u>Funkgesteuertes Modell</u> Das Bedienpult zeigt die Spielzeit und den Spielstand an, diese Informationen werden aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt (die Uhrzeit wird angezeigt).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Antenne (G) unter der Anzeigetafel. Prüfen Sie, ob die Antenne in die richtige Lage gebracht wurde (ca. 90° nach unten) und ob sie nicht beschädigt wurde.</li> <li>2. Machen Sie das Bedienpult aus. Setzen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank(B) außer Spannung. Warten Sie 5 Minuten ab, schalten Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig: biegen Sie die Antenne unter der Anzeigetafel im 90° Winkel heraus.</p> <p>Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie eine neue Antenne.</p>
<u>Modell mit Kabelwerk</u> Das Bedienpult zeigt die Spielzeit und den Spielstand an, diese Informationen werden aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt (die Uhrzeit wird angezeigt).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse.</li> <li>2. Setzen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank(B) außer Spannung. Warten Sie 5 Minuten ab, schalten Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.</p>

Wenn der Fehler nicht mit dieser Anleitung behoben werden kann oder ein anderer Fehler aufgetreten ist, rufen Sie bitte unserem Kundendienst an. Bitte geben Sie unserem Kundendienst Typ und Seriennummer an. Die Angaben befinden sich unter dem Bedienpult und der Anzeigetafel.



**Bemerkung:** bei Modellen 352MF und 352MB30x3 sind die Antenne und die Sicherung sind oben an der Anzeigetafel.

# STRAMATEL

Zone Industrielle de Bel Air  
F-44850 LE CELLIER / FRANCE

 France: 02-40-25-46-90

 International: ++33 240-25-46-90

**Fax:** 02-40-25-30-63 **Fax international:** ++33 240-25-30-63

 [stramatel@stramatel.fr](mailto:stramatel@stramatel.fr)