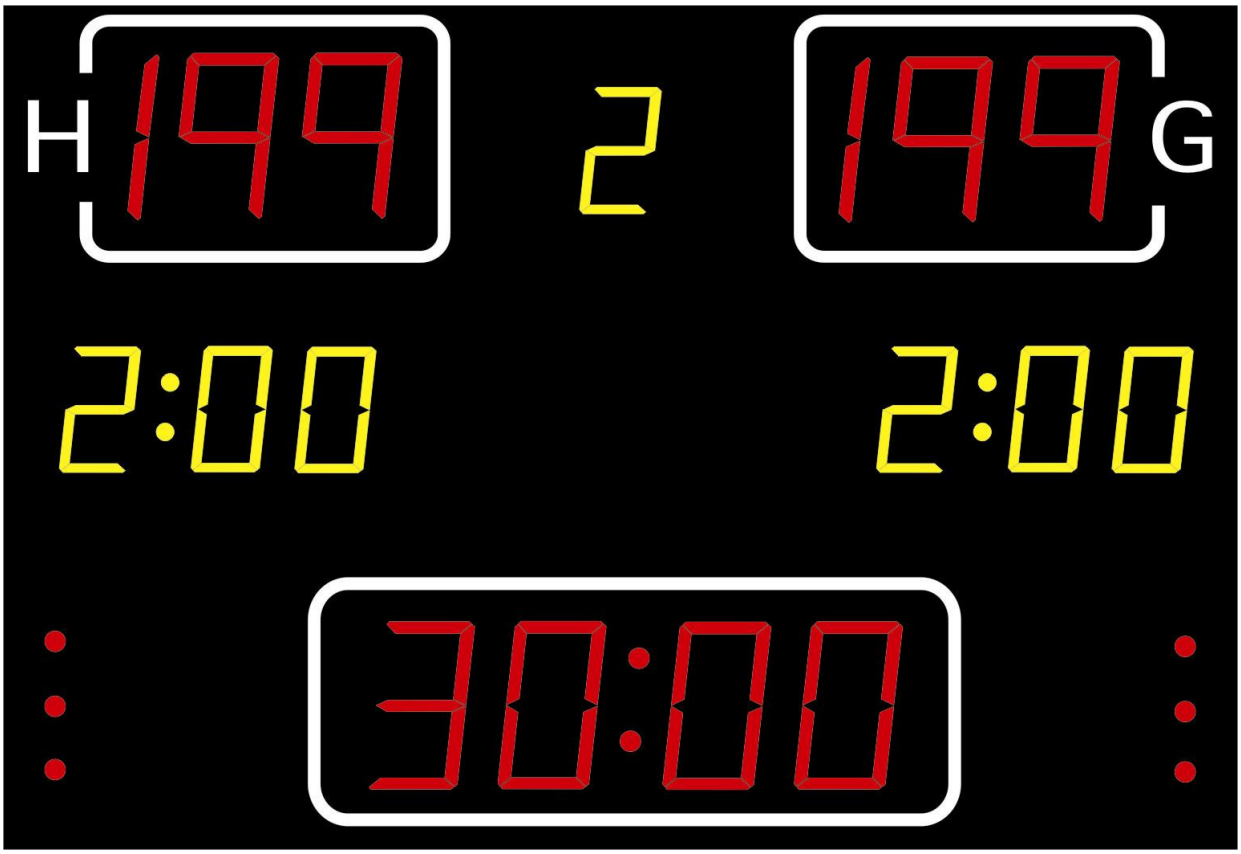

Bedienungsanleitung

MULTISPORT Sportuhren

Vers. 3.8 30.06.2010

ALGE TIMING

Deutsch

INHALTSVERZEICHNIS

1. Hauptmenü 1
Auswahl der Sportart 1

2. Setup 2
Auswahl Sportart 2
Uhrzeit stellen 2
Tafel Ein-Zeit stellen 2
Sprache 2

3. Handball 3
3.1.1 Handball Untermenü 4
3.2 Handball Spielmenü 5
3.2.1 Handball Foul 6

4. Basketball 7
4.1.1 Basketball Untermenü 8
4.1.2 Eingabe der Spielernummer 9
4.2 Basketball Spielmenü 10
4.2.1 Spielertore korrigieren 12
4.3 Bedienpult für Spielerfouls und Spielertore 13

5. Volleyball 14
5.1 Volleyball Spielmenü 15

6. Tennis 16
6.1 Tennis Spielmenü 17

7. Eishockey / Unihockey / Minihockey 18
7.1 Eishockey/Unihockey/Minihockey Spielmenü 19
7.1.1 Strafen 20
7.1.2 Löschen von 2 Minutenstrafen 20
7.1.3 Schuss-Statistik 20

8. Wasserball 21
8.1 Wasserball Spielmenü 22
8.2 Angriffsuhr 23
8.2.1 Benützung der Angriffsuhr 23
8.2.2 Programmierung einer anderen Angriffszeit 23

9. Textanzeige 24
9.1 Eingabe der Teamnamen 24
9.2 Eingabe der Spielernamen 24
9.3 Eingabe von Text 25

10. Service Menü 26

11. Störungssuche 30
11.1.1 Indoor – Anzeigetafel 31
11.1.2 Outdoor – Anzeigetafel 31
11.2 DDriver ersetzen 32

12. Installation 33

13. Funksteuerung 35

14. DCF-Funkempfänger 37

15. Anschlüsse der Sportuhr 38
15.1 Standard System 38
15.2 Anzeigetafel mit Angriffsuhr 39
15.3 Widerstand anschliessen 40
15.3.1 Widerstand wechseln 40

16. Beilagen 41

1. Hauptmenü

Auswahl der Sportart

Beim Einschalten wird die zuletzt gewählte Einstellung geöffnet.

Wird eine andere Sportart gewünscht, so ist wie folgt vorzugehen:

HANDBALL	Unter-	#	30:00	ZEIT	HUPE	
SAVE AUS	Menü	AUS	ZEIT	RUECK	AUTO	

A B C D E F G H

Taste B tippen:

SPORT WäHLEN	HANDBALL
SETUP	↑ ↓ WäHLEN

A B C D E F G H

Tasten E oder F (nach oben oder unten) tippen, bis zur gewünschten Sportart.
Mit ENTER oder G wird die gewünschte Sportart gewählt.

Folgende Sportarten sind verfügbar:

Handball
Basketball
Volleyball
Tennis
Eishockey
Wasserball
Unihockey
Minihockey
Futsal (Hallenfussball)
Bandy (Vorläufer des Eishockey, wird heute in Nord- und Osteuropa sowie in Nordamerika gespielt)

2. Setup

SETUP AUSWAHL SPORT ->	*BASKETBALL*
Zur. ↑ ↓	WECHSELN

A B C D E F G H

EXIT: Mit A kommt man zurück ins Hauptmenü.
Die vorgenommenen Aenderungen werden automatisch gespeichert.

Mit C und D können folgende Optionen eingestellt werden:

Auswahl Sport: Die ausgewählte Sportart erscheint im Display. Diese kann mit den Tasten F oder G geändert werden.

Uhrzeit stellen: Mit F oder G wird die aktuelle Zeit eingegeben.
Die Zeit wird mit den Zahlentasten eingegeben und mit ENTER bestätigt.
Ist der DCF-Funkempfänger (Kapitel 14) angeschlossen, so erfolgt die Tageszeit automatisch ab der Funkuhr. Ebenso wird automatisch auf Sommer/Winterzeit umgeschaltet.

Tageszeit aktiv: In diesem Menü kann der Zeitraum programmiert werden, wo die Uhrzeit auf der Anzeigetafel erscheinen soll.
Mit F oder G die Zeit eingeben, wo die Tageszeit auf der Anzeigetafel erscheinen soll, z. B. 10 bis 14 Uhr.
Bestätigen der Zeit mit ENTER. Zurück ins Hauptmenü mit MENU . Das Bedienpult kann ausgeschaltet sein.

<u>Merke:</u> Tageszeit ist immer ausgeschaltet: 00 – 00
Tageszeit ist immer eingeschaltet: 00 – 24
Vorsicht: Die Lebensdauer der LED's nimmt ab wenn die Tageszeit immer auf der Anzeigetafel angezeigt wird. Wir empfehlen deshalb die Tageszeit nur bei tatsächlicher Benützung der Halle anzuzeigen.
Ist der DCF-Empfänger angeschlossen (Kapitel 14), so hat diese Einstellung keine Funktion, d.h. die Tageszeit erscheint immer.

Sprache: Mit F oder G wird die gewünschte Sprache gewählt.
Folgende Sprachen stehen zur Verfügung: Englisch, Dänisch, Deutsch, Schwedisch, Türkisch und Französisch. Für Russisch braucht es eine spezielle LCD-Anzeige.

Service-Menü: Dieses Programm ist nur für autorisierte Personen zulässig, es benötigt einen bestimmten Zugangscode. Genauere Beschreibung hierzu im Kapitel 10.

Zurück: A

3. Handball

```
HANDBALL    UNTER  #     30:00        ZEIT  HUPE
SAVE   AUS  MENü   AUS   ZEIT        RüCK  AUTO
```

A B C D E F G H

Spielmenü: Mit Taste MENU erscheint das Spielmenü und die Anlage ist bereit für den Start.

Spiel starten: Taste START drücken. Es erscheint automatisch das Spielmenü.

SAVE: Mit A werden alle gemachten Änderungen gespeichert.

AUS: Taste B drücken um ins Hauptmenü zurück zu kommen.
Das Hauptmenü ist nur aufrufbar so lange das Spiel noch nicht gestartet wurde. Ansonsten erscheint folgende Fehlermeldung:
SPIEL LÄUFT. MASTER RESET DRÜCKEN VOR ZURÜCK.
Vorsicht: Die Daten werden abgebrochen .

Unter-Menü: Dieses Untermenü ist nur ersichtlich, wenn Spielernummer auf der Anzeigetafel angezeigt werden können.

Mit C gelangt man ins Untermenü.
In diesem Menü können die Spielernummern und Mannschaftsnamen eingegeben werden. (Kapitel 3.1.1.)

#: Mit D aktiviert (EIN) oder deaktiviert (AUS) man eine Spielernummer.
Ist deaktiviert, kann keine Spielernummer bei einem Tor oder einer Strafzeit eingeben werden.

Spielzeit korrigieren: Um nach Beginn der Spielzeit die Zeit zu ändern muss zuerst die Zeit gestoppt werden, dann kann mit Taste MENU und anschliessend Taste E die Spielzeit verändert werden. Nach Eingabe der neuen Zeit mit ENTER bestätigen.

Zeit Rück- oder Vorw: Mit G kann die Zeit vorwärts- oder rückwärtszählend eingestellt werden.

HUPE: Mit H wird die Hupe auf manuell oder automatisch eingestellt.

3.1.1 Handball Untermenü

UNTERMENÜ	TEAMNAME		SPIELER	
AUS ROLL	H	G	H	G

A B C D E F G H

Aus: Mit A oder MENÜ gelangt man zurück ins Menü Handball.

Roll: Auf einem zusätzlichen Display, können die Namen gescrollt werden. Mit B wird die Abspielung gestoppt.

Teamname: Mit C und D ändert man die Namen der Mannschaften. Weitere Erklärungen Kapitel 9.1.

Teamfarbe: Drücken Sie C oder D um die Farbe der Heim- oder Gastmannschaft zu ändern. Nur verfügbar, wenn kein Team-Text-Display aber eine Farbmarkierung installiert ist.

Spieler: Mit E oder F ändert man die Namen und Nummern der Spieler Weitere Erklärungen Kapitel. 9.2.

3.2 Handball Spielmenü

STRAFE =				PER	TIME-OUT		
+ 2 MIN		H/0	G/0	1	H/0	G/0	÷
A	B	C	D	E	F	G	H

Einstellungen: Mit MENU gelangt man in das Spielmenü.

Karte Nur als Option mit Zusatz-Anzeigetafel möglich.
A oder B drücken, um Heim oder Gastspieler eine rote oder gelbe Karte zu geben (siehe 3.2.1)

Strafe: Mit C (Heim) oder D (Gast) wird der Mannschaft eine Strafe zugeteilt. Die Strafzeit erscheint auf der Anzeigetafel im grünen Feld und im Display über der entsprechenden Mannschaft.

Strafe löschen: Um eine Strafzeit zu löschen, drücken Sie zuerst H und danach die entsprechende Mannschaft, also C (Heim) oder D (Gast). Sind mehrere Strafen vergeben, so wird die zuletzt vergebene Strafe gelöscht.

Zusatzstrafe: Erhält ein Spieler auf der Strafbank eine zusätzliche Strafe, Taste A drücken und die entsprechende Mannschaft, also C (Heim) oder D (Gast). Die Strafen werden aufgelistet. Beim entsprechenden Spieler D , F oder H) die zusätzliche Strafe vergeben (siehe Zeichnung unten).
Mit A oder Menü gelangen Sie zurück ins Spielmenü.

Anzahl Strafen: Die Anzahl Strafen wird im Display (H/**x** oder G/**x**) angezeigt. Die Punkte links und rechts auf der Tafel, zeigen die Anzahl Strafen an. Bei mehreren Strafen wird immer die älteste Strafzeit angezeigt.

HEIM STRAFE:		1:58		1:34		0:35	
AUS		+ 2:00		+ 2 min		+ 2 min	
A	B	C	D	E	F	G	H

PER: Mit E wird die nächste Spielperiode gewählt.
Um eine Korrektur nach unten vorzunehmen Taste H und anschliessend E drücken.

TIME-OUT: Mit F (Heim) oder G (Gast) startet das time-out (1 Min.).
Um ein time-out zu löschen, Taste H und anschliessend die entsprechende Mannschaft mit F (Heim) oder G (Gast) wählen.
Mit STOP wird die time-out-Zeit gelöscht und die Spielzeit wird angezeigt. Mit START wird das Spiel fortgesetzt. Die Anzahl der time-outs sind im Display (H/**x** oder G/**x**) und auf der Anzeigetafel aufgeführt (grüner Mittelteil – sofern keine Strafzeit läuft)! Nach Ablauf einer Spielperiode kann die Anzahl time-out mit RESET gelöscht werden. Die Hupe ertönt 10 Sek. vor Ende des time-out.

÷ : Mit H wird die Minusfunktion eingeschaltet und die Taste C oder G haben nun die abzählende Funkton. Betätigt man nach H innert 10 Sekunden keine Taste, so wird die Minusfunktion ausgeschaltet.

Spiel Die Spielzeit wird mit START gestartet und mit STOP angehalten.
Bei Ende einer Spielperiode kann die Zeit mit RESET auf Null, resp. auf die vorgewählte Spielzeit und die nächste Periode gesetzt werden. Um eine laufende Zeit zurückzusetzen, muss zuerst die Zeit gestoppt werden und anschliessend die Taste RESET 3 Sekunden lang gedrückt werden.

Resultat: Mit + und − wird das Resultat eingegeben. Durch drücken von RESULT erscheint das Resultat auf der Anzeigetafel.
Das LED über RESULT leuchtet, wenn das Resultat auf der Anzeigetafel und dem Bedienpult nicht übereinstimmt.

Spiel löschen: Durch drücken der zwei MASTER RESET Tasten werde sämtliche Daten dieses Spiels gelöscht.

Hupe: Durch drücken von 📢 wird die Hupe betätigt.
Wenn HUPE AUTO gewählt ist, so ertönt bei Spielende ein Hupsignal.

3.2.1 Handball – Foul

```
HEIM SPIELER FOUL
WäHLE KARTE:                    GELB ROT
```

A B C D E F G H

Wähle Karte: Drücke G um eine gelbe Karte zu wählen.
Drücke H um eine rote Karte zu wählen.

RECHTES DISPLAY

```
HEIM SPIELER FOUL        KARTE: GELB/ROT
EING SPIELER Nr. xx                FOUL: x
```

A B C D E F G H

Spieler-nummer: Spielernummer eintippen.
Beenden mit ENTER um die Eingabe zu speichern.
Beenden mit MENU um die Eingabe zu löschen.