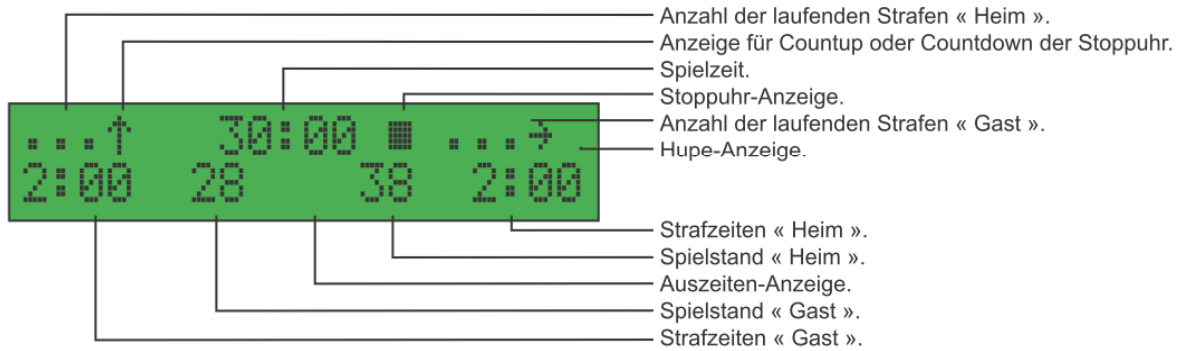




- (1) Umstellung zwischen Uhr- und Spielzeit.
- (2) Zum Starten eines neuen Spiels Taste mind. 3 Sek. Gedrückt halten.
- (3) Reset der Spielzeit durch drücken von mind. 3 Sek.
(Keine Änderung der Spielstände und Fouls).
- (4) Übergang zur nächsten Spielperiode. (Spielzeit muß gestoppt sein, Anzeigenwechsel dauert ca. 1 Min.).
- (5) Start/Stopp der 24-Sek-Anzeigen.
- (6) Start der Spielzeit.
- (7) Stopp der Spielzeit.
- (8) Zugang zum Parametrierungsmenü durch Drücken von mind. 3 Sek.
- (9) Korrektur Taste: Durch Drücken der Taste blinkt das Display des Pultes. Nach vorgenommenen Korrekturen, zur Rückkehr in den normalen Modus, Taste abermals drücken.
- (10) Ballbesitz (rechts oder links). Drücken von Taste „Correction“ (9) und dann Taste „Poss. Service“ (Ballbesitz) (10) löscht bzw. reaktiviert den Ballbesitzpfeil. Rückkehr zum regulären Betrieb Taste „Correction“ (9).
- (11) Spielmodus : neues Spiel starten durch Drücken von mind 3 Sek.
Parametrierungsmenü: Bestätigung der Parameter und Ausgang des Menüs.
Rückkehr zum Spielmodus.
- (12) und (12') Auszeiten „Heim“ oder „Gast“. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der zuvor gedrückten Taste.
- (13) Navigationstasten für die Menüs.
- (14) und (14') Mannschaftsfouls „Heim“ oder „Gast“.
- (15) und (15') Spielstände + 1 Punkt pro Mannschaft „Heim“ und „Gast“.
- (30) Helligkeitseinstellung der Anzeigen.
- (31) Netzkontrolleuchte.

Display des Hauptbedienpults



Anzeige zwischen den Perioden

- Übertragung der laufenden Auszeit.
- Reset der Auszeiten
- Countdown der Pausenzeit, wenn vorprogrammiert (Anzeige anstelle von der Stoppuhr). Stoppuhr-Anzeige der Spielzeit ist aktiv.

Anmerkung :

Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Start/Stop“ angehalten werden.

Die Auszeiten können während des Countdowns durch Drücken der entsprechenden Taste „Auszeiten“ gestoppt werden.

Am Ende des Countdowns startet die Stoppuhr nicht automatisch.

Starten Sie durch Drücken der Taste „Start/Stop“.

Sportart	Bezeichnung
Handball 1:2x 0-30	Spiel in 2 Perioden von 0 bis 30 Minuten – Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.
Handball 2:2x0-30/30-60/.	Spiel in 2 Perioden von 30 Minuten – Die Stoppuhr zeigt 0-30 Minuten und dann 30-60 Minuten an. – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.
Handball 3:2x 0-20	Spiel in 2 Perioden von 0 bis 20 Minuten – Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.
Handball 4:2x 0-15	Spiel in 2 Perioden von 0 bis 15 Minuten – Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.

Alle diese Parameter sind mit dem Programm für jeden Parametrierungstyp modifizierbar (Änderungen siehe Seite 8).



Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countup Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Auszeiten.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während Auszeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim/Gast.	D und D'
Strafen (pro ablaufender Strafe wir hier ein Strich eingeblendet, max. 3).	E und E'
Indikator für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei lautem Countdown), anschliessend permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode (nur ein Indikator je Mannschaft aktiv).	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur bei Master-Alpha-Serie).	H und H'
Anzeige des Countdowns der ersten Strafzeit Heim/Gast(*) (nur Master-Serie).	I und I'
Anzeige des Countdowns der zweiten Strafzeit Heim/Gast(*) (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	P und P'
Countdown-Anzeige erste Strafzeit mit Nummer des bestrafte Spielers HEIM/GAST.	Q und Q'
Countdown-Anzeige zweite Strafzeit mit Nummer des bestrafte Spielers HEIM/GAST.	R und R'
Countdown-Anzeige dritte Strafzeit mit Nummer des bestrafte Spielers HEIM/GAST.	S und S'

(*) Alle Strafzeiten werden im Hauptbedienpult verwaltet, Anzeige zeigt die kürzeste (Evolution) bzw. die beiden kürzesten (Master) Strafzeiten.