

# Produktreihe BT2000

Score / Club / Classic / Alpha



## Benutzerhandbuch

**Bodet**

[www.bodet-sport.com](http://www.bodet-sport.com)

**BODET Sport**  
BP 30001  
49340 Tréméntines | France  
Tél: 02 41 71 72 00  
Fax: 02 41 71 72 01



100% papier recyclé



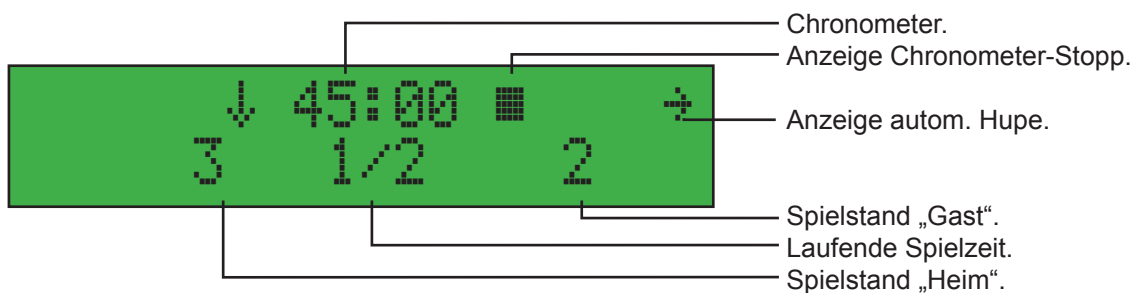
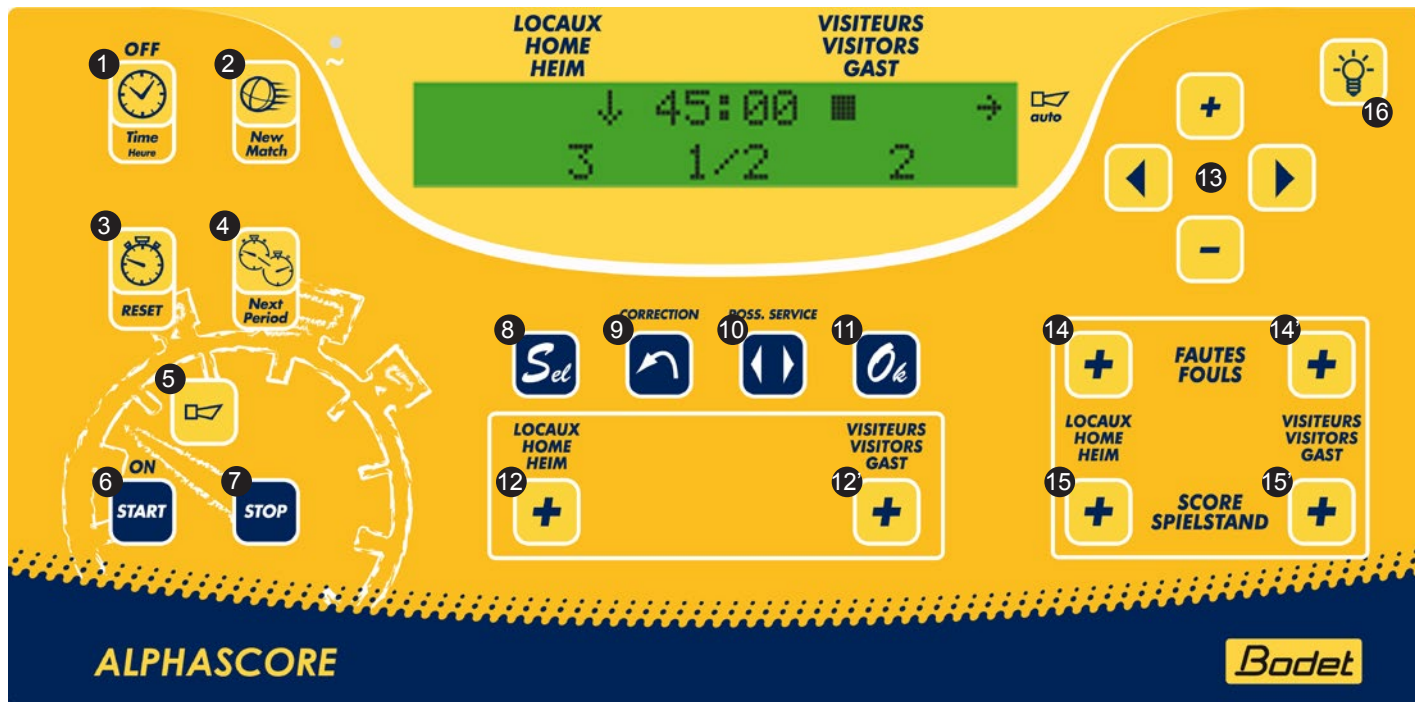
Réf : 606885F

Bei Eingang des Produkts prüfen, ob keine Transportschäden vorliegen.  
Andernfalls den Schaden bei der Spedition melden.

# Inhaltsverzeichnis

Gebrauch mit dem Alphascore-Pult .....	3
1. Anzeige und Einstellung der Uhrzeit .....	4
2. Speicherung der Daten .....	4
3. Benutzungshinweise .....	4
4. Wie startet man ein Spiel? .....	5
5. Wie schaltet man das Schaltpult aus? .....	6
6. Wie gibt man den Namen der Mannschaften ein (BT2045 Alpha)? .....	6
7. Wie verwendet man das Chronometer?.....	6
8. Wie verwaltet man die Spielstände?.....	6
9. Wie startet man ein neues Spiel? .....	7
10. Wie kehrt man zum Menü „Sportartwahl“ zurück?.....	7
11. Wozu dient die Reset-Taste? .....	7
12. Wie geht man zur nächsten Spielzeit über?.....	7
13. Wozu dient die Hupe-Taste? .....	7
14. Wie stellt man die Helligkeit der Tafeln ein?.....	7
15. Wie stellt man die Sportarten ein? .....	7
16. Pult- und Tafeltest .....	10
Gebrauch mit dem Pocket-Pult .....	11
1. Inbetriebnahme .....	12
2. Wie schaltet man das Pult aus?.....	12
3. Wie startet man ein Spiel? .....	12
4. Wie ändert man die Einstellungen für eine Sportart? .....	12
5. Werkseinstellungen.....	13
6. Wie wird die Stoppuhr gestartet/angehalten? .....	13
7. Wie wird der Heim- oder Gastmannschaft 1 Punkt zugewiesen? .....	13
8. Wie wird der Heim- oder Gastmannschaft 1 Punkt abgezogen? .....	13
9. Wie wird gehupt? .....	14
10. Wie stoppt man die Hupe?.....	14
11. Wie startet man ein neues Spiel?.....	14
12. Wie wird die Stoppuhr auf 0 zurückgesetzt?.....	14
13. Wie werden der Stoppuhr Sekunden hinzugefügt/abgezogen?.....	14
14. Wie wird von der Spielanzeige auf die Anzeige der Uhrzeit umgeschaltet? .....	14
15. Wie wird die Helligkeit der Anzeigetafel geregelt? .....	14
16. Wie ändert man die Uhrzeit?.....	14
17. Test-Modus.....	14

# GEBRAUCH MIT DEM ALPHASCORE-PULT



Bezeichnung	Ziffer
Kurzer Tastendruck: Anzeige Uhrzeit oder Spiel.	1
Tastendruck > 3 Sek.: Start eines neuen Spiels.	2
Chronometer Reset (Chronometer gestoppt) ohne Rückstellung des Spielstands auf 0.	3
Nächste Spielzeit: Ein Tastendruck ermöglicht den Übergang zur nächsten Spielzeit.	4
Frei.	5
Ermöglicht den Start des Chronometers.	6
Ermöglicht den Stopp des Chronometers.	7
Zugriff auf Einstellungsmenü.	8
Korrektur: Bei einem Tastendruck leuchtet die Anzeige auf. Nach der Korrektur die Taste zur Bestätigung erneut drücken.	9
Frei.	10
Im Spiel-Modus: Bei langem Tastendruck > 3 Sek.: Start neues Spiel Einstellungsmenü: Bestätigung der Einstellungen und Verlassen des Menüs.	11
Frei.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Bei Start eines Sports: kurzer Druck auf die Tasten + und - zur Änderung der Spielzeit in Minuten.	13
Frei.	14 und 14'
Spielstand + 1 Punkt pro HEIM/GAST-Mannschaft.	15 und 15'
Einstellung der Helligkeit der Anzeigetafeln.	16

*Um vom kabelgebundenen Kommunikationsmodus in den funkbetriebenen zu wechseln, ist keinerlei Ersatz oder Modifizierung nötig. Die Erkennung erfolgt automatisch.*

*Die Benutzung der Pulte ist unter beiden Betriebsweisen identisch. Eine Funkantenne ist im Pult integriert. Ein Pult kann eine oder mehrere Anzeigetafeln steuern.*

*Wenn der Akku des Bedienpults nicht mehr ausreichend geladen ist, wird eine Warnmeldung angezeigt.*

*Das Steckernetzteil am Bedienpult anschließen. Betriebszeit bei voller Akkuladung > 10 Stunden. Volle Ladezeit: 8 Stunden. Laden Sie das Bedienpult zwischen den Spielen auf. Grüne LED leuchtet konstant: Bedienpult versorgt.*

*Vor dem Einschalten des Pults ist zu prüfen, ob die Anzeige mit 230VAC versorgt wird (Anzeige von Uhrzeit und Temperatur). Das Hauptbedienpult wird extern mit 230V versorgt.*

*Bei Nutzung des Zweitbedienpults wird dieses über das Hauptbedienpult versorgt. Dasselbe gilt für das 24-35-Sek-Pult (Basketball und Water Polo). Schließen Sie dieses bei Benutzung an das Hauptbedienpult an.*

### 1. Anzeige und Einstellung der Uhrzeit

1/Um die Uhrzeit auf der Tafel anzuzeigen, drücken Sie kurz auf die Taste TIME (1).

*Da die Uhr in die Anzeigetafel integriert ist, wird die Uhrzeit auch angezeigt, wenn das Pult ausgeschaltet ist. Im Falle eines Stromausfalls wird die Uhrzeit gespeichert.*

2/Um in den Spielmodus zurückzukehren, drücken Sie erneut auf die Taste TIME (1).

#### Einstellung der Uhrzeit

---

1/Auf die Taste TIME (1) drücken, um in das Uhrzeit-Menü zu gelangen.

2/Drücken Sie die Taste KORREKTUR (9).

*Die Minutenanzeige auf dem Display des Hauptbedienpults blinkt.*

3/Modifizierung der Werte über die Tasten HOCH+/RUNTER- (13).

4/Mit den Tasten LINKS/RECHTS (13), wählen Sie die Stunden aus. Ändern Sie den Wert mit den Tasten HOCH+/RUNTER- (13).

5/Drücken Sie erneut auf die Taste KORREKTUR (9), um das Uhrzeit-Menü zu verlassen. Die Uhr startet bei 00 Sekunden.

*Bei mehreren Anzeigetafeln schalten Sie das Pult nach der Einstellung der Uhrzeit aus und starten es neu.*

### 2. Speicherung der Daten

*Draht- oder Funkverbindung: Bei Stromausfall speichert das Hauptbedienpult sämtliche Daten. Die Tafel wird abgeschaltet. Nach Ende des Stromausfalls zeigt die Tafel die gespeicherten Daten nach einer kurzen Synchronisationszeit automatisch wieder an.*

### 3. Benutzungshinweise

*Zu Beginn des Spiels sollte das Pult komplett aufgeladen oder an das Stromnetz angeschlossen sein.*

*Das Pult ausschalten, vom Stromnetz trennen und in seiner Aufbewahrungstasche verstauen. Je nach Programmierung wechselt die Tafelanzeige automatisch in den Uhrzeit-Modus.*

*Sie können nicht gleichzeitig ein Pocket Bedienpult und ein Alphascore Bedienpult benutzen. Das Alphascore Bedienpult ausschalten, wenn nötig.*

## 4. Wie startet man ein Spiel?

1/Zum Einschalten des Hauptschaltpults die Taste START (6) drücken.

*Das Hauptschaltpult ist betriebsbereit, wenn das Display aufleuchtet.*

*Auf der Tafel erscheint die Uhrzeit, sobald die Verbindung zwischen Schaltpult und Tafel aufgebaut ist.*

*Einige Sekunden warten, bis die Meldungen abscrollen. Danach erscheint eine Anfangsmeldung.*

*Das Schaltpult sucht die Verbindung mit den Tafeln. Anzeige des Funkempfangsniveaus und der Anzahl der mit dem Schaltpult verbundenen Tafeln.*

*Wenn alles OK ist, erscheint die zuletzt praktizierte Sportart.*

Sportauswahl:  
Football

2/Wahl der Sportart mit den Tasten LINKS/RECHTS (13).

3/Bestätigung der Sportart mit der OK-Taste (11).

4/Wahl der Spielregelart mit den Tasten LINKS/RECHTS (13) oder SEL (8).

Football  
1: 2 x 45 min

*Nach der Sportartwahl werden für jede Sportart die verschiedenen, am häufigsten angewendeten Spielkonfigurationen („Spielregelart“) vorgeschlagen. Jede Konfiguration besitzt vorgegebene Spieleinstellungen, die für jede Sportart über das Einstellungsprogramm geändert und registriert werden können. Die werkseitige Einstellung kann immer wieder übernommen werden.*

5/Bestätigung der Spielregelart mit der OK-Taste (11).

*Das Spiel kann jetzt gestartet werden.*

**DA DIE SPIELSTANDSANZEIGEN DER SERIE BT2000 NICHT MIT DER ANZEIGE FÜR BASKETBALL KOMPATIBEL SIND, WIRD DIESE SPORTART IN DER VORLIEGENDEN BETRIEBSANLEITUNG NICHT BEHANDELT.**

Typ	Bezeichnung
Football 1: 2 x 0-45/45-90	Spiel mit 2 Spielperioden mit jeweils 45 Spielminuten.
Football 2: 2 x 0-40/40-80	Spiel mit 2 Spielperioden mit jeweils 40 Spielminuten.
Football 3: 2 x 0-20	Spiel mit 2 Spielperioden mit jeweils 20 Spielminuten.
Rugby 1: 2 x 0-40/40-80	Spiel mit 2 Spielperioden mit jeweils 40 Spielminuten.
Rugby 2: 2 x 0-35/35-70	Spiel mit 2 Spielperioden mit jeweils 35 Spielminuten.
Rugby 3: 2 x 0-30	Spiel mit 2 Spielperioden mit jeweils 30 Spielminuten.
Beach Soccer 1: 3 x 0-12	Spiel mit 3 Spielperioden mit jeweils 12 Spielminuten.
Beach Soccer 2: 3 x 0-12	Spiel mit 3 Spielperioden mit jeweils 12 Spielminuten.
Beach Soccer 3: 3x0-12/12-24/24-36	Spiel mit 3 Spielperioden mit jeweils 12 Spielminuten.
Pelota 1: Partie 50 Pts	Spiel in 50 Punkten.
Pelota 2: Partie 50 Pts	Spiel in 50 Punkten.

## 5. Wie schaltet man das Schaltpult aus?

1/Zum Ausschalten des Schaltpults nach Spielende 3 Sek. lang die TIME-Taste (1) drücken.

*Das Schaltpultdisplay leuchtet 1 Minute lang auf und geht dann aus. Die Anzeigetafel geht einige Sekunden danach aus, sofern der Modus „Eco“ auf JA eingestellt ist.*

## 6. Wie gibt man den Namen der Mannschaften ein (BT2045 Alpha)?

*Wenn die Tafel die Eingabe der Mannschaftsnamen ermöglicht, schlägt das Schaltpult die Änderung der Mannschaftsnamen vor.*

1/Die Mannschaftsnamen können auf 3 Arten eingegeben werden. Durch Drücken der SEL-Taste (8) wechselt man zwischen den Arten hin und her:

*Modus 1: Das Schaltpult bietet LOC für die Heimmannschaft und VIS für die Gastmannschaft an. Nicht veränderbar.*

*Modus 2: Das Schaltpult bietet die Eingabe eines Mannschaftsnamens auf 1 Zeile an.*

2/Im Modus 2 werden die Buchstaben mit den PFEILEN OBEN+/UNTEN- (13) gewählt. Verschiebung über LINKS/RECHTS (13).

3/Mit der OK-Taste bestätigen (11).

*Man wechselt zur Einstellung der GAST-Mannschaft.*

4/Die Eingabe erfolgt genauso wie für den Namen der HEIM-Mannschaft.

5/Mit der OK-Taste bestätigen (11).

*Das Schaltpult ist für den Spielstart bereit.*

## 7. Wie verwendet man das Chronometer?

1/Zum Einschalten des Chronometers kurz auf die START-Taste (6) drücken.

2/Zum Ausschalten des Chronometers kurz auf die STOP-Taste (7) drücken.

### **Am Hauptchronometer Spielzeit verlängern/verkürzen**

*Das Chronometer muss vorher mit der STOP-Taste (7) ausgeschaltet werden.*

1/Druck auf die KORREKTUR-Taste (9).

2 Druck auf die Taste OBEN+/UNTEN- (13), um die Spielzeit um 1 Sek. zu verlängern/zu verkürzen. Die Taste so oft wie nötig drücken.

3/Wenn der richtige Wert eingestellt ist, das Korrekturmenü durch Drücken der KORREKTUR-Taste (9) verlassen.

*An der Tafel und am Schaltpult wird der neue Chronometerwert angezeigt.*

4/Zum Neustart des Chronometers die START-Taste (6) drücken.

## 8. Wie verwaltet man die Spielstände?

### **Punktzahl erhöhen**

1/Um die Punktzahl der Heim- oder Gastmannschaft zu erhöhen, die SCORE-Taste (15) bzw. (15') drücken.

### **Punktzahl verringern**

1/Druck auf die KORREKTUR-Taste (9).

2/Druck auf die SPIELSTAND-Taste (15) bzw. (15').

*Anzeige des neuen Spielstands auf dem Schaltpultdisplay.*

*Auf der Tafel erscheint der alte Spielstand vor der Korrektur.*

3/Druck auf die KORREKTUR-Taste (9).

*Die neuen Spielstände werden sofort auf der Tafel angezeigt.*

## 9. Wie startet man ein neues Spiel?

1/Zum Start eines neuen Spiels 3 Sek. lang die NEW MATCH-Taste (2) drücken.

*Das Schaltpult schaltet erneut auf Wahl der Spielregelart.*

2/Wenn OK, die OK-Taste (11) drücken.

*Das neue Spiel berücksichtigt die zuletzt bestätigten Einstellungen und reinitialisiert das Chronometer und den Spielstand.*

## 10. Wie kehrt man zum Menü „Sportartwahl“ zurück?

1/3 Sek. lang die OK-Taste (11) drücken.

## 11. Wozu dient die Reset-Taste?

1/Bei einem Druck auf die RESET-Taste (3) wird das Chronometer zum programmierten Wert ohne Änderung der Spielstände und Fouls geladen (dazu muss das Chronometer ausgeschaltet sein).

## 12. Wie geht man zur nächsten Spielzeit über?

1/Wenn die NEXT PERIOD-Taste (4) 5 Sek. lang gedrückt wird, wechselt man zur nächsten Spielzeit über.

## 13. Wozu dient die Hupe-Taste?

*Die Hupe-Taste ist nur bei Rugbyspielen aktiviert und wenn eine Hupe (optional) angeschlossen ist.*

## 14. Wie stellt man die Helligkeit der Tafeln ein?

1/3 Sek. lang die HELLIGKEITS-Taste (30) drücken.

2/Mit den Tasten OBEN+ und UNTEN- (13) den Helligkeitswert einstellen (von 1 bis 5).



Anzegehelligkeit  
+/- 3

## 15. Wie stellt man die Sportarten ein?

*Die vorgespeicherte Einstellung für jede Sportart kann geändert werden. Eine Sportart und eine Spielregelart wählen und bestätigen. Anzeige des startbereiten Spiels.*

1/Zur Veränderung der Einstellungen der gewählten Sportart, 3 Sek. lang die SEL-Taste (8) drücken.

*Anzeige der veränderbaren Einstellungen.*

2/Die Einstellungen sind für jede Sportart unterschiedlich. Die Werte jeder Einstellung mit den Tasten OBEN+ und UNTEN- (13) verändern.



Anzahl Spielzeiten:  
2



Dauer Spielzeiten:  
45 Min

3/Über die Taste LINKS und RECHTS (13) wechselt man zwischen den verschiedenen Einstellungen hin und her.

5/Damit das Schaltpult auf den Spielstart mit den neu gespeicherten Einstellungen schaltet, die OK-Taste (11) drücken.

Art 1	Art 2	Art 3	Einstellungen	Beschreibung
<b>Football</b>				
Anzahl Spielzeiten: 2	2	2	1 bis 6 Spielzeiten	Wahl des Spiels mit 1 bis 6 Spielzeiten.
Dauer Spielzeiten: 45 Min	40 Min	20	1 bis 90 Min	Wahl der Dauer der Spielzeiten.
Nullsetzen des Chronos: Nein	Nein	Ja	JA oder NEIN	Wenn Ja, Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielzeit. Anzeige von 0:00 Minuten.
Spielzeit-Countup: Ja	Ja	Ja	JA oder NEIN	Wahl des Zählmodus des Chronometers: Aufwärts- oder Abwärtszählen.
Pausenzeit bei Halbzeit: 15 Min	15 Min	15 Min	0 bis 90 Min	Wahl der Spielzeitdauer.
Verlängerung: 15 Min	15 min	15 Min	1 bis 90 Min	Wahl der Dauer der Spielverlängerung bei Unentschieden.
Anzeigetafeltyp: Sp/P	U/S	Pkt.	Sp/P U/P Pkt.	Angezeigte Informationen auf der Tafel: - Sp/P: Anzeige Spielzeit + Spielstände - U/P: Anzeige Uhrzeit + Spielstände - Pkt.: Anzeige Spielstände
Aktivierungsdauer Hupsign.: 5 Sek	5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sek	Wenn = 0, keine automatische Hupe Wenn > 0, ermöglicht die Verkürzung der Hupdauer, um den Lärmpegel in der Halle zu vermindern.
Ergebnisanzeige während: 30 Sek	30 Sek	30 Sek	30 bis 60 Sek. im 10-Sek.-Schritt	Zur Beibehaltung der Anzeige der letzten Spielzeit während einer programmierbaren Dauer, wenn keine automatische Pausezeit programmiert ist.
Werkseitig voreingest.: Nein	Nein	Nein	JA oder NEIN	Wenn JA, Rückladung der bei der Inbetriebnahme der Anzeigetafel gelieferten Einstellungen.

<b>Rugby</b>				
Anzahl Spielzeiten: 2	2	2	1 bis 6 Spielzeiten	Wahl des Spiels mit 1 bis 6 Spielzeiten.
Dauer Spielzeiten: 40 Min	40 Min	40 Min	1 bis 90 Min	Wahl der Dauer der Spielzeiten.
Nullsetzen des Chronos: Nein	Nein	Ja	JA oder NEIN	Wenn Ja, Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Periode. Anzeige von 0:00 Minuten.
Spielzeit-Countup: Ja	Ja	Ja	JA oder NEIN	Wahl des Zählmodus des Chronometers: Aufwärts- oder Abwärtszählen.
Pausenzeit bei Halbzeit: 15 Min	15 Min	15 Min	0 bis 90 Min	Wahl der Spielperiodendauer.
Verlängerung: 15 Min	15 Min	15 Min	1 to 90 min	Wahl der Dauer der Spielverlängerung bei Unentschieden.
Anzeigetafeltyp: Sp/P	U/S	Pkt.	Sp/P U/P Pkt.	Angezeigte Informationen auf der Tafel: - Sp/P: Anzeige Spielzeit + Spielstände - U/P: Anzeige Uhrzeit + Spielstände - Pkt.: Anzeige Spielstände
Aktivierungsdauer Hupsign.: 5 Sek	5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sek	Wenn = 0, keine automatische Hupe Wenn > 0, ermöglicht die Verkürzung der Hupdauer, um den Lärmpegel in der Halle zu vermindern.
Ergebnisanzeige während: 30 Sek	30 Sek	30 Sek	00 bis 60 Sek. im 10 Sek.-Schritt	Zur Beibehaltung der Anzeige der letzten Spielzeit während einer programmierbaren Dauer, wenn keine automatische Ausruhezzeit programmiert ist.
Werkseitig voreingest.: Nein	Nein	Nein	JA oder NEIN	Wenn JA, Rückladung der bei der Inbetriebnahme der Anzeigetafel gelieferten Einstellungen.



Art 1	Art 2	Art 3	Einstellungen	Beschreibung
<b>Beach Soccer</b>				
Anzahl Spielzeiten: 3	3	3	1 bis 6 Spielzeiten	Wahl des Spiels mit 1 bis 6 Spielzeiten.
Dauer Spielzeiten: 12 Min	12 Min	12 Min	1 bis 90 Minuten	Wahl der Dauer der Spielzeiten.
Nullsetzen des Chronos: Ja	Ja	Nein	JA oder NEIN	Wenn Ja, Reset der Stoppuhr am ende der ersten Spielzeit. Anzeige von 0:00 Minuten.
Spielzeit-Countup: Nein	Nein	Nein	JA oder NEIN	Wahl des Chronometer-Zählmodus: Aufwärts- oder Abwärtszählen.
Pausenzeit bei Hal- bzeit: 3 Min	3 Min	3 Min	0 bis 90 Min	Wahl der Spielzeitdauer.
Verlängerung: 3 Min	3 Min	3 Min	1 bis 90 Min	Wahl der Dauer der Spielverlängerung bei Unentschieden.
Anzeigetafeltyp: Sp/P	U/S	Pkt.	Sp/P U/P Pkt.	Angezeigte Informationen auf der Tafel: - Sp/P: Anzeige Spielzeit + Spielstände - U/P: Anzeige Uhrzeit + Spielstände - Pkt.: Anzeige Spielstände
Aktivierungsdauer Hupsign.: 5 Sek	5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sek	Wenn = 0, keine automatische Hupe Wenn > 0, ermöglicht die Verkürzung der Hupdauer, um den Lärmpegel in der Halle zu vermindern.
Ergebnisanzeige während: 10 Sek	10 Sek	10 Sek	0 bis 60 Sek. in Schritten von 10 Sek.	Zur Beibehaltung der Anzeige der letzten Spielzeit während einer programmierbaren Dauer, wenn keine automatische Pausezeit programmiert ist.
Werkseitig voreingest.: Nein	Nein	Nein	JA oder NEIN	Wenn JA, Rückladung der bei der Inbetriebnahme der Anzeigetafel gelieferten Einstellungen.

<b>Pelota</b>				
Max. Anzahl Punkte: 50	1 bis 99 Punkte	Spielgewinn in 50 Punkten.		
Buzzer aktiv: Nein	JA oder NEIN	JA: Tastendruck = aktiviert den Buzzer des Schaltpults. NEIN: Tastendruck = deaktiviert den Buzzer des Schaltpults während des Spiels (Punktzuteilung erfolgt geräuschlos).		
Werkseitig voreingest.: Nein	JA oder NEIN	Wenn JA, Rückladung der bei der Inbetriebnahme der Anzeigetafel gelieferten Einstellungen.		

## 16. Pult- und Tafeltest

Ein Testprogramm ermöglicht, das gute Funktionieren des Pultes und der Tafel zu prüfen.

Um dieses Programm zu starten:

- Das Pult über die Taste START (6) einschalten.
- Um in den Spiel-Modus zu gelangen, drücken Sie mehrfach auf die OK-Taste (11), bis das Display des Pultes Folgendes anzeigt:
- Um in den Uhrzeit-Modus zu wechseln, drücken Sie die Taste TIME (1).
- Taste RESET (3) während mind. 5 Sek. gedrückt halten (1).

```
0 ↓ 0:00 ■ 0
→ 0 1/4 0
```

```
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PP
```

Das Testprogramm der Tafel und des Pultes beginnt.

Anmerkung: Um das Programm zu verlassen, Taste „TIME“ (1) gedrückt halten.

### Tafeltest

- 1/Anzeige der Tafelnummer auf der Hauptanzeigetafel.
- 2/Anzeige der EPROM-Nummer der Tafel.
- 3/Anzeige der Flachkabelnummer jedes Moduls (Blinken).
- 4/Anzeige der Ziffernstellung jedes Moduls auf dem Flachkabel.
- 5/Anzeige sämtlicher LEDs aller Module (auch mit der Dip 3-Konfiguration der Karte möglich).
- 6/Keine Anzeige mehr.
- 7/Anzeige der Nummer des verwendeten Kanals.

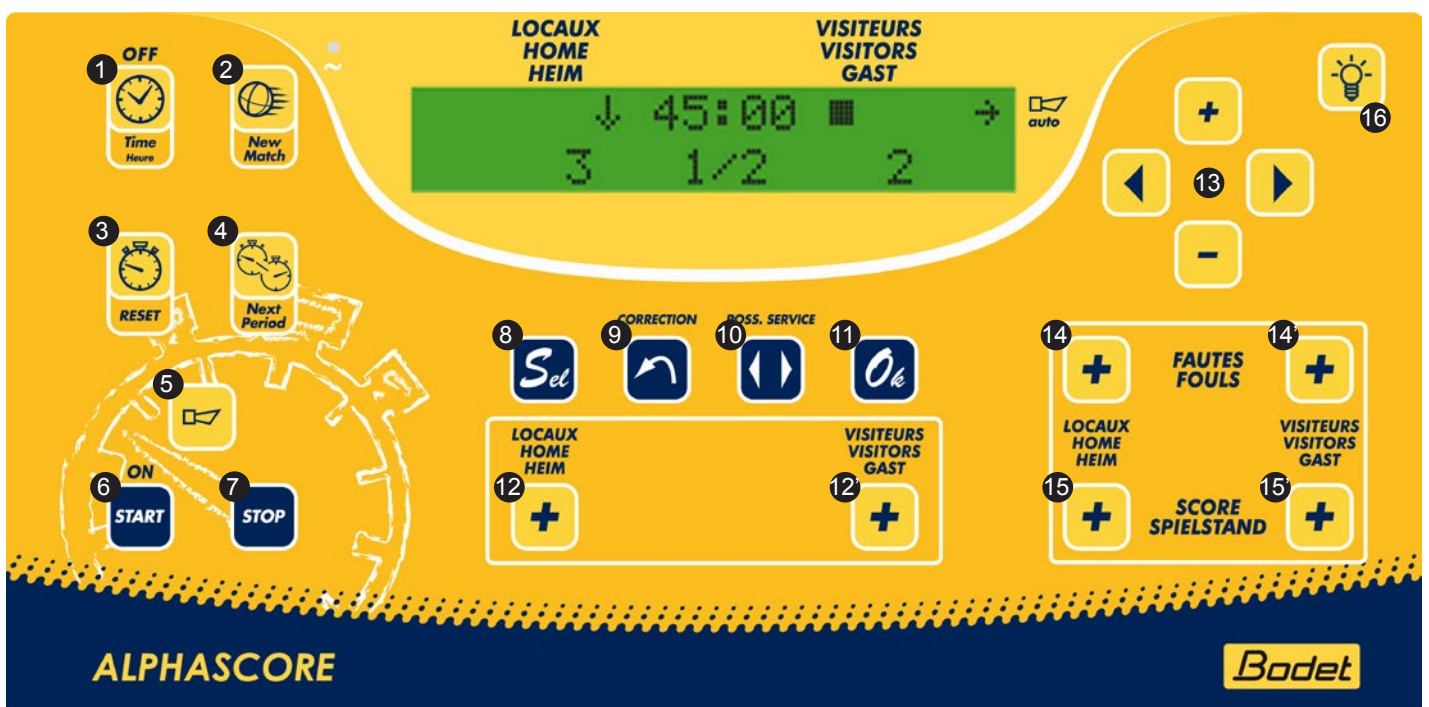
Während des Tests der Anzeigen werden auch das Display der Bedienpulte und die Tasten getestet (siehe den nächsten Unterpunkt).

### Pulttest

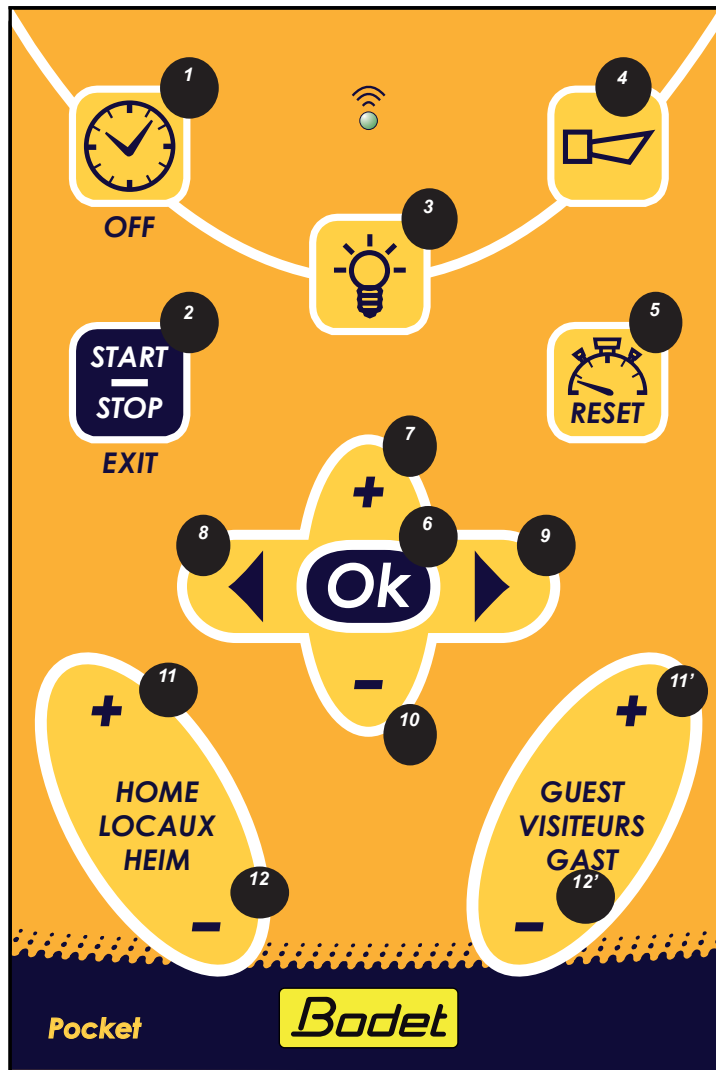
- 1/ Nach dem Starten des Testprogrammes zeigt jedes Pult an:
- 2/Dann jede Taste des Haupt-, Zweit- und 24-Sek.-Bedienpultes und der Start/Stop-Steuerung testen.
- 3/Wenn der Test fertig ist, zeigt das Hauptbedienpult Folgendes an:
- 4/Um das Programm zu verlassen, Taste TIME (1) gedrückt halten.

```
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PP
```

```
Um Test zu stoppen
TIME drücken
```



# GEBRAUCH MIT DEM POCKET-PULT



Bezeichnung	Ziffer
Uhrzeit oder Stoppen des Pults	1
Start/Anhalten der Stoppuhr oder Start des Pults	2
Regelung der Helligkeit der Tafeln	3
Hupe	4
Zurücksetzen der Stoppuhr auf 0	5
Validierung einer Einstellung und Start eines neuen Spiels	6
Folgende Einstellung oder Hinzufügen einer Sekunde während des Spiels	7
Vorhergehendes Menü oder Abziehen einer Minute während des Spiels oder Hinzufügen einer Auszeit	8
Folgendes Menü oder Hinzufügen einer Minute während des Spiels oder Hinzufügen einer Auszeit	9
Vorhergehende Einstellung oder Abziehen einer Sekunde während des Spiels	10
Hinzufügen eines Punktes zum Spielstand HEIMMANNSCHAFT und GASTMANNSCHAFT	11 et 11'
Abzug eines Punktes vom Spielstand HEIMMANNSCHAFT und GASTMANNSCHAFT	12 et 12'

*Es ist nicht möglich, das Pocket-Pult gleichzeitig mit einem Alphascore-Pult zu nutzen.  
Schalten Sie, falls notwendig, das Alphascore-Pult aus.*

## 1. Inbetriebnahme

Drücken Sie 3 Sekunden lang die START/STOP-Taste (2).

## 2. Wie wird das Pult ausgeschaltet?

Drücken Sie 3 Sekunden lang die OFF-Taste (1) (die Stoppuhr wird angehalten).

## 3. Wie wird ein Spiel gestartet?

Beim Starten erfolgt die Parametrierung, das Spiel kann beginnen.

*Alle Programme P1 bis P8 sind parametrierbar, P9 dient für baskisches Pelota. Es gibt keine parametrierbaren Programme für die Modelle BT2025 und BT2045 SCORE, das Spiel ist bereit, sobald die Tafel beleuchtet ist.*

## 4. Wie ändert man die Einstellungen für eine Sportart?

Drücken Sie während eines Spiels gleichzeitig 3 Sekunden lang ◀ (8) und ▶ (9) (die Stoppuhr wird angehalten). Die Navigation innerhalb der Menüs erfolgt über die Tasten ◀ (8) und ▶ (9) und die Werte werden mit den Tasten + (7) und - (10) geändert.

Bestätigung mit OK (6).

**Für die Programme P1 bis P8:**



Dauer des Spielabschnitts (von 1 bis 99).



Anzahl der Spielabschnitte (von 1 bis 99).



Zählmodus (UP)/Abzugsmodus (do) der Stoppuhr.



Kumulieren von Spielabschnitten „ja“ (Y) oder „nein“ (n) (wenn z. B. bei einem Spiel mit zwei Spielabschnitten von 45 Minuten ja gewählt wird, beginnt der zweite Zeitabschnitt bei 45 bis 90, wenn nein gewählt wird, beginnt der zweite Spielabschnitt bei 0 bis 45). Dies gilt ebenfalls für Verlängerungen, die unabhängig vom normalen Spiel untereinander kumuliert werden können.



Dauer der Verlängerung (von 1 bis 99). (Et = Extra time).



Anzahl der Verlängerungen (von 1 bis 99).



Dauer der Auszeiten (von 0 bis 60 sec).



Anzahl der Auszeiten.



CS = Chrono + Score  
TS = Time + Score  
S = Score



Aktivieren der Hupe (y) oder Nicht-Aktivieren (n).



nS : Gesamtanzahl der Punkte des Spiels (von 1 bis 99).

nS = 0 keine Bearbeitung des max. Punktestandes, nS ≠ 0 Anhalten der Stoppuhr, wenn der Punktestand einer Mannschaft nS erreicht, es besteht jedoch die Möglichkeit, die Stoppuhr wieder zu starten.

## 5. Werkseinstellungen

Die Werkseinstellungen jedes der Programme P1 bis P9 lauten folgendermaßen:

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
tP Dauer des Spielabschnitts	45	40	20	40	35	30	45	10	-
nP Anzahl der Spielabschnitte	2	2	2	2	2	2	2	1	50 (Punkte)
Co Zählen/Vermindern	UP	UP	UP	UP	UP	UP	UP	do	-
CP Kumulation von Spielabschnitten	n	n	n	n	n	n	n	n	-
Et Dauer der Verlängerung	15	15	15	10	10	10	15	0	-
nE Anzahl der Verlängerungen	2	2	2	2	2	2	2	0	-
t0 Auszeiten	0	0	0	0	0	0	30	30	-
nt Anzahl der Auszeiten	0	0	0	0	0	0	1	1	-
DS Uhrzeit + Spielstand	CS	CS	CS	CS	CS	CS	CS	CS	TS
Hn Aktivieren der Hupe	y	y	y	y	y	y	y	y	-
nS Max. Spielstand/Punktzahl	0	0	0	0	0	0	0	21	-

Um von einem Programm zu einem anderen überzugehen:

Drücken Sie 3 Sekunden lang die OK-Taste (6), ändern Sie dann das Programm mit Hilfe der Tasten ◀ (8) und ▶ (9).

Um die Einstellungen auf Werkseinstellungen zurückzusetzen, gehen Sie zum Uhrzeit-Modus, indem Sie die OFF-Taste drücken (2).

Drücken Sie die Tasten + (7) und - (10) gleichzeitig für 3 Sekunden.

Wählen Sie mit den Tasten + (7) und - (10) zwischen ja (Y) oder nein (n).

Bestätigung Sie mit der OK-Taste (6).

## 6. Wie wird die Stoppuhr gestartet/angehalten?

Drücken Sie während eines Spiels auf START/STOP (2), um die Stoppuhr zu starten, wenn Sie ein zweites Mal drücken, wird sie angehalten.

## 7. Wie wird der Heim- oder Gastmannschaft ein Punkt zugewiesen?

Drücken Sie auf die Taste + HEIM (11) oder + GAST (11').

## 8. Wie wird der Heim- oder Gastmannschaft ein Punkt abgezogen?

Drücken Sie auf die Taste - HEIM (12) oder - GAST (12').

## 9. Wie hupt man?

Drücken Sie auf die Hupe-Taste (4).

## 10. Wie wird das Hupen beendet?

Drücken Sie die Hupe-Taste (4), während sie läuft.

## 11. Wie startet man ein neues Spiel?

Drücken Sie 3 Sekunden lang auf die OK-Taste (6).

## 12. Wie wird die Stoppuhr auf 0 zurückgesetzt?

Drücken Sie 3 Sekunden lang auf die RESET-Taste (5), die Stoppuhr springt auf den Beginn des Spielabschnitts zurück.

## 13. Wie werden Sekunden zur Stoppuhr hinzugefügt/abgezogen?

Wenn die Stoppuhr angehalten ist, drücken Sie 3 Sekunden lang auf die Taste + (7), der Anzeiger blinkt.

Mit den Tasten + (7) et - (10) können Sie innerhalb des Spielabschnitts die Sekunden ändern.

Bestätigung Sie mit der OK-Taste (6).

## 14. Wie wird von der Spielanzeige auf die Anzeige der Uhrzeit umgeschaltet?

Während eines Spiels, und wenn die Stoppuhr angehalten ist, zeigt die Tafel die Uhrzeit an, wenn Sie auf die OFF-Taste drücken(1).

Wenn die Uhrzeit angezeigt wird, wird das Spiel angezeigt, wenn Sie die OFF-Taste (1) drücken.

## 15. Wie regelt man die Helligkeit der Anzeigetafel?

Drücken Sie auf die Glühbirnen-Taste (3). Bei jedem Drücken wird die Helligkeit geändert.

## 16. Wie ändert man die Uhrzeit?

Um die Uhrzeit anzuzeigen, drücken Sie die OFF-Taste (2).

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten ◀ (8) und ▶ (9), die Minuten blinken.

Änderung der Minuten mit den Tasten + (7) und - (10).

Drücken Sie die Taste ◀ (8) oder ▶ (9), die Stunden blinken.

Ändern Sie die Uhrzeit mit den Tasten + (7) und - (10).

Bestätigung Sie mit der OK-Taste (6).

## 17. Test-Modus

Gehen Sie zum Stunden-Modus, indem Sie auf die OFF-Taste (1) drücken.

Drücken Sie 3 Sekunden lang die RESET-Taste (5).

*Der Test-Modus beginnt in folgender Reihenfolge :*

*1/ Anzeigen der Nummer der Version des Programms.*

*2/ Anzeige der Nummer der Ebene.*

*3/ Anzeige der Adresse jedes Moduls.*

*4/ Anzeige vollständig beleuchtet.*

*5/ Tafel ausgeschaltet.*

*6/ Anzeige der Nummer des Kanals des Pulsts.*

*7/ Zurück zum normalen Modus.*