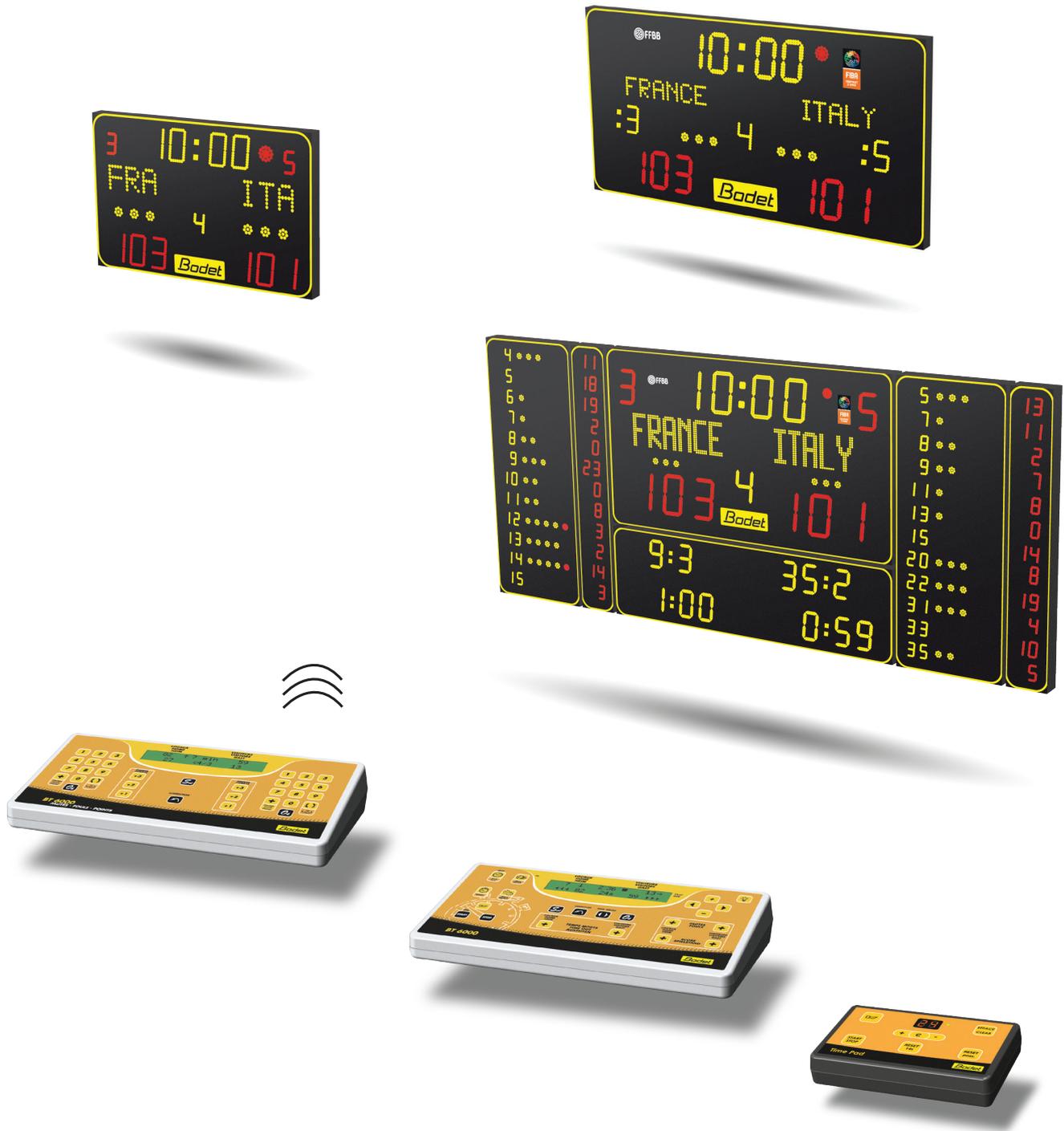


# Produktreihe BT6000



## Benutzerhandbuch

Basketball, Handball, Volleyball, Tennis, Trainingsfunkt



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

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



100% papier recyclé



Réf: 606229 N

Bei der Abnahme das Produkt auf Transportschäden prüfen, um beim Spediteur gegebenenfalls Vorbehalte anzumelden.

# Vorwort

Dieses Handbuch erklärt die Funktionen der BT6000 Master- und Evolution-Anzeigen :

- Betrieb der Bedienpulte.
- Beschreibung jeder Sportart.

Siehe letzte Seite dieses Handbuches, um den entsprechenden Anlagentyp herauszufinden (Kapitel 6).

**Weitere Sportarten werden in einer zusätzlichen Beschreibung erläutert, die auf unserer Website zum Download bereitsteht.**

Liste der unterstützten Sportarten:

Tischtennis | Badminton | Netball | Rink Hockey | Floorball | Futsal | Ringen | Boxen | Squash | Baskische Pelota | Innenkrieket | Grundsportarten.

Bitte laden Sie sich die Zusatzbeschreibung für die anderen Sportarten auf der Website von Bodet Sport unter folgender Adresse herunter: <http://www.bodet-sport.fr/espace-client/manuels.html>

## Wichtig

Bitte das Programm EuroLeague erst für EuroLeague Basketballspiele und erst mit BT6008 benutzen. (BT6002C kann keine zehntel Sekunden anzeigen).

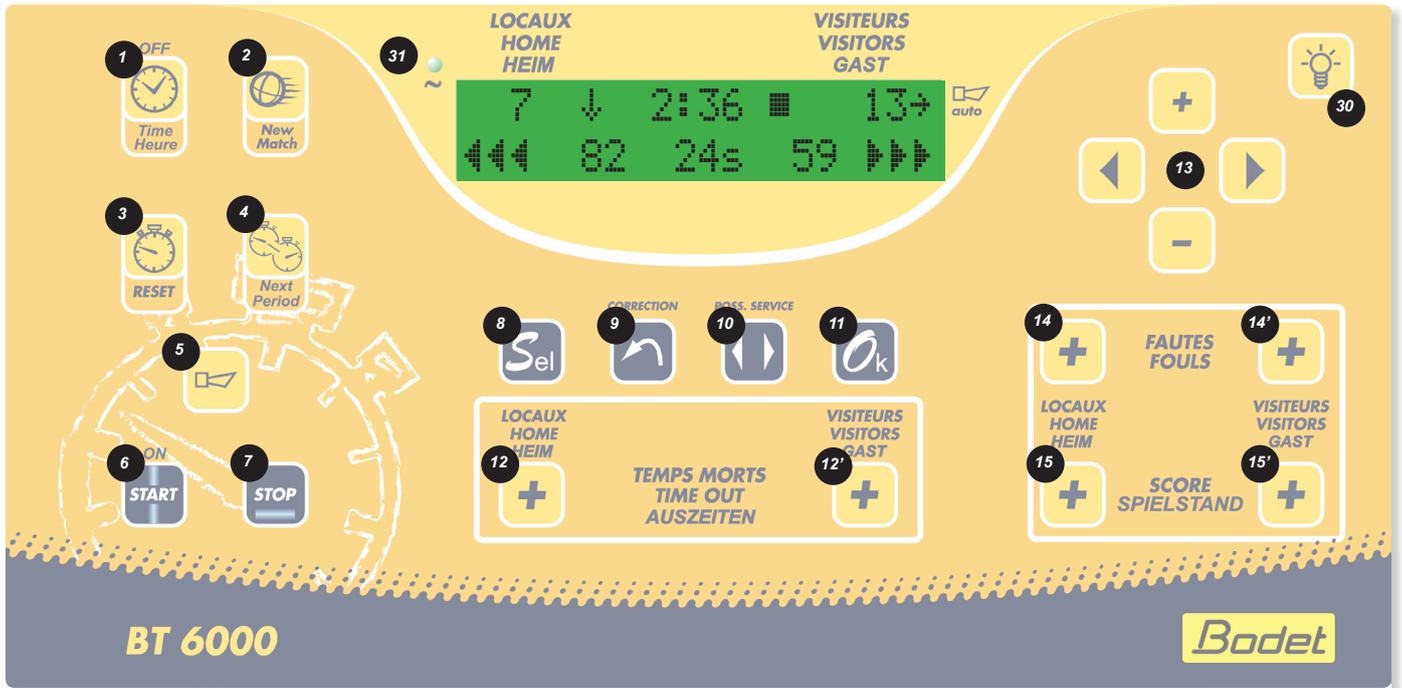
**Anmerkung über den Betrieb der Funk-Bedienpulte:**

**Damit die vom 4G Funknetz verursachten Störungen begrenzt bleiben, empfehlen wir, die Mobiltelefonen von den Bedienpulten fern zu halten.**

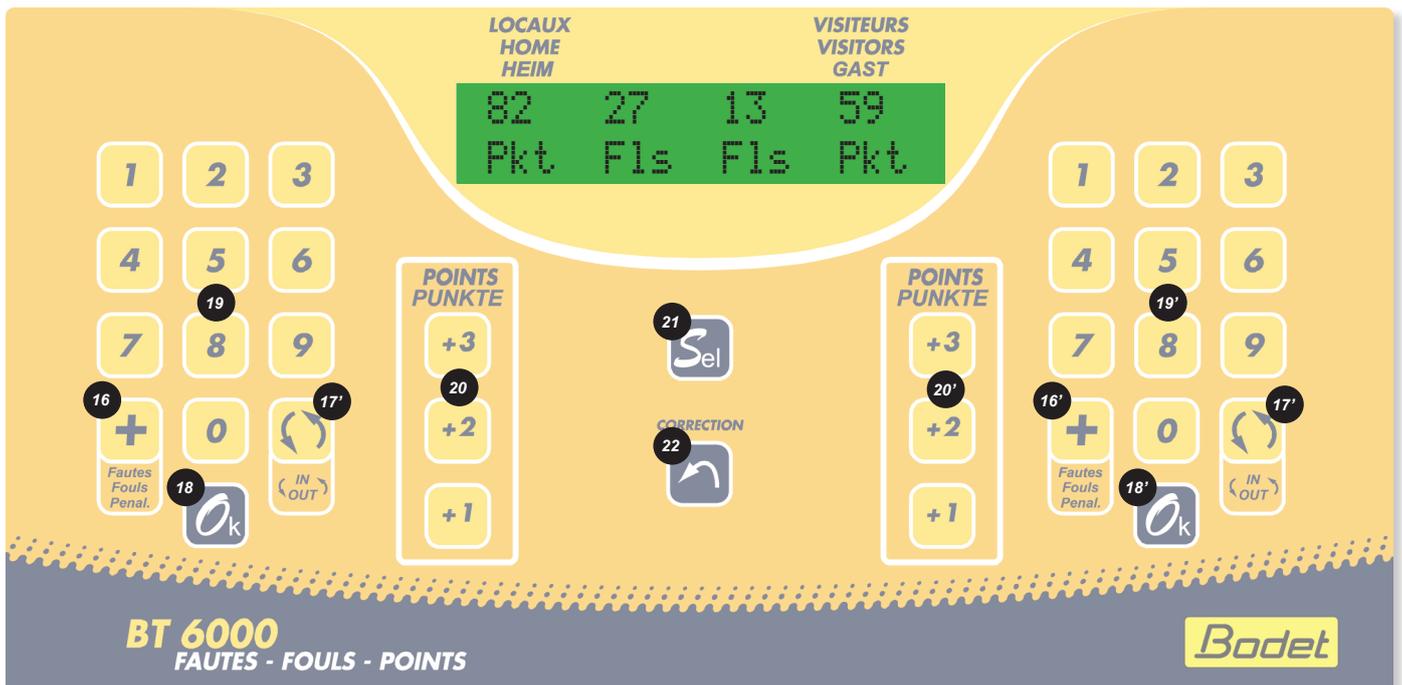
# Inhaltsverzeichnis

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Hauptbedienpult</b>   | <b>6</b>  |
| 1.1 Einschalten des Hauptbedienpultes .....                               | 6         |
| 1.2 Ausschalten des Hauptbedienpultes .....                               | 6         |
| 1.3 Sportart-Auswahl.....   | 6         |
| 1.4 Mannschaftsnamen (nur bei BT6000 Alpha Anlagen).....                  | 6         |
| 1.5 Laufschriften (nur bei BT6000 Alpha Anlagen).....                     | 7         |
| 1.6 Anzeige nach dem Spiel.....   | 8         |
| 1.7 Spielzeit.....  | 8         |
| 1.8 Neues Spiel starten .....   | 9         |
| 1.9 Reset.....  | 9         |
| 1.10 Rückkehr zum Menü Sportart-Auswahl.....                              | 9         |
| 1.11 Parametrierung der Sportart.....                                     | 9         |
| 1.12 Parametrierung der Spielernummern .....                              | 9         |
| 1.13 Hupe.....  | 10        |
| 1.14 Helligkeit.....  | 10        |
| 1.15 Korrektur.....   | 10        |
| 1.16 Spielstände (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult).....                  | 10        |
| 1.17 Auszeiten.....   | 10        |
| 1.18 Fouls/Strafzeiten (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult).....            | 11        |
| <b>2. Zweitbedienpult</b>   | <b>12</b> |
| 2.1 Spielstände.....  | 12        |
| 2.2 Persönliche Fouls (Funktion Strafzeiten automatisch deaktiviert)..... | 12        |
| 2.3 Strafzeiten (die Funktion „Fouls“ wird automatisch deaktiviert).....  | 13        |
| <b>3. Weitere Bedienpulte</b>   | <b>14</b> |
| 3.1 24-Sek.-Bedienpult.....   | 14        |
| 3.2 Start/Stop Taster am Hauptbedienpult .....                            | 15        |
| 3.3 Start/Stop Taster am Zweitbedienpult .....                            | 15        |
| 3.4 RS232-Ausgang am Hauptbedienpult.....                                 | 15        |
| <b>4. Allgemeine Informationen über die BT6000-Anzeigen</b>               | <b>16</b> |
| 4.1 Anzeige und Einstellung der Uhrzeit und der Temperatur .....          | 16        |
| 4.2 Speicherung der Daten .....   | 16        |
| 4.3 Hinweise.....   | 16        |
| <b>5. Beschreibung Sportarten</b>   | <b>18</b> |
| Basketball.....   | 18        |
| Handball .....  | 25        |
| Volleyball .....  | 31        |
| Tennis.....   | 35        |
| Trainingsfunkt.....   | 38        |

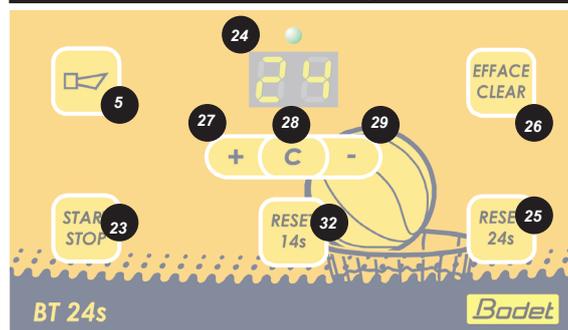
## Hauptbedienpult



## Zweitbedienpult



## 24-Sek.-Bedienpult



# Beschreibung der Tasten

## Hauptbedienpult

- (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.

## Zweitbedienpult

- (16) und (16') Persönliche Fouls „Heim“ und „Gast“ oder Strafzeiten „Heim“ und „Gast“ mit einer programmierbaren Dauer. Modus Fouls/Strafzeiten wird automatisch je nach Sportart ausgewählt.
- (17) und (17') nicht aktiv.
- (18) und (18') Bestätigung eines Fouls bzw. Spielstandes.
- (19) und (19') Numerische Tastatur, um die Spielernummern, die Auszeiten- oder Strafzeitendauer einzugeben.
- (20) und (20') Taste Spielstand + 1, 2 oder 3 Punkte für eine Mannschaft oder einen Spieler.
- (21) Taste für Spieler-Statistiken.
- (22) Korrekturmodus: Durch Drücken der Taste blinkt das Display des Zweitbedienpultes. Nach den Korrekturen erneut Taste zur Rückkehr in den Spielmodus drücken.

## 24-Sek.-Bedienpult

- (23) Hupe.
- (24) Anzeige der 24 Sekunden mit Kontrollleuchte Start/Stop.
- (25) Reset der 24 Sekunden (bei verbleibender Rest-Spielzeit unter 24 Sekunden werden die 24-Sek.-Anzeigen ausgeblendet).
- (26) Löschung der 24 Sekunden, aber nur bei gestoppter Anzeige (das LCD-Display (24) erlischt).
- (27) (28) (29) Korrekturmodus: Durch Drücken der Taste C (28) blinkt das Display des 24-sek-Bedienpultes. Taste + (27), um 1 Sek. zu erhöhen bzw. Taste – (29) um 1 Sek. zu reduzieren. Zum Bestätigen noch mal Taste C (28).
- (32) Reset der 14 Sekunden.



## **Mannschaftsnamen auswählen und anzeigen**

1/ Wählen Sie HEIM Mannschaft aus: das Hauptbedienpult zeigt eine Liste von vorprogrammierten Mannschaftsnamen oder HEIM an. Wählen Sie in der Liste mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13).

```
HEIM MANNSCHAFT +
--:HEIM -
```

*Anmerkung: Für den ersten Betrieb, gibt es nur HEIM. Die Liste ist leer.*

2/ Drücken Sie auf die Taste „OK“ (11), um zu bestätigen.

```
HEIM MANNSCHAFT +
1:CHOLET -
```

3/ Wählen Sie GAST Mannschaft aus: das Hauptbedienpult zeigt eine Liste von vorprogrammierten Mannschaftsnamen oder HEIM an. Wählen Sie in der Liste mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13).

```
GAST MANNSCHAFT +
--:GAST -
```

*Anmerkung: Für den ersten Betrieb, gibt es nur GAST. Die Liste ist leer.*

4/ Drücken Sie auf die Taste „OK“ (11), um zu bestätigen.

*Die Mannschaftsnamen werden auf der Tafel angezeigt und das Hauptbedienpult ist für das Spiel fertig.*

*Anmerkung: In Menüs, drücken Sie auf die Taste „CORRECTION“ (9), um im vorigen Menü zurückzukommen. (Z.B. Drücken Sie auf „CORRECTION“, wenn Sie im Gast-Mannschaftsname-Menü sind, um im Heim-Mannschaftsname-Menü zurückzukommen).*

## **1.5 Laufschriften (einzig Tafel mit alphanumerischem Anzeigenstreifen)**

1/ Wählen Sie „Textanzeige“ in der „Sportauswahl“ Liste aus.

```
Sportauswahl:
< Textanzeige >
```

2/ Drücken Sie auf die Taste „OK“, um zu bestätigen.

Die letzte Meldung zeigt an.

3/ Wenn nötig, löschen Sie den bestehenden Text mit der Taste „RESET“ (3).

4/ Tippen Sie die Buchstaben mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13) und bewegen mit den Tasten Rechts/Links (13).

```
Msg: FINALE_CHAMPION
NAT_2010_____→
```

*Anmerkung1: Drücken Sie auf die Taste, um Scrollen zu beschleunigen.*

*Anmerkung 2: Verfügbare Buchstaben: 26 Alphabet-Buchstaben (nur großer Buchstabe, Ziffer, + - / \*@\_ und Raum).*

*Anmerkung 3: Wenn die Meldung zu lang ist, werden Pfeilen auf dem Hauptbedienpult vor und nach der Meldung angezeigt werden: Die Meldung ist nur partiell angezeigt. Die Meldung kann nur 60 Buchstaben haben.*

5/ Drücken Sie auf die Taste „OK“(11), um zu bestätigen.

```
Text gespeichert
```

## **1.6 Anzeige nach dem Spiel**

Nach dem Spiel kann die Tafel anzeigen:

- Permanente Uhrzeit: Die Tafel zeigt immer Uhrzeit an.
- Uhrzeit + Text : Die Tafel zeigt Uhrzeit + Meldung an (nur für BT6000 Alpha).
- Uhrzeit von 6h bis 24h: Die Tafel zeigt nur Uhrzeit an. Die Tafel wird zwischen 0h00 und 6h00 ausgeschaltet.

1/ Drücken Sie auf die Taste „TIME“ (1), um vom Spiel-Modus zum Uhrzeit-Modus zu gehen und umgekehrt.

```
10:12
< UHRZEIT >
```

2/ Drücken Sie auf die Pfeilentaste (13), um von einem Modus zu einem anderen zu gehen.

```
10:12
< UHRZEIT + TEXT >
```

```
10:12
< UHR 6h bis 24h >
```

## **1.7 Spielzeit**

1/Um die Spielzeit zu starten, drücken Sie kurz auf die Taste „Start“ (6).

2/ Um die Spielzeit zu stoppen, drücken Sie kurz auf die Taste „Stop“ (7).

## **Änderung der Dauer der Spielperiode (nur vor dem Spiel möglich)**

*Vor einem Spiel können Sie die Spielzeit ändern, ohne in das Parametrierungsmenü jeder Sport zu gehen :*

1/ Drücken Sie auf die Taste + bzw. - (13), um die Spielzeit zu erhöhen oder reduzieren.

*Die Tafel und das Bedienpult zeigen die neue Spielzeit an.*

2/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6), um das Spiel zu starten.

## **Korrektur der Spielzeit**

*Die Stoppuhr muß vorher mit der Taste „Stop“ (7) gestoppt werden.*

1/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (Korrektur) (9).

2/ Drücken Sie auf die Tasten + bzw. - (13), um die Spielzeit zu erhöhen oder reduzieren.

3/ Bestätigung des richtigen Wertes richtig mittels Taste „Correction“ (9) (Verlassen des Menüs).

*Das Bedienpult und die Tafel zeigen die neue und richtige Spielzeit an.*

4/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6) um die Stoppuhr zu starten.

*Während der letzten Minute wird die Zeit in 1/10 Sek.-Schritten korrigiert. Korrektur wie Punkt 1/ bis 4/.*

## **Während der letzten Minute die Spielzeit in 1/10-Sekundenschritten an der Stoppuhr erhöhen**

*Die Stoppuhr muß vorher mit der Taste „Stop“ (7) gestoppt werden.*

1/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (Korrektur) (9).

2/ Drücken Sie die Pfeiltaste OBEN+/UNTEN- (13), um die Spielzeit in 1/10tel-Sekundenschritten zu erhöhen oder zu verkürzen. Drücken Sie die Taste so viele Male, wie erforderlich.

3/ Bestätigung des richtigen Wertes richtig mittels Taste „Correction“ (9) (Verlassen des Menüs).

*Das Bedienpult und die Tafel zeigen die neue und richtige Spielzeit an.*

4/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6) um die Stoppuhr zu starten.

## **Am Ende einer Spielperiode die Spielzeit erhöhen**

*Nur am Ende der Spielperiode innerhalb der 60 Sek. vor der Anzeige der Pausenzeit möglich.*

1/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (Korrektur) (9).

2/ Drücken Sie die Pfeiltaste OBEN+ (13), um die Spielzeit in 1/10-tel-Sekundenschritten zu erhöhen. Drücken Sie die Taste so viele Male, wie erforderlich.

3/ Bestätigung des richtigen Wertes richtig mittels Taste „Correction“ (9) (Verlassen des Menüs).

*Das Bedienpult und die Tafel zeigen die neue und richtige Spielzeit an.*

4/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6) um die Stoppuhr zu starten.

## **1.8 Neues Spiel starten**

1/Um ein neues Spiel zu starten, drücken Sie die Taste „New Match“ (2) 3 Sekunden lang.

*Das Bedienpult zeigt das Menü „Auswahl der Parametrierungen“.*

2/Bestätigung mittels Taste „OK“(11).

*Das neue Spiel benutzt die letzten programmierten Parameter. Alle Werte sind im Ausgangszustand.*

## **1.9 Reset**

1/Durch Drücken der Taste „Reset“(3) (mind 3 Sek.), wird die Spielzeit auf die Ausgangszeit zurückgesetzt, Spielstände und Fouls werden nicht geändert (nur bei gestoppter Spielzeit möglich).

## **1.10 Rückkehr zum Menü Sportart-Auswahl**

1/Drücken Sie auf die Taste „OK“ (11) 3 Sekunden lang.

## 1.11 Parametrierung der Sportart

Für jeden Sport können die werkseitig gespeicherten Parameter geändert werden. Wählen Sie einen Sport und einen Spielregeltyp aus. Anzeige des startbereiten Spiels.

1/ Taste „SEL“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten. 1. änderbarer Parameter erscheint.

*Anzeige der änderbaren Parameter.*

2/ Änderung des Parameters mittels Taste + bzw. – (13).

3/ Drücken Sie auf die Pfeiltasten RECHTS (13), um zum nächsten Parameter zu blättern.

4/ Drücken Sie auf die Pfeiltaste LINKS (13), um zum vorigen Parameter zurückzublätern.

5/ Nach Ende aller vorgenommenen Einstellungen mit Taste „OK“ (11) bestätigen.

```
Sportauswahl:
Basketball
```

```
Angriffsdauer
: 24 Sek
```

```
Ende Angriff
Stoppuhr :Nein
```

## 1.12 Parametrierung der Spielernummern

1/Taste „Sel“ (8) 3 Sek. gedrückt halten. Parametrierung der Sportart erscheint im Display.

2/Mittels den Pfeiltasten (13) den Parameter Spielernummer suchen.

3/Die Spielernummern für alle Spieler der „Heim“ Mannschaft eingeben : mittels den + bzw. – Tasten (13) oder mit der numerischen Klaviatur (19) (Zweitbedienpult).

4/Jede einzelne Spielernummer durch Taste „OK“ (18) (Zweitbedienpult) bestätigen.

*Die Tafel zeigt die Spielernummer sofort an.*

5/Anschließen mit Eingabe der Spielernummern der „Gast“ Mannschaft wie oben verfahren.

6/Bestätigen und Verlassen der Parametrierung mit der Taste „OK“ (11).

*Anmerkung : Die Tafel zeigt die Spielernummern in aufsteigender Reihenfolge an.*

```
Angriffsdauer
: 24 Sek
```

```
Spielernummer
HEIM 4 : 4
```

```
Spielernummer
HEIM 4 : 99
```

```
Spielernummer
GAST 4 : 4
```

## 1.13 Hupe

1/Hupe (5). Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.

*Möglichkeit, die Hupe zu stoppen durch Drücken der Taste „Hupe“ des Hauptbedienpults oder den Start/Stop Taster (wenn dieser an das Zweitbedienpult angeschlossen ist).*

*Die automatische Hupe stoppt nach 5 Sekunden am Ende der Spielperiode. Die Hupe stoppt nach 3 Sekunden am Ende der 24 Sekunden. Die Hupe stoppt nach 3 Sekunden beim Handstoppen.*

## 1.14 Helligkeit

1/ Taste „Helligkeit“ (30) mind 3 sek. gedrückt halten.

*Sie können die Helligkeit der Hauptanzeigen und der 24-Sek.-Anzeigen unabhängig einstellen.*

2/ Drücken Sie die Pfeiltasten (13) zur Helligkeitseinstellung der 24-Sek.-Anzeigen.

3/ Drücken Sie die Tasten + bzw. - (13), um die Helligkeit einzustellen (Niveau 1 bis 5).

```
Helligkeit
+/- 3
```

```
Helligkeit Angriffs-
dauer +/- 3
```

## 1.15 Korrektur

1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

*Das Display des Bedienpults blinkt.*

2/Drücken Sie die Taste des zu ändernden Wertes. Mögliche

Tasten :

- „Spielstand“ (15) und (15') : um Spielstände zu reduzieren
- „Fouls“ (14) und (14') : um Mannschaftsfouls zu reduzieren
- „Auszeiten“ (12) und (12') : um Auszeiten zu reduzieren
- Pfeil-Tasten + bzw. - (13) : um die Spielzeit zu ändern (Minuten, Sekunden, 1/10 Sekunden).

3/Nach der Korrektur, drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

*Die Tafel zeigt sofort die geänderten Werte.*



7 ↓ 9:42 ■ 13→  
◀◀ 104 4/4 98 ▶▶



4 ↓ 8:32 ■ 11 →  
◀ 101 4/4 97 ▶▶

## 1.16 Spielstände (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)

### Punkte addieren

1/Drücken Sie auf die Taste „Spielstand“ (15) und (15'), um Punkte zu addieren.

### Punkte abziehen

1/Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

2/Drücken Sie die Taste „Spielstand“ (15) und (15').

3/Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

*Die Tafel zeigt sofort den neuen Spielstand an.*

## 1.17 Auszeiten

1/ Drücken Sie die Taste „Auszeiten“ (12) und (12').

*Die Auszeit stoppt automatisch am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste „Auszeiten“(12) und (12').*

### Eine zugewiesene Auszeit abziehen

1/ Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

2/ Drücken Sie die Taste „Auszeiten“(12) und (12').

3/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

*Die Tafel zeigt sofort die neuen Werte an.*

## 1.18 Fouls/Strafzeiten (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)

*Der Betrieb im Foul- oder Strafzeiten-Modus hängt von der eingestellten Sportart ab.*

1/Drücken Sie die Taste „Fouls“ (14) und (14'), um Fouls hinzuzufügen oder eine Strafzeit zu starten.

### Fouls/Strafzeiten abziehen (nur wenn das Zweitbedienpult nicht angeschlossen ist)

1/Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

2/Drücken Sie die Taste „Fouls (14) und (14').

3/Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

*Die Tafel zeigt sofort die neuen Werte an.*

## 2. Zweitbedienpult

Das Zweitbedienpult wird für die folgenden Sportarten benutzt : Basketball, Handball, Eishockey, Wasserball, Rinkhockey, Floorball... Die Benutzung des Zweitbedienpults hängt von der ausgewählten Sportart und den ausgewählten Optionen ab (Gewisse Funktionen sind nicht bei allen Sportarten aktiv).

Das Zweitbedienpult steuert die persönlichen Fouls, die Auszeiten, die Spielstände und die Punkte pro Spieler. Es können max. 2 Zweitbedienpulte gleichzeitig benutzen werden (Fouls und Spielstände).

### 2.1 Spielstände

#### **Punkte addieren**

1/Drücken Sie die Taste „Punkte“ +1, +2, oder +3 (20) bzw. (20'), um Punkte hinzuzufügen.

#### **Punkte abziehen**

1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).

*Das Display des Bedienpults blinkt.*

2/Drücken Sie die Taste +1, +2 oder +3 (20) oder (20'), um 1, 2 oder 3 Punkte abzuziehen.

*Das Pult zeigt sofort den neuen Spielstand an. Die Tafel zeigt noch den Spielstand vor der Korrektur an.*

3/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).

#### **Punkte pro Spieler addieren : Tasten Spielstand + Spielernummer + OK (Wenn Option Spielstände pro Spieler)**

1/Drücken Sie die Taste „Punkte“ +1, +2, oder +3 (20) bzw. (20'), um Punkte hinzuzufügen



2/Erfassung der Spielernummer dank der numerischen Tastatur (19) oder (19').



3/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18'). Das Display zeigt währen 3 Sek. an.



*NB : Wenn Sie keine Spielernummer wählen, wird nur der Spielstand der Mannschaft geändert. Keine Änderung der Spielstände pro Spieler.*

#### **Punkte pro Spieler abziehen : Correction + Spielstand + Spielernummer + Correction (Wenn Option Spielstände pro Spieler)**

1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).



2/Drücken Sie die Taste +1, +2 oder +3 (20) oder (20'), um 1, 2 oder 3 Punkte abzuziehen.



3/Erfassung der Spielernummer dank der numerischen Tastatur (19) oder (19').

4/Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).



*NB : Wenn Sie keine Spielernummer wählen, wird nur der Spielstand der Mannschaft geändert. Keine Änderung der Spielstände pro Spieler.*

#### **Achtung :**

*Wenn der Mannschaftsspielstand ohne Änderung der Spielerspielstände beim Fehler geändert wird, drücken Sie :*

1/Taste Spielstand + Spielernummer + OK.

*NB : Mannschaftsspielstand wird auch geändert.*

2/Modifizieren Sie den Spielstand der Mannschaft : Taste Correction + Taste Spielstand + Correction.

## 2.2 Persönliche Fouls (Funktion Strafzeiten automatisch deaktiviert)

### Hinzufügen persönlicher Fouls : Taste „Fouls“ + Spielernummer + „OK“

- 1/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16’).
- 2/Tippen Sie die Nummern des Spielers mit der numerischen Klaviatur (19) und (19’).
- 3/Drücken Sie die Taste „OK“ (18) usw. (18’).

Anmerkung : erfolgt innerhalb von 3 Sek. keine Bestätigung bzw. Eingabe der Spielernummer, wechselt das Display in den Standardmodus zurück, ohne dass die Erfassung vorgenommen wurde.

```
Taste : +3Pks  
Spielernummer ?
```

```
Taste : +3Pts 43  
Bestätigung mit OK
```

```
85 27 <4/3 13 59  
HEIM J43+3Pks =24Pks
```

### Korrektur persönlicher Fouls : „Correction“ + Taste „Fouls“ + Spielernummer + „Correction“

- 1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).  
*Das Display des Bedienpults blinkt.*
- 2/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16’).
- 3/Tippen Sie die Nummer des Spielers mit der numerischen Klaviatur (19) und (19’).
- 4/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18’).
- 5/Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (22).

Anmerkung : erfolgt innerhalb von 3 Sek. keine Bestätigung bzw. Eingabe der Spielernummer, wechselt das Display in den Standardmodus zurück, ohne dass die Korrektur vorgenommen wurde.

Anmerkung 2 : Wenn Sie die Taste CORRECTION (22) vor der Taste „OK“ (18) oder (18’) drücken, wird die Korrektur trotzdem bestätigt.

```
Korrektur : +3Pts  
Spielernummer ?
```

```
Korrektur : -3Pks 43  
Bestätigung mit C
```

```
79 27 <4/3 13 59  
HEIM J43-3Pks =21Pks
```

## 2.3 Strafzeiten (die Funktion „Fouls“ wird automatisch deaktiviert)

### Einen Spieler mit einer Strafzeit belegen : Taste Strafzeiten + Dauer + OK + Spielernummer + OK

- 1/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16’).
- 2/Die Dauer der Strafzeit (zwischen 0 und max. 9 Min.) mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) eingeben.
- 3/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18’).
- 4/Die Nummer des Spielers, der mit der Strafzeit belegt wird, je nach Mannschaft Heim/Gast, mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) oder (19’) eingeben.
- 5/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18’). Das Display zeigt wähen 3 Sek. an.

Hinweis : Wenn die Ok-Taste nicht gedrückt wird oder wenn vor der Eingabe der Strafzeitdauer bzw. der Spielernummer 3 Sekunden vergehen, wird auf normalen Modus zurückgeschaltet und die Eingabe wird nicht berücksichtigt.

```
Taste : Pen  
Dauer (min) ?
```

```
Taste : Pen 5Min  
Bestätigung mit OK
```

```
Taste : Pen 5Min  
Spielernummer ?
```

```
Taste : Pen 5min 43  
Bestätigung mit OK
```

```
::: 4:59 1:59 :::  
HEIM J43 Pen 5Min
```

**Einem Spieler die Strafzeit erlassen: C + Taste Strafzeiten + Spielernr. + C**

---

1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).



Correction : Pen  
Spielernummer ?

2/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16’).

3/Geben Sie mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) oder (19’) je nach Mannschaft Heim/Gast die Nummer des Spielers ein, dem die Strafzeit erlassen wird.



Correction : Pen 43  
Bestätigung mit C

4/Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).

*Hinweis: Beim Eishockey muss die Dauer der Strafe vor der Spielernummer eingefügt werden, mit Ausnahme einer Strafe von 10 Minuten (C + Straftaste + Strafdauer + OK + Spielernr. + OK + C).*

## 3. Weitere Bedienpulte

### 3.1 24-Sek.-Bedienpult

Dieses Bedienpult wird mit den BT6002 bzw. BT6006 Anzeigen eingesetzt (Basketball).

Schließen Sie das 24-Sek.-Bedienpult vor dem Einschalten an das Hauptbedienpult an. Die BT6002 kann auch autonom funktionieren (optional).

Die BT6006-Anzeigen zeigen zusätzlich die Spielzeit für andere Sportarten an, wenn sie an die Netzversorgung angeschlossen sind. Um die Spielzeit-Anzeige BT6006 außerhalb von Basketball-Spielen zu deaktivieren, trennt man die Anzeigen vom Netzstrom. Bei jedem Hupsignal oder Anhalten der Stoppuhr der 24-Sek.-Anzeigen leuchtet die rote Kontrolllampe.

#### **Normaler Betrieb der 24-Sek.-Anzeigen**

1/ Durch Drücken der Taste „Start/Stop“ (5) des 24-Sek.-Bedienpults beginnt die Anzeige abwärts zu zählen. Durch nochmaliges Drücken der Taste wird die ablaufende Zeit angehalten.

2/ Ein langer Druck der 24 Sek.-RESET-Taste (25) oder der 14 Sek.-RESET-Taste (32) des Bedienpults für Ballbesitz bewirkt das Schwarzwerden der Anzeigetafel für Ballbesitz und das Schwarzwerden der Anzeige. Nach dem Loslassen springt die Stoppuhr für Ballbesitz je nach Taste wieder auf ihren ursprünglichen Wert von 24 Sek. bzw. 14 Sek. zurück.

3/ Durch Drücken der Taste „Clear“ (26) werden die Anzeigen und das Pultdisplay ausgeblendet. Durch nochmaliges Drücken dieser Taste zeigen die Anzeigen und das Pultdisplay den laufenden Countdown wieder an.

Die Anzeige erfolgt auf der Anzeigetafel für Ballbesitz und dem Display des Bedienpults für Ballbesitz.



#### **Ende des 24 Sek.-Countdowns**

Läuft die Zeit bis auf 0 ab, wird die Hupe 3 Sek) ausgelöst und ein roter Punkt angezeigt. Die Hupe kann durch Drücken der Huptaste (23) angehalten werden.

#### **Wiederherstellung der gelöschten Anzeige (Korrektur bei Fehlbedienung)**

1/ Im Fall eines Benutzungsfehlers (z.B. Drücken der Taste „Reset 24 s“ (25)), kann der versehentlich gelöschte Wert durch Drücken der Taste „Clear“ (26) innerhalb 2 Sekunden wiederhergestellt werden.

Funktioniert nicht mit der 14 Sek.-RESET-Taste (32).

#### **Änderung der ablaufende Anzeige**

1/ Drücken Sie die Taste „Start/Stop“ (5), um die Stoppuhr anzuhalten.

2/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (28) des 24-Sek.-Bedienpults.

Das Display, die LED des Bedienpults und die Tafel blinken.

3/ Durch Drücken der Taste + (27) werden Sekunden hinzugefügt. (24 Sek. Maximum).

4/ Durch Drücken der Taste – (29) werden Sekunden abgezogen.

5/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (28).

## ***Hupe***

---

1/ Die Taste « HUPE » dient nur zum unterbrechen des Hupsignals, sonst ohne Funktion

## ***Helligkeitseinstellung der 24-Sek.-Anzeige (vgl. Punkt 1.14)***

---

### **3.2 Start/Stop Taster am Hauptbedienpult**

1/Durch Drücken des Start/Stop Tasters startet die Stoppuhr. Nach nochmaligem Drücken des Tasters wird die Stoppuhr angehalten.

### **3.3 Start/Stop Taster am Zweitbedienpult**

1/Durch Drücken des Start/Stop Tasters wird die Hupe ausgelöst. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.

### **3.4 RS232-Ausgang am Hauptbedienpult**

1/Mittels des seriellen Datenausganges RS232 können die Informationen der Anzeige auf einen PC übertragen werden (Software nicht im Lieferumfang enthalten).

## 4. Allgemeine Informationen über die BT6000-Anzeigen

*Die BT6000 Anzeigen können sowohl Kabelgebunden als auch Funkgeführt betrieben werden. Kabelführungskit optional erhältlich.*

*Die Benutzung des Pults ist unter beiden Betriebsweisen identisch. Eine Funkantenne ist im Pult integriert. Ein Pult kann eine oder mehrere Anzeigen 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 der Uhrzeit). Das Hauptbedienpult wird über den eingebauten Akku oder über das mitgelieferte Steckernetzteil betrieben.*

*Die weiteren Bedienpulte werden vom Hauptbedienpult mitversorgt.*

### 4.1 Anzeige und Einstellung der Uhrzeit und der Temperatur

1/ Um Uhrzeit anzuzeigen, drücken Sie auf die Taste „Time“ (1).

*Die Uhrzeit wird auch angezeigt, wenn das Pult ausgeschaltet ist. Bei Stromausfall wird die Uhrzeit gespeichert. Die angezeigte Temperatur entspricht der Temperatur an der Anzeigetafel. Der Temperaturfühler befindet sich außen an der Tafel. Uhrzeit und Temperatur werden abwechselnd angezeigt.*

2/ Drücken Sie noch einmal auf die Taste „Time“ (1) zur Rückkehr in den Spielmodus.

#### **Uhrzeiteinstellung (entfällt bei DCF77 Funkführung, optional)**

1/ Menü Uhrzeit: Drücken Sie die Taste „Time“ (1).

2/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

*Das Display des Pults blinkt.*

3/ Mit den Pfeilen Links/Rechts (13) wählen Sie die Stunden aus. Ändern Sie den Wert mit den Tasten + bzw. -(13).

4/ Mit den Pfeilen Links/Rechts (13) wählen Sie die Minuten aus. Ändern Sie den Wert mit den Tasten + bzw. -(13).

5/ Drücken Sie noch einmal auf die Taste „Correction“ (9).

### 4.2 Speicherung der Daten

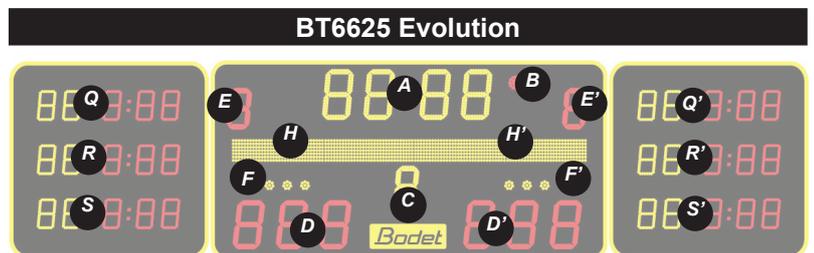
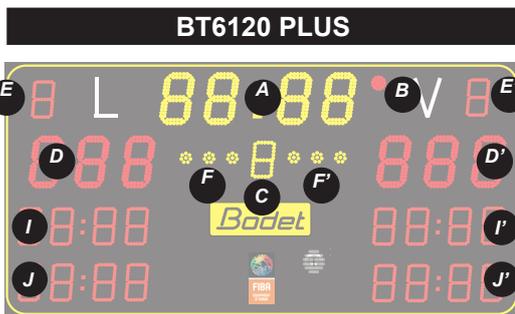
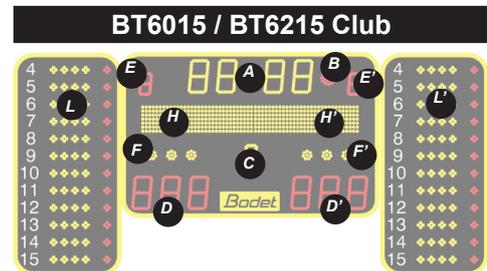
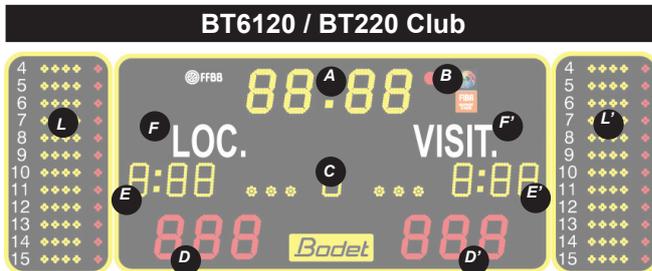
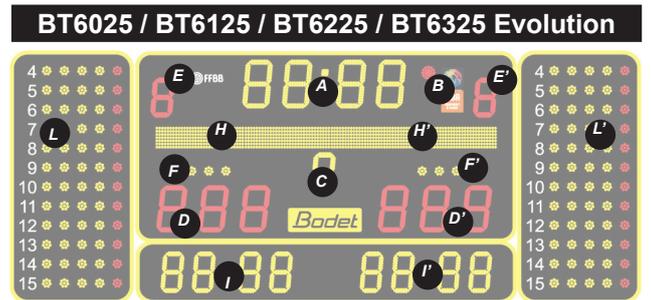
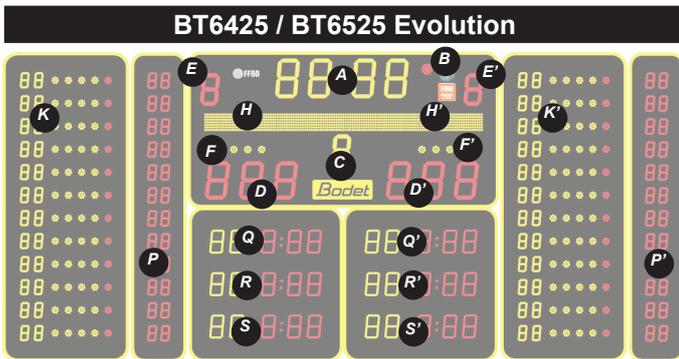
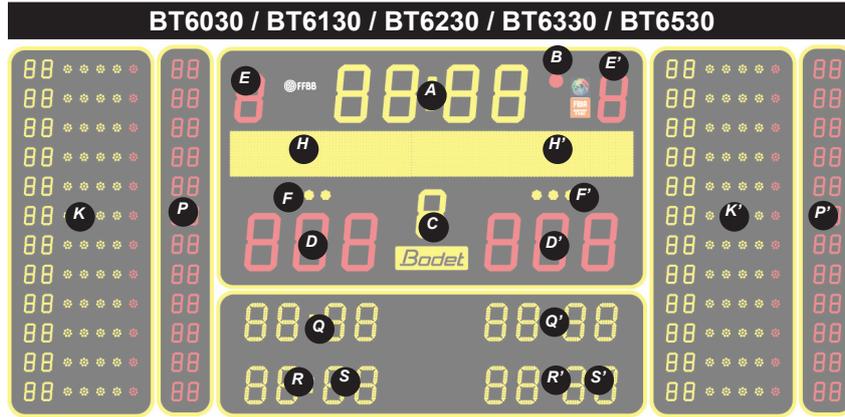
*Draht- oder Funkverbindung : bei Stromausfall speichert das Hauptbedienpult alle Daten. Die Tafel wird abgeschaltet. Nach Ende des Stromausfalles zeigt die Tafel die gespeicherten Daten automatisch wieder an.*

### 4.3 Hinweise

*Um die Akkuladung möglichst lange zu erhalten, schalten sie das Pult baldmöglichst aus. Die Tafel zeigt automatisch die Uhrzeit an.*

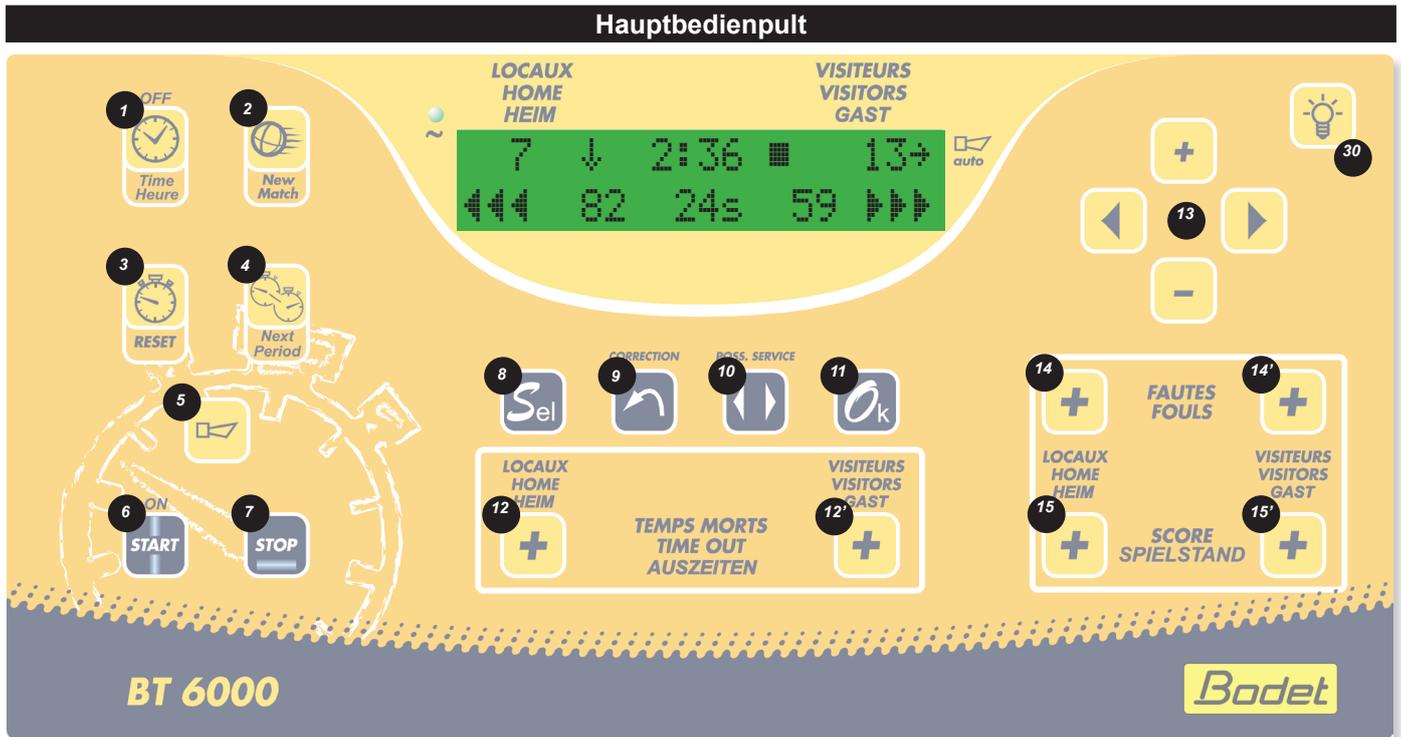
*Hinweis: Bei Akkubetrieb des Pultes muß für ausreichende Aufladung gesorgt werden, Betriebszeit des Hauptbedienpultes bei voller Akkuladung ca. 8 Std. Es empfiehlt sich daher, bei langem Spielbetrieb das Pult über das mitgelieferte Steckernetzteil zu versorgen.*



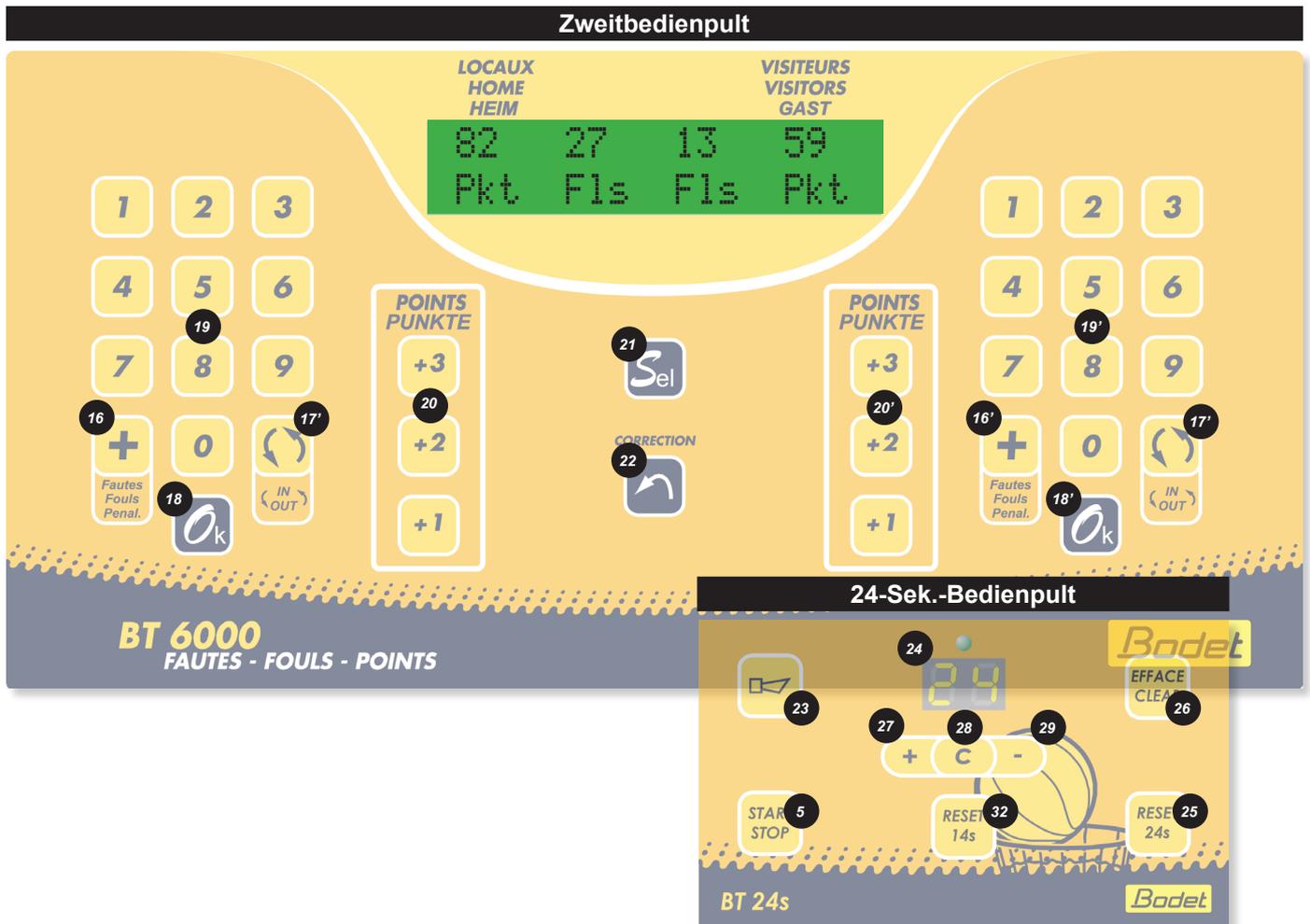


| Bezeichnung  | Anzeichen |
|--|-----------|
| Spielzeiten-Countdown Minuten-Sekunden. (Anzeige in 1/10 Sekunde für die letzte Spielminute).<br>Countdown-Anzeige der Pausenzeit.                               | A         |
| Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.   | B         |
| Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.  | C         |
| Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.   | D und D'  |
| Mannschaftsfouls Heim/Gast. Reset am Ende jeder Spielperiode.  | E und E'  |
| Je 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufendem Countdown), anschliessen permanentes Leuchten.<br>Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode. | F und F'  |
| Parametrierbare Spielernamen.  | G und G'  |
| Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur Master-Alpha-Serie).  | H und H'  |
| Letztes persönliches Foul Heim/Gast (Spielernummer/Anzahl der Fouls/ nur Master-Serie).  | I und I'  |
| Countdown-Anzeige der Auszeit Heim/Gast (nur bei Master-Serie).  | J und J'  |
| Persönliche Fouls Heim/Gast mit modifizierbaren Spielernummern (von 0 bis 99) (nur Master-Serie).  | K und K'  |
| Persönliche Fouls Heim/Gast mit festbeschrifteten Spielernummern (von 4 bis 15) (nur Evolution-Serie).   | L und L'  |
| 24-Sek.-Countdown (Anzeige in 1/10 Sekunden in der letzten Sekunde.<br>Das Segment unten links zeigt den 1/10 Sek.-Modus an).                                    | N         |
| Indikator der Stoppuhr.  | O         |
| Spielstände pro Spieler  | P und P'  |
| Letztes persönliches Foul Heim/Gast (Spielernummer/Anzahl der Fouls/ nur Master-Serie).  | Q und Q'  |
| Nicht aktiv.   | R und R'  |
| Countdown-Anzeige der Auszeit Heim/Gast (nur bei Master-Serie).  | S und S'  |

**Hinweis:** Über die Auswahl auf dem Bedienpult ist nunmehr die Anzeige einer Spielernummer „00“ möglich.  
Um keine Spielernummer anzeigen zu lassen (schwarze Linie), wählen Sie auf dem Bedienpult „-“.  
Eine Anleitung hierzu finden Sie im Abschnitt „Parametrisierungsmenü nach Sportarten“ (Seite 23), Zeilen „Spielernummer HEIM x“ oder „Spielernummer GAST x“.



| Bezeichnung  | Anzeichen  |
|--|------------|
| Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.   | 1          |
| Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.   | 2          |
| Reset der Spielzeitanzeige: Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste mind. 3 Sek. Gedrückt halten, ohne Reset der Punkte und Fouls.   | 3          |
| Nächste Spielperiode: mind. 3 Sek. gedrückt halten, Wechsel in Pult und auf der Anzeige nach ca.30 Sek.  | 4          |
| Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.   | 5          |
| Start der Spielzeit.   | 6          |
| Stopp der Spielzeit.   | 7          |
| Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.   | 8          |
| Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.  | 9          |
| Nicht aktiv  | 10         |
| Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.  | 11         |
| Zuweisung einer Auszeit HEIM/GAST:<br>- Taste 12 oder 12': Anzeige des parametrisierten Werts (standardgemäß 60 Sekunden).<br>- Das Drücken der Taste OK (11): startet den Countdown der Auszeit.<br>Auswahl einer Auszeit von 30 Sekunden:<br>- Taste 12 oder 12': Anzeige des parametrisierten Werts (standardgemäß 60 Sekunden)<br>- Das Drücken der Tasten ◀▶ (13) erlaubt die Auswahl zwischen der programmierten Auszeit (standardgemäß 60 Sekunden) und einer Auszeit von 30 Sekunden.<br>- Das Drücken der Taste OK (11): startet den Countdown der Auszeit. | 12 y 12'   |
| Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: kurzes Drücken der Tasten + und – zur Veränderung der Spielzeit in Minuten.   | 13         |
| Mannschaftsfouls Heim und Gast (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).  | 14 und 14' |
| Spielstand +1 Punkt Heim bzw. Gast (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).  | 15 und 15' |
| Helligkeitseinstellung der Anzeigen.   | 30         |



| Bezeichnung  | Anzeichen  |
|--|------------|
| Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.   | 5          |
| Mannschaftsfohls Heim/Gast.  | 16 und 16' |
| Nicht aktiv.   | 17 und 17' |
| Bestätigung (Fouls, Punkte...).  | 18 und 18' |
| Erfassung der Spielernummern.  | 19 und 19' |
| Spielstand +1, +2 oder +3 Punkte Heim bzw. Gast.   | 20 und 20' |
| Taste Statistik eines Spielers.  | 21         |
| Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.  | 22         |
| Start / Stopp der 24 Sekunden-Anzeigen.  | 23         |
| Anzeige der 24-Sek. mit Kontrollleuchte Start/Stop.  | 24         |
| Reset der 24 Sek. (bei verbleibender Rest-Spielzeit unter 24 Sekunden werden die 24-Sek.-Anzeigen ausgeblendet).   | 25         |
| Löschung der 24 Sek., aber nur bei gestopper Anzeige (das Display der 24-Sek.-Bedienpultes erlischt).  | 26         |
| Im Korrekturmodus : Ein Tastendruck = Korrektur +1 Sek.  | 27         |
| Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Korrigieren Sie mit den Tasten (27) bzw. (28). Durch nochmaliges Drücken, Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb Sek. | 28         |
| Im Korrekturmodus: Ein Tastendruck = Korrektur -1 Sek.   | 29         |
| Reset der 14 Sek.  | 32         |

Die Tasten „Spielstände“ (15) und (15') und die Tasten „Fouls“ (14) und (14') des Hauptbedienpult sind dann nicht aktiv.

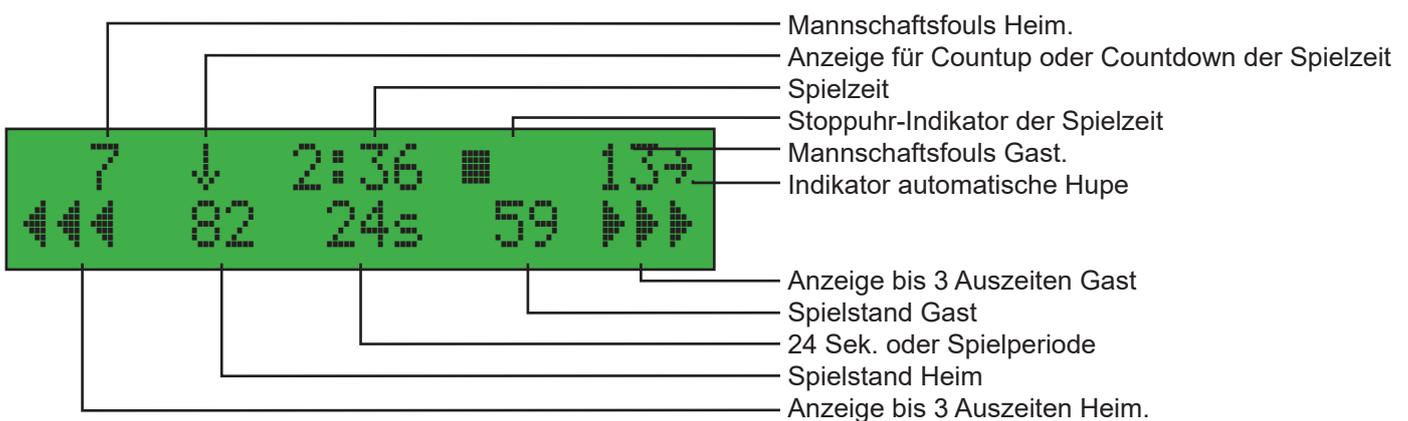
| Sportart                           | Bezeichnung  |
|------------------------------------|--|
| Basketball<br>FIBA: 4x10 24Sek     | FIBA: Spiel in 4 Perioden von je 10 Minuten – 24 Sekunden – 5 Mannschaftsfouls pro Spielperiode – 3 Auszeiten von 1 Minute pro Spielperiode - 1 Auszeit pro Verlängerung des Spiels – Pausenzeit 0 – Verlängerung von 5 Minuten – internationaler Spielbetrieb – Nationale Pro A – Pro B – National 1, 2, 3. Parameter Punkte pro Spieler aktiv.       |
| Basketball<br>EUROLIA*: 4x10 P/Sp. | Euroleague: Spiel in 4 Perioden von je 10 Minuten - 24 Sekunden - 5 Mannschaftsfouls pro Spielperiode - 3 Auszeiten von 1 Minute pro Spielperiode - 1 Auszeit pro Verlängerung des Spiels – Pausenzeit 0 – Verlängerung von 5 Minuten – internationaler Spielbetrieb – Nationale Pro A – Pro B – National 1, 2, 3. Parameter Punkte pro Spieler aktiv. |
| Basketball<br>2x20 24Sek           | Spiel in 2 Perioden von je 20 Minuten – 24 Sekunden – 8 Mannschaftsfouls pro Spielperiode – 2 Auszeiten während Periode 1 und 3 Auszeiten während Periode 2 – Pausenzeit 0 – Regionaler Spielbetrieb.  |
| Basketball<br>2x16 24Sek           | Spiel in 2 Perioden von je 16 Minuten – 24 Sekunden – 5 Mannschaftsfouls pro Spielperiode – 2 Auszeiten – Pausenzeit 0 - Spielbetrieb für Jungen.  |
| Basketball<br>6 x 4Min – 24 Sek    | Spiel in 4 Perioden von 6 je Minuten – 24 Sekunden – 5 Mannschaftsfouls pro Spielperiode – 3 Auszeiten – Pausenzeit 0 – Spielbetrieb für Jugendliche.  |
| Basketball<br>2x 2 + 6x 4          | Spiel in 2 Perioden von 2 je Minuten vor dem Match - Spiel in 6 Perioden von 4 je Minuten - 24 Sekunden - 5 Mannschaftsfouls pro Spielperiode - 3 Auszeiten - Pausenzeit 0 - Spielbetrieb für Jugendliche.   |

Alle diese Parameter sind mit dem Programm für jeden Parametrierungstyp modifizierbar.

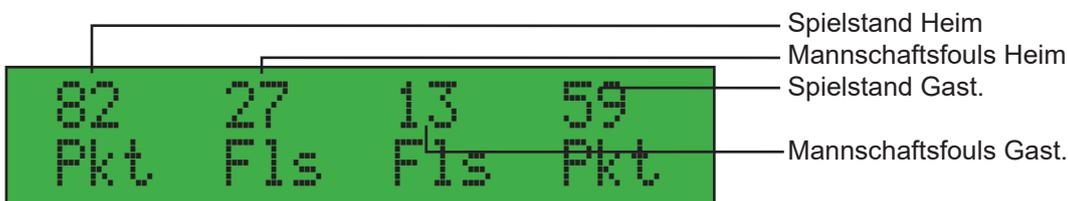
\* Das Programm EB (Euroleague) erlaubt den Countdown der Besitzzeit auf die 1/10-Sekunde genau für die letzten 5 Sekunden.

**Anmerkung:** Bitte das Programm EuroLeague erst für EuroLeague Basketballspiele und erst mit BT6008 benutzen. (BT6002C kann keine zehntel Sekunden anzeigen).

### Display des Hauptbedienpults



### Display des Zweitbedienpults



### Zwischen den Spielperioden

- Reset der Mannschaftsfouls
- Reset der Auszeiten
- Countdown der Pausenzeit, wenn vorprogrammiert (Anzeige anstelle der Stoppuhr). Stoppuhr-Anzeige der Spielzeit bleibt im Hintergrund aktiv.

Anmerkung : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Start/Stop“ gestoppt werden. Die Auszeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Auszeiten“ gestoppt werden. Am Ende des Countdowns startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten Sie die Stoppuhr durch Drücken der Taste „Start/Stop“.

## Parametrierungsmenü nach Sportarten

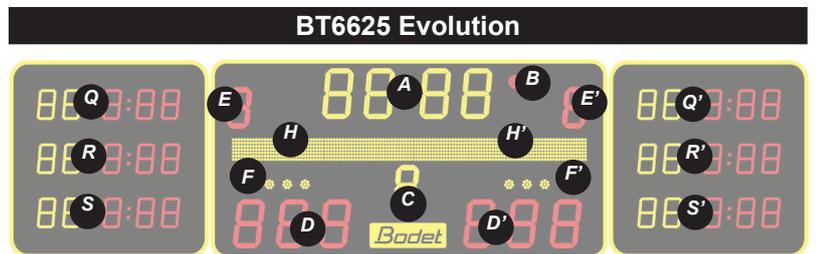
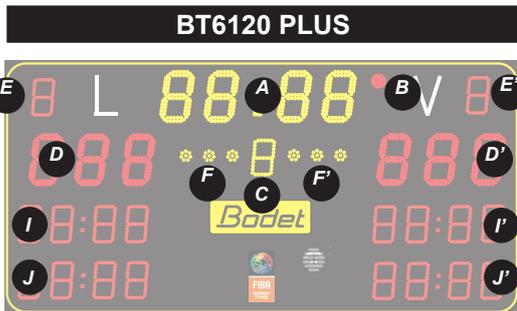
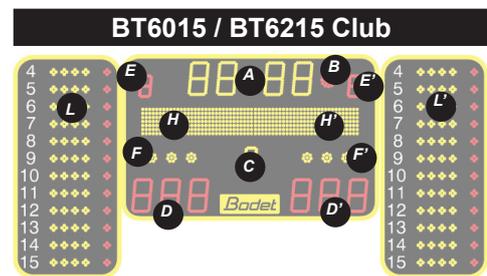
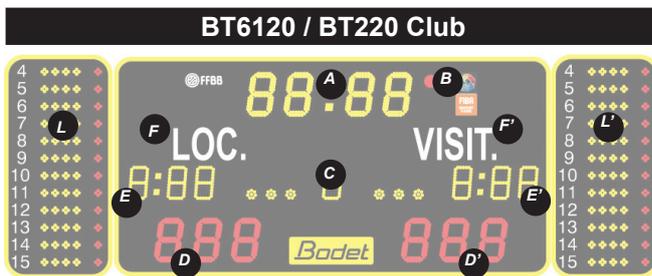
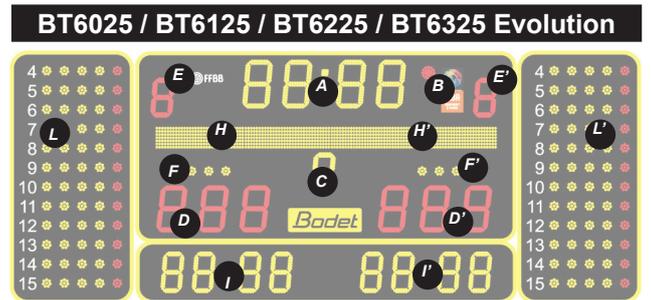
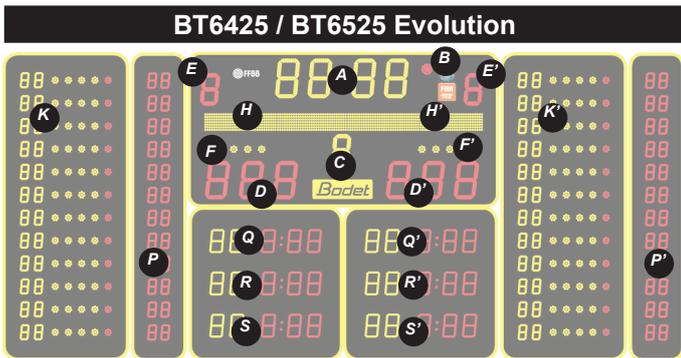
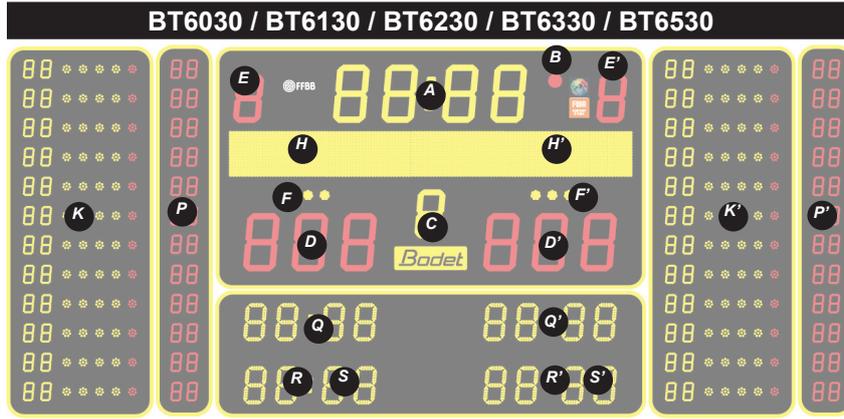
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- Mit den Tasten + bzw. - (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

| Typ 1 : FIBA                       | Typ 2 : EB | Parameter                         | Beschreibung   |
|------------------------------------|------------|-----------------------------------|--|
| Angriffsdauer : 24 sec             | 24 sec     | 1 bis 99 Sekunden                 | Ballbesitzzeit 24 Sek.   |
| Ende Angriff Stoppuhr : Non        | Nein       | Ja oder Nein                      | Der Countdown auf 0 der Besetzungszeit stoppt oder nicht die Hauptstoppuhr.  |
| Rotes Licht Ende Periode : Oui     | Nein       | Ja oder Nein                      | Wenn JA, wird die leuchtend rote Umgebung um die Basketballbretter am Ende der Periode erscheinen  |
| Rotes Licht Ende 24k. : Non        | Nein       | Ja oder Nein                      | Wenn JA, leuchtet die leuchtend rote Umrandung der Basketballbälle am Ende jeder Ballbesitzzeit auf.   |
| Gelbes Licht Ende Periode : Non    | Nein       | Ja oder Nein                      | Wenn JA, leuchtet das gelbe Banner unter dem roten leuchtenden Kreis am Ende der Periode auf   |
| Gelbes Licht Ende 24k. : Non       | Ja         | Ja oder Nein                      | Wenn JA, leuchtet am Ende jeder Besetzungszeit das gelbe Banner unter der roten Ampel auf.   |
| Countdown bis spielbeg : 0 Min     | 0 Min      | 0 bis 90 Minuten                  | Wenn = 0, kein Countdown.<br>Wenn > 0, zählt die Tafel ab Bestätigung der Sportart die programmierte Dauer herunter. Zum Auslösen dieses Countdowns „Start“ drücken.   |
| Hupe vor Spielbeginn : 0 Min       | 0 Min      | 0 bis 90 Minuten                  | Hupsignal vor dem Starten des Spieles.<br>Wenn = 0, kein Hupsignal. (Funktion nur bei voreingestelltem Countdown bis Spielbeginn).   |
| Anzahl Spielperioden : 4           | 4          | 2 bis 4 Spielperioden             | Spielperioden Spiel mit 2 bis 4 Spielperioden.   |
| Dauer Spielperiode : 10 Min        | 10 Min     | 1 bis 10 Minuten                  | Dauer jeder Spielperiode.  |
| Dauer Ruhezeit auto : 0:00Sek      | 0:00 Sek   | 0 bis 15 Min mit stufe von 10 Sek | Wenn = 0, kein Countdown.<br>Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Zeit nach Ende jeder Spielperiode herunter.   |
| Hupe vor Ende Auszeit : 0 Sek      | 0 Sek      | 0 bis 50 Sekunden                 | Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Pausenende. (Funktion nur bei voreingestellter Pausenzeit) „Start“ drücken, um nächste Spielperiode zu starten.   |
| Pausenzeit bei Halbzeit : 0 Min    | 0 Min      | 0 bis 90 Minuten                  | Halbzeit-Pausendauer einstellen.<br>Wenn = 0, keine automatische Pausenzeit.   |
| Verlängerung : 5 Min               | 5 Min      | 1 bis 50 Minuten                  | Dauer der Verlängerung des Spieles im Falle des Gleichstandes. 1 Verlängerung 5 Minuten voreingestellt.  |
| Max Anz. Mannschafts fouls : 5     | 5          | 1 bis 9                           | Maximale Anzahl Mannschaftsfouls.  |
| Anz. personell. Fouls : 5          | 5          | 1 bis 6                           | Beschränkung von 1 bis 6 Fouls pro Spieler vor Ausschluss.   |
| Dauer Auszeit : 60 Sek             | 60 Sek     | 1 bis 99 Sekunden                 | Dauer der Auszeiten.   |
| aut.Hupe Auszeit ende : Nein       | Nein       | Ja oder Nein                      | Wenn JA, ertönt die Hupe automatisch am Ende jeder Auszeit.  |
| Hupe vor Ende Auszeit : 10 Sek     | 10 Sek     | 0 bis 99 Sekunden                 | Wenn = 0, kein Hupsignal.<br>Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende der Auszeit.  |
| Dauer Auszeit 30 Sek : Nein        | Ja         | Ja oder Nein                      | Wenn JA:<br>Zuweisung einer Auszeit HEIM/GAST:<br>- Taste 12 oder 12': Anzeige des parametrisierten Werts (standardgemäß 60 Sek.)<br>- Das Drücken der Taste OK (11) löst den Countdown der Auszeit aus.<br>Wenn NEIN:<br>Zuweisung T0 HEIM/GAST über die jeweilige Taste. Automatischer Stopp am Ende des Countdowns oder durch Drücken der jeweiligen Taste. |
| Spielernummer HEIM 4 : 4           | 4          | 1 bis 99                          | Erfassung der Spieler Nummer 4 der Heim-Mannschaft.  |
| Spielernummer VIS 15 : 15          | 15         | 1 bis 99                          | Erfassung der Spieler Nummer 15 der Gast-Mannschaft.   |
| Punkte pro Spieler : Nein          | Ja         | Ja oder Nein                      | Wenn JA, die Funktion Spielstände pro Spieler ist aktiv.<br>Wenn NEIN, die Funktion ist nicht aktiv.   |
| Aktivierungsdauer Hupsign. : 5 Sek | 5 Sek      | 0 bis 5 Sekunden                  | Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal.<br>Wenn > 0, Dauer des Hupsignals.  |
| Ergebnisanzeige während : 30 Sek   | 30 Sek     | 0 bis 60 Sek mit stufe von 10 Sek | Dadurch wird die letzte Spielperiode während einer programmierbaren Zeit beibehalten, wenn die automatische Ruhezeit nicht programmiert ist.   |
| Werkseitig voreingest. : Nein      | Nein       | Ja oder Nein                      | Wenn Ja, Wiederherstellung der werkseitigen Parametrierungen, mit denen die Anzeigetafel geliefert wurde.  |

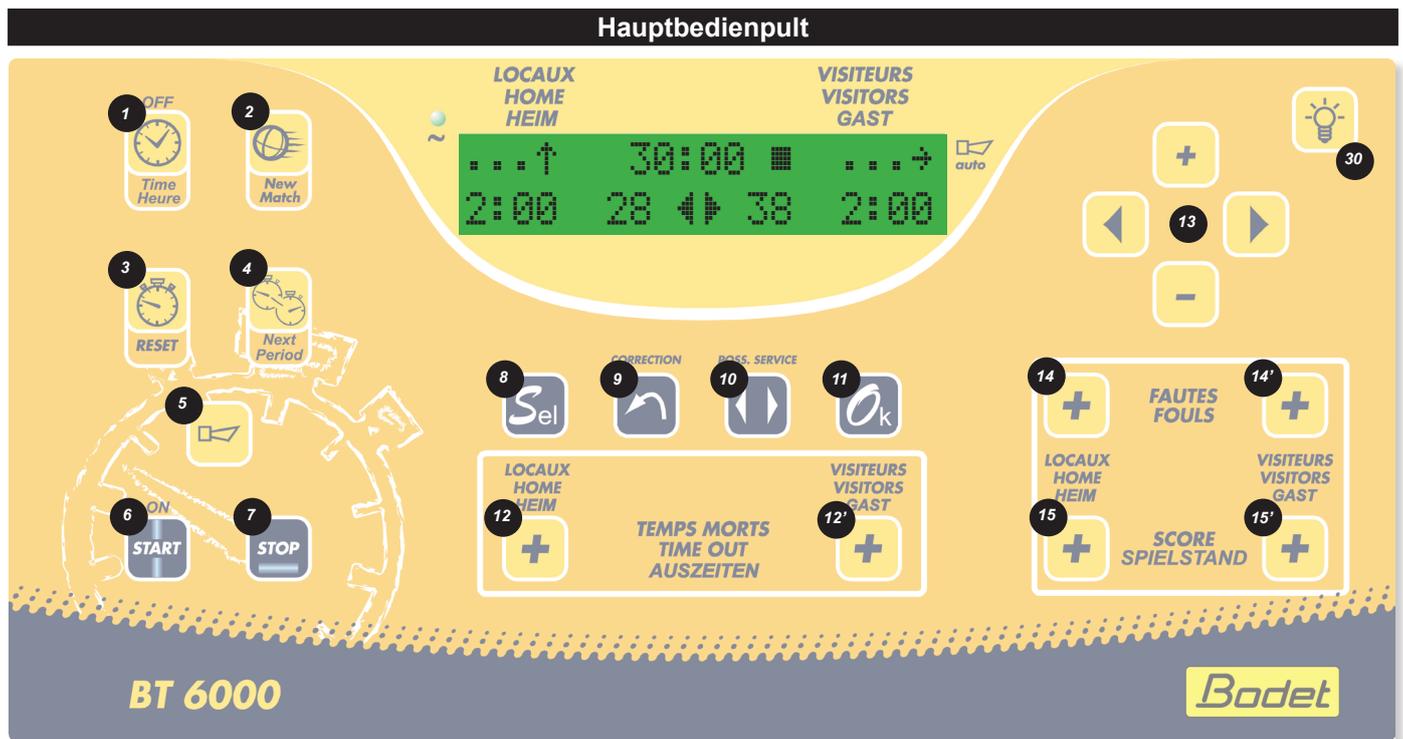
| Typ 3                                      | Typ 4  | Typ 5  | Parameter                            | Beschreibung   |
|--|--------|--------|--------------------------------------|--|
| Angriffsdauer :<br>24 Sek                  | 24 Sek | -      | 1 bis 99 Sekunden                    | Angriffsdauer.   |
| Ende Angriff<br>Stoppuhr :Nein             | Nein   | -      | Ja oder Nein                         | Automat. Spielzeit-Stop am Ende der Ballbesitz-Zeit.   |
| Angriffsdauer<br>1/10 Sek : Nein           | Nein   | -      | Ja oder Nein                         | Anzeige der letzten Sek. der Ballbesitzzeit in 1/10 Sek.   |
| Roter LED-Streifen<br>Ende Spielperiode:Ja | Ja     | -      | Ja oder Nein                         | Wenn JA, erleuchtet am Ende der Spielperiode die rote Umrandung der Basketball-Boards.   |
| Roter LED-Streifen<br>Ende Ballbesitz:Nein | Nein   | -      | Ja oder Nein                         | Wenn JA, erleuchtet am Ende jedes Ballbesitzes die rote Umrandung der Basketball-Boards.   |
| Gelber Streifen Ende<br>Spielperiode:Ja    | Ja     | -      | Ja oder Nein                         | Wenn JA, erleuchtet am Ende der Spielperiode der gelbe Streifen unter der roten Umrandung.   |
| Gelber LED-Streifen<br>Ende Ballbesitz:Ja  | Ja     | -      | Ja oder Nein                         | Wenn JA, erleuchtet am Ende jedes Ballbesitzes der gelbe Streifen unter der roten Umrandung.   |
| Voreingest Aus-<br>zt.dauer : 0 Min        | 0 Min  | -      | 0 bis 90 Minuten                     | Wenn = 0, kein automatischer Countdown.<br>Wenn > 0, zählt die Tafel automatisch die programmierte Zeit nach Ende der Spielperiode runter. Zum Auslösen dieses Countdowns „Start“ drücken.   |
| Hupe vor Spielbe-<br>ginn : 0 Min          | 0 Min  | -      | 0 bis 90 Minuten                     | Hupsignal vor dem Starten des Spieles.<br>Wenn = 0, kein Hupsignal.  |
| Anzahl Spielperio-<br>den : 2              | 2      | 6      | 2 bis 4<br>Spielperioden             | Spielperioden Spiel mit 2 bis 4 Spielperioden.   |
| Dauer Spielperiode<br>: 20 Min             | 16 Min | 4 Min  | 1 bis 50 Minuten                     | Dauer jeder Spielperiode.  |
| Dauer Ruhezeit<br>auto : 0:00Sek           | 0 Min  | 0 Min  | 0 bis 15 Min mit<br>stufe von 10 Sek | Wenn = 0, kein Countdown.<br>Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Zeit nach Ende jeder Spielperiode herunter.   |
| Hupe vor Ende<br>Auszeit : 0 Sek           | 0 Sek  | 0 Sek  | 0 bis 50 Sekunden                    | Wenn = 0, kein Hupsignal.<br>Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende der Auszeit.  |
| Pausenzeit bei<br>Halbzeit : 0 Min         | 0 Min  | 0 Min  | 0 bis 90 Minuten                     | Halbzeit-Pausendauer einstellen.<br>Wenn = 0, keine automatische Pausenzeit.   |
| Verlängerung<br>: 5 Min                    | 5 Min  | 5 Min  | 1 bis 50 Minuten                     | Dauer der Verlängerung des Spieles im Falle des Gleichstandes.<br>1 Verlängerung 5 Minuten voreingestellt.   |
| Max Anz. Mannsch<br>fouls : 8              | 8      | 8      | 1 bis 9                              | Maximale Anzahl Mannschaftsfouls.  |
| Anz. persoenl.<br>Fouls : 5                | 5      | 5      | 1 bis 6                              | Beschränkung von 1 bis 6 Fouls pro Spieler vor Ausschluss.   |
| Dauer Auszeit<br>: 60 Sek                  | 60 Sek | 60 Sek | 1 bis 99 Sekunden                    | Dauer der Auszeiten.   |
| aut.Hupe Auszeit<br>ende : Nein            | Nein   | Nein   | Ja oder Nein                         | Wenn JA, ertönt die Hupe automatisch am Ende jeder Auszeit.  |
| Hupe vor Ende<br>Auszeit : 10 Sek          | 10 Sek | 10 Sek | 0 bis 99 Sekunden                    | Wenn = 0, kein Hupsignal.<br>Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende der Auszeit.  |
| Dauer Auszeit 30<br>Sek : Nein             | Nein   | Nein   | Ja oder Nein                         | Wenn JA:<br>Zuweisung einer Auszeit HEIM/GAST:<br>- Taste 12 oder 12': Anzeige des parametrisierten Werts (standardgemäß 60 Sek.)<br>- Das Drücken der Taste OK (11) löst den Countdown der Auszeit aus.<br>Wenn NEIN:<br>Zuweisung T0 HEIM/GAST über die jeweilige Taste. Automatischer Stopp am Ende des Countdowns oder durch Drücken der jeweiligen Taste. |
| Spielernummer<br>HEIM 4 : 4                | 4      | 4      | 1 bis 99                             | Erfassung der Spieler Nummer 4 der Heim-Mannschaft.  |
| Spielernummer<br>VIS 15 : 15               | 15     | 15     | 1 bis 99                             | Erfassung der Spieler Nummer 15 der Gast-Mannschaft.   |
| Punkte pro Spieler<br>:Nein                | Nein   | Nein   | Ja oder Nein                         | Wenn JA, die Funktion Spielstände pro Spieler ist aktiv.<br>Wenn NEIN, die Funktion ist nicht aktiv.   |
| Aktivierungsdauer<br>Hupsign. : 5 Sek      | 5 Sek  | 5 Sek  | 0 bis 5 Sekunden                     | Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal.<br>Wenn > 0, Dauer des Hupsignals.  |
| Ergebnisanzeige<br>während : 30 Sek        | 30 Sek | 30 Sek | 0 bis 60 Sek mit<br>stufe von 10 Sek | Verbleiben der Anzeige nach beendeter Spielperiode.  |
| Werkseitig<br>voreingest : Nein            | Nein   | Nein   | Ja oder Nein                         | Wenn Ja, Wiederherstellung der werkseitigen.<br>Parametrierungen, mit denen die Anzeigetafel geliefert wurde.  |

| Typ 5 (Mini-Basket)                | Parameter                         | Beschreibung  |
|------------------------------------|-----------------------------------|---|
| Periodenzahl vor Spiel : 2         | 0 bis 90 Minuten                  | Anzahl der Spielperioden vor dem Spiel.   |
| Countdown bis Spielbeg : 2 Min     | 0 bis 90 Minuten                  | Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Zeit runter. Drücken auf „Start“, um den Countdown zu starten.  |
| Anzahl Spielperioden : 6           | 1 bis 9 Spielperioden             | Spiel mit 1 bis 9 Spielperioden.  |
| Dauer Spielperiode : 4 Min         | 1 bis 50 Minuten                  | Dauer jeder Spielperiode.   |
| Voreingest. Auszt.dauer : 0 Min    | 0 bis 90 Minuten                  | Wenn = 0, kein Countdown. Nächste Spielperiode muss manuell gestartet werden. Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Zeit nach Ende jeder Spielperiode herunter. Umschaltung zur Anzeige Pausenzeit erfolgt nach 30 Sek. |
| Hupe vor Ende Auszeit : 0 Sek      | 0 bis 50 Sekunden                 | Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Pausenende. (Funktion nur bei voreingestellter Pausenzeit) „Start“ drücken, um nächste Spielperiode zu starten.  |
| Pausenzeit bei Halbzeit : 0 Min    | 0 bis 90 Minuten                  | Halbzeit-Pausendauer einstellen. Wenn = 0, keine automatische Pausenzeit.   |
| Verlaengerung : 5 Min              | 1 bis 50 Minuten                  | Dauer der Verlängerung des Spieles im Falle des Gleichstand. 1 Verlängerung, 5 Minuten voreingestellt.  |
| Max Anz. Mannsch fouls : 8         | 1 bis 9                           | Maximale Anzahl der Mannschaftsfouls.   |
| Anz. persoenl. Fouls : 5           | 1 bis 6                           | Beschränkung von 1 bis 6 Fouls pro Spieler vor Ausschluss.  |
| Dauer Auszeit : 60 Sek             | 1 bis 99 Sekunden                 | Dauer der Auszeiten.  |
| Hupe vor Ende Auszeit : 10 Sek     | 0 bis 99 Sekunden                 | Wenn = 0, kein Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende Auszeit.  |
| Aktivierungsdauer Hupsign. : 5 Sek | 0 bis 5 Sekunden                  | Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, der Dauer des Hupsignals.  |
| Ergebnisanzeige waehrend : 30 Sek  | 0 bis 60 Sek mit stufe von 10 Sek | Verbleiben der Anzeige nach beendeter Spielperiode.   |
| Werkseitig voreingest. :Nein       | Ja oder Nein                      | Wenn Ja, Wiederherstellung der Werksparmetrierung mit denen die Anzeige geliefert wurde.  |

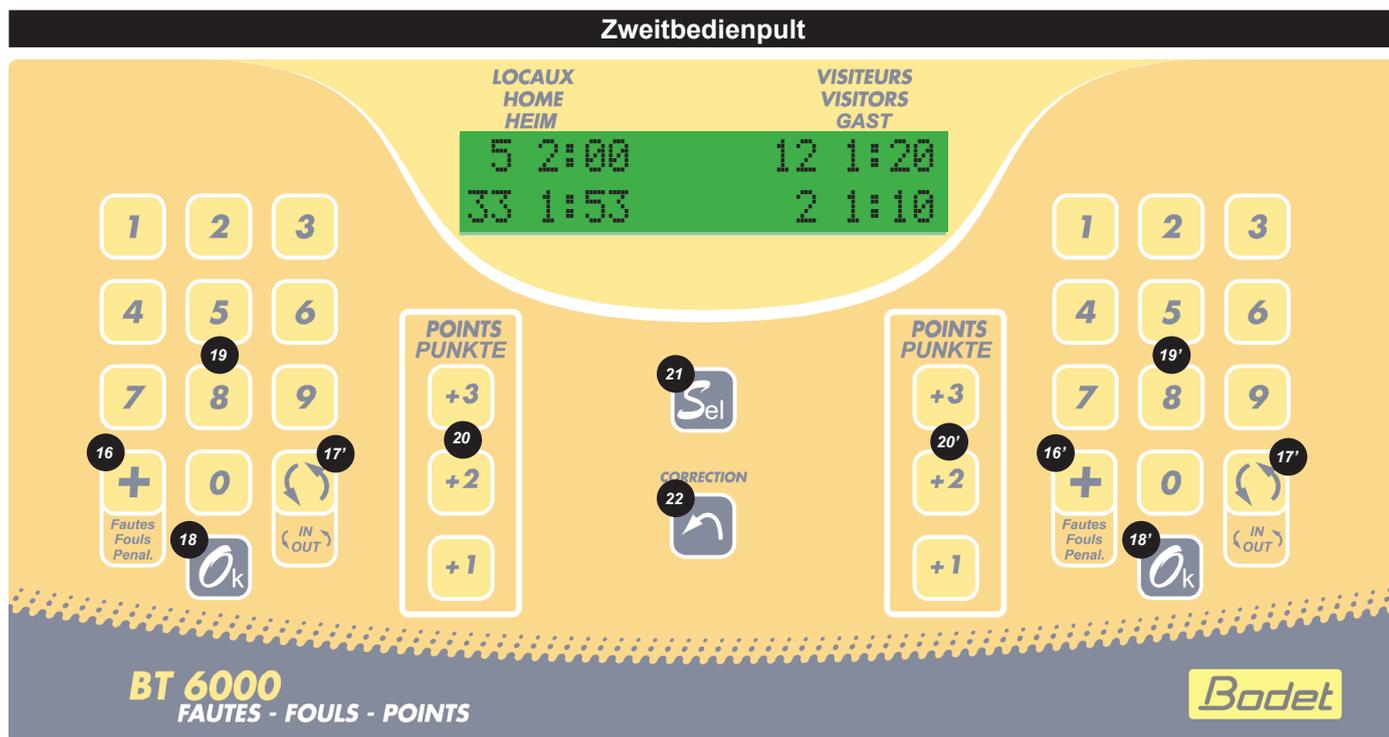


| Bezeichnung   | Anzeichen |
|---|-----------|
| Spielzeiten-Countup Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Auszeiten.  | A         |
| Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während Auszeiten.   | B         |
| Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.   | C         |
| Spielstände Heim/Gast.  | D und D'  |
| Strafen (pro ablaufender Strafe wird hier ein Strich eingeblendet, max. 3).   | E und E'  |
| Indikator für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufendem 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'  |
| Persönliche Fouls Heim/Gast mit modifizierbaren Spielernummern (von 0 bis 99) (nur Master-Serie).   | K und K'  |
| Persönliche Fouls Heim/Gast mit festbeschrifteten Spielernummern (von 4 bis 15) (nur Evolution-Serie).  | L und L'  |
| Nicht aktiv.  | P und P'  |
| Countdown-Anzeige erste Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.   | Q und Q'  |
| Countdown-Anzeige zweite Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.  | R und R'  |
| Countdown-Anzeige dritte Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.  | S und S'  |

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



| Bezeichnung  | Anzeichen  |
|--|------------|
| Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.   | 1          |
| Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.   | 2          |
| Reset der Spielzeitanzeige: Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.                          | 3          |
| Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.   | 4          |
| Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.   | 5          |
| Start der Spielzeit.   | 6          |
| Stopp der Spielzeit.   | 7          |
| Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.   | 8          |
| Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb. | 9          |
| Nicht aktiv.   | 10         |
| Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.  | 11         |
| Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste (Spielzeit muss erst gestoppt werden).                                      | 12 und 12' |
| Navigationstasten in den Menüs.  | 13         |
| Strafe Heim bzw. Gast (je 2 Minuten).  | 14 und 14' |
| Spielstand +1 Punkt je Mannschaft.   | 15 und 15' |
| Helligkeitseinstellung der Anzeigen.   | 30         |



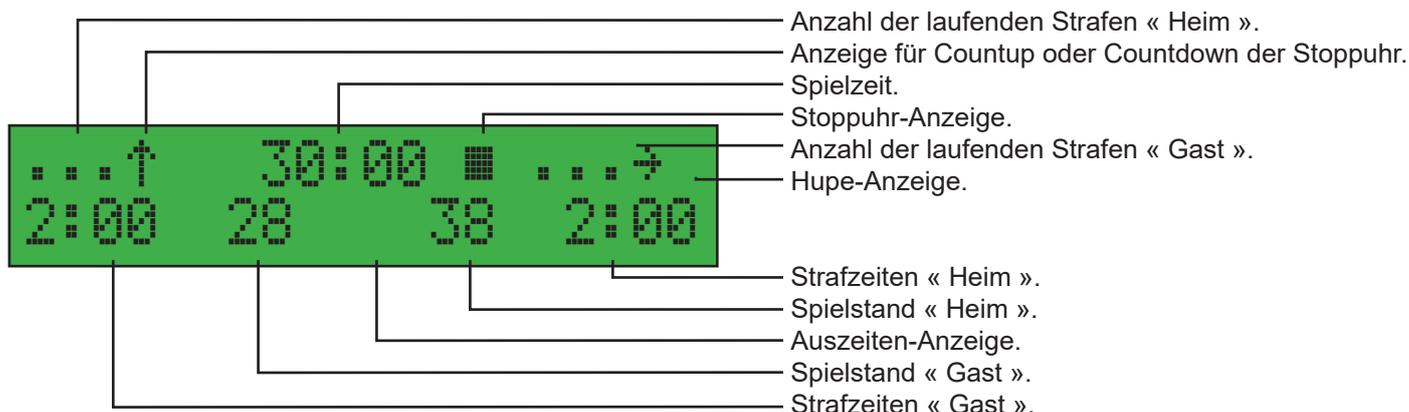
| Bezeichnung   | Anzeichen  |
|---|------------|
| Zuteilung einer Strafe HEIM/GAST.   | 16 und 16' |
| Nicht aktiv.  | 17 und 17' |
| OK-Taste einer Strafe.  | 18 und 18' |
| Erfassung der Spielernummern.   | 19 und 19' |
| Spielstand +1, +2 oder +3 Punkte Heim bzw. Gast.  | 20 und 20' |
| Nicht aktiv.  | 21         |
| Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb. | 22         |

Die Tasten „Spielstände“ (15) und (15') und die Tasten „Fouls“ (14) und (14') des Hauptbedienpult sind dann nicht aktiv.

| Sportart                     | Bezeichnung   |
|------------------------------|---|
| Handball<br>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<br>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<br>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<br>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).

### Display des Hauptbedienpults



### 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.

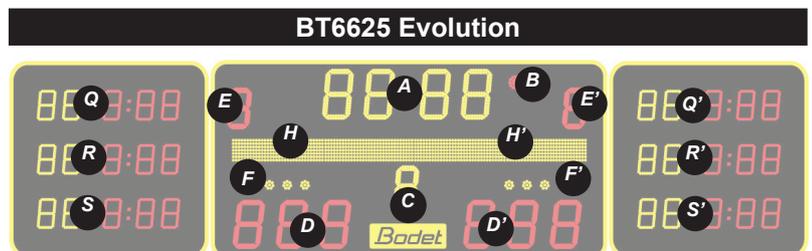
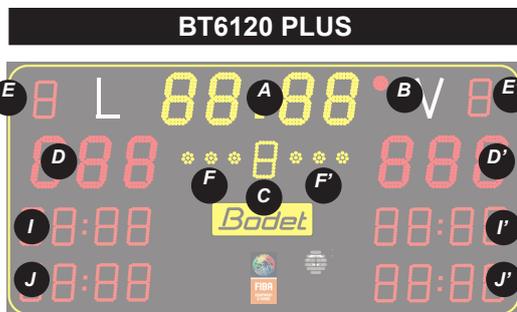
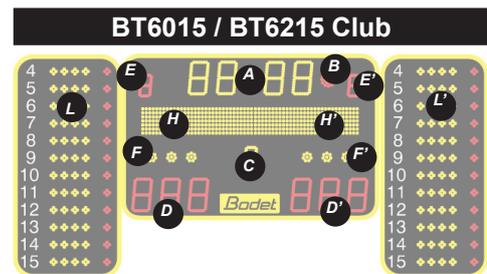
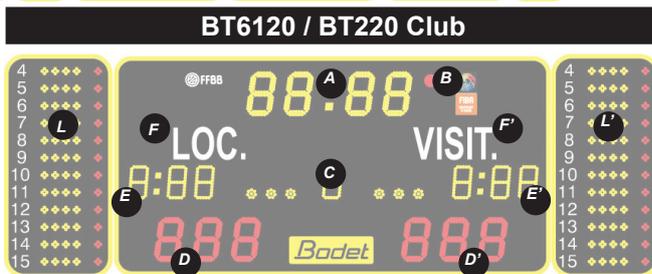
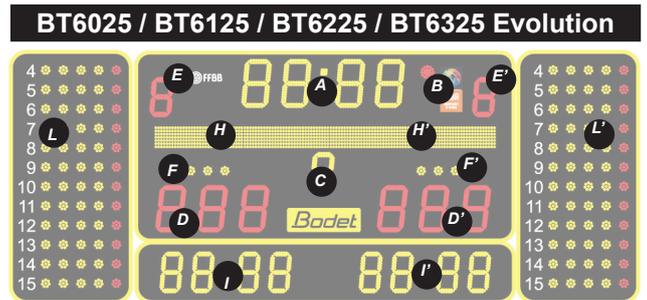
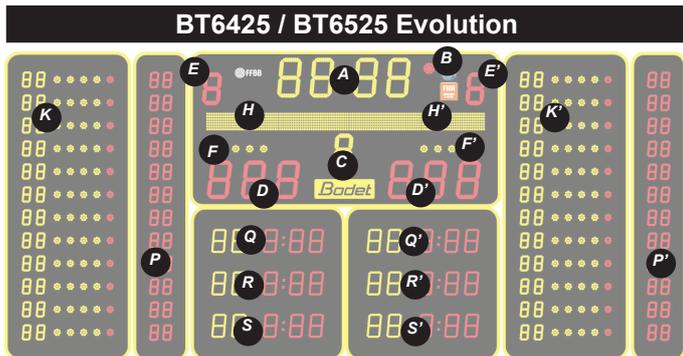
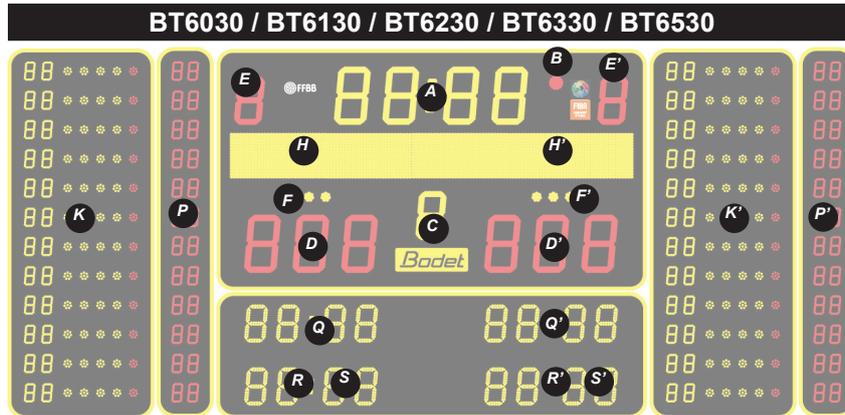
Anmerkung : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Start/Stop“ angehalten werden. Die Auszeiten können während des Countdowns durch Drücken der entsprechenden Taste „Auszeiten“ gestoppt werden. Am Ende des Countdowns startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten Sie durch Drücken der Taste „Start/Stop“.

### Parametrierungsmenü nach Sportarten

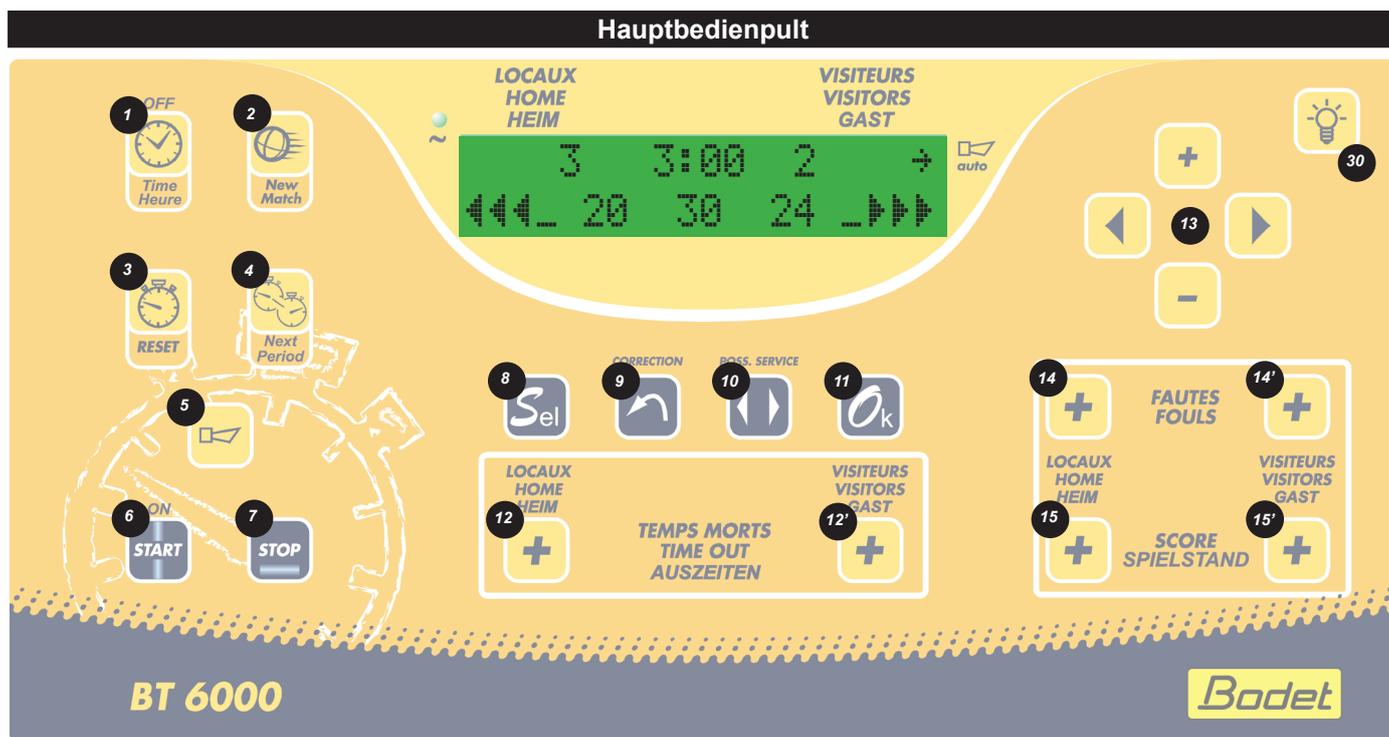
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Wählen Sie die Sportart und Parametrie aus und bestätigen Sie. Um ins Parametrierungsmenü zu gehen, drücken Sie die Taste „Sel“ (8) 3 Sek. lang :

- Mit den Tasten + bzw. - (13), ändern Sie die Werte jedes Parameters.
- Mit den Tasten Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter
- Mit den Tasten Pfeil links (13) : vorheriges Parameter
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

| Typ 1  | Typ 2      | Typ 3      | Typ 4      | Parameter                             | Beschreibung   |
|--|------------|------------|------------|---------------------------------------|--|
| Anzahl Spiel-<br>Perioden : 2                        | 2          | 2          | 2          | 1 oder 9<br>Spielperioden             | Spielperioden Spiel mit 1 oder 9 Spielperioden.  |
| Dauer Spiel-<br>Periode : 30 Min                     | 30 Min     | 25 Min     | 20 Min     | 1 bis 90 Minuten                      | Dauer jeder Spielperiode.  |
| Spielzeit-Countup                                    | Ja         | Ja         | Ja         | Ja oder Nein                          | Für Countup oder Countdown der Spielperiode  |
| Auto-Hupe Ende<br>Periode : Ja                       | Ja         | Ja         | Ja         | Ja oder Nein                          | Wenn = Nein, kein automatisches Hupsignal.<br>Wenn = Ja: Ende der Spielperiode ertönt kurzes Hupsignal.  |
| Nullsetzen des<br>Chronos : Ja                       | Nein       | Ja         | Ja         | Ja oder Nein                          | Wenn Ja, Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Periode. Anzeige von 0:00 Minuten.  |
| Verlängerung<br>Dauer : 5 Min                        | 5 Min      | 5 Min      | 5 Min      | 1 bis 90 Minuten                      | Dauer der Verlängerung bei Gleichstand. 1<br>Verlängerung à 5 Minuten (Wiederholung bei<br>Gleichstand).   |
| Dauer automatischen<br>Pausenzeit : 10 min           | 10 Min     | 10 Min     | 10 Min     | 0 bis 90 Minuten                      | Die Auswahl der Länge der Pausenzeit.  |
| Hupe Ende rest. : 0<br>sek                           | 0 Sek      | 0 Sek      | 0 Sek      | 0 bis 60 Minuten                      | Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal.<br>Wenn > 0, aktiviert das Horn vor der Ruhezeit .  |
| Dauer Auszeit<br>: 60 Sek                            | 60 Sek     | 60 Sek     | 60 Sek     | 1 bis 99 Sekunden                     | Dauer der Auszeit.   |
| RÜCKSTELLEN der Auszeit<br>zwischen Spielperioden:Ja | Ja         | Ja         | Ja         | Ja oder Nein                          | Ermöglicht die Nullrückstellung des Auszeit-<br>Chronometers zwischen jeder Spielperiode.  |
| Hupe vor Ende Auszeit :<br>10 sek                    | 10 Sek     | 10 Sek     | 10 Sek     | 0 bis 99 Sekunden                     | Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal.<br>Wenn > 0, aktiviert das hupe vor dem Auszeit.  |
| Strafenanzahl/<br>Periode : 3                        | 2          | 2          | 2          | 1 bis 3                               | Anzahl der Strafzeiten je Mannschaft auf der Anzeige.  |
| Strafdauer<br>: 120 Sek                              | 120<br>Sek | 120<br>Sek | 120<br>Sek | 1 bis 999 Sek mit<br>stufe von 10 Sek | Dauer der Strafzeiten in Sekunden pro Spieler; 2<br>Minuten/120 Sekunden.  |
| Strafe auf Chrono ON:<br>Nein                        | Nein       | Nein       | Nein       | Ja oder Nein                          | Wenn JA, können Sie eine Strafzeit tippen, wenn die<br>Spielzeit ON ist.<br>Wenn NEIN, müssen Sie die Spielzeit stoppen, um eine<br>Strafzeit zu tippen. |
| Kumulierung von<br>Sanktionen : Ja                   | Ja         | Ja         | Ja         | Ja oder Nein                          | Zeigt die Anhäufung von Strafen.   |
| Spielernummer<br>HEIM4: 4                            | 4          | 4          | 4          | 1 bis 99                              | Erfassung der Spielernummer 4 der Heim-Mannschaft  |
| Spielernummer<br>GAST17: 17                          | 17         | 17         | 17         | 1 bis 99                              | Erfassung der Spielernummer 17 der Gast-Mannschaft   |
| Punkte pro Spieler :<br>Nein                         | Nein       | Nein       | Nein       | Ja oder Nein                          | Wenn JA, die Funktion Spielstände pro Spieler ist aktiv.<br>Wenn NEIN, die Funktion ist nicht aktiv.   |
| Aktivierungsdauer<br>Hupsign. : 5 Sek                | 5 Sek      | 5 Sek      | 5 Sek      | 0 bis 5 Sekunden                      | Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal.<br>Wenn > 0, Dauer des Hupsignals.  |
| Ergebnisanzeige<br>während : 30 Sek                  | 30 Sek     | 30 Sek     | 30 Sek     | 0 bis 60 Sek mit<br>stufe von 10 Sek  | Verbleiben der Anzeige nach beendeter Spielperiode.  |
| Werkseitig vor-<br>eingest. :Nein                    | Nein       | Nein       | Nein       | Ja oder Nein                          | Wenn Ja, Wiederherstellung der werkseitigen<br>Parametrierungen, mit denen die Anzeigetafel geliefert<br>wurde.  |



| Bezeichnung  | Anzeichen |
|--|-----------|
| Anzahl Satzgewinne oder Countdown der Pausenzeit zwischen den Spielperioden oder Countdown der Auszeit.  | A         |
| Nicht aktiv.   | B         |
| Nummer des laufenden Satzes.   | C         |
| Spielstand des laufenden Satzes Heim und Gast. Anzeige Aufschlagsrecht durch Balken.   | D und D'  |
| Anzahl der Spielerauswechslungen im laufenden Satz. (mit der Taste „Fouls“)  | E und E'  |
| 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufendem Countdown, anschliessend permanentes Leuchten).<br>Löschung der Indikatoren am Ende jedes Satzes. Technische Auszeiten werden nicht angezeigt. | F und F'  |
| Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur Master-Alpha-Serie).  | H und H'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze.  | I und I'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze.  | J und J'  |
| Nicht aktiv.   | K und K'  |
| Nicht aktiv.   | L und L'  |
| Nicht aktiv.   | P und P'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze.  | Q und Q'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze.  | R und R'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze.  | S und S'  |

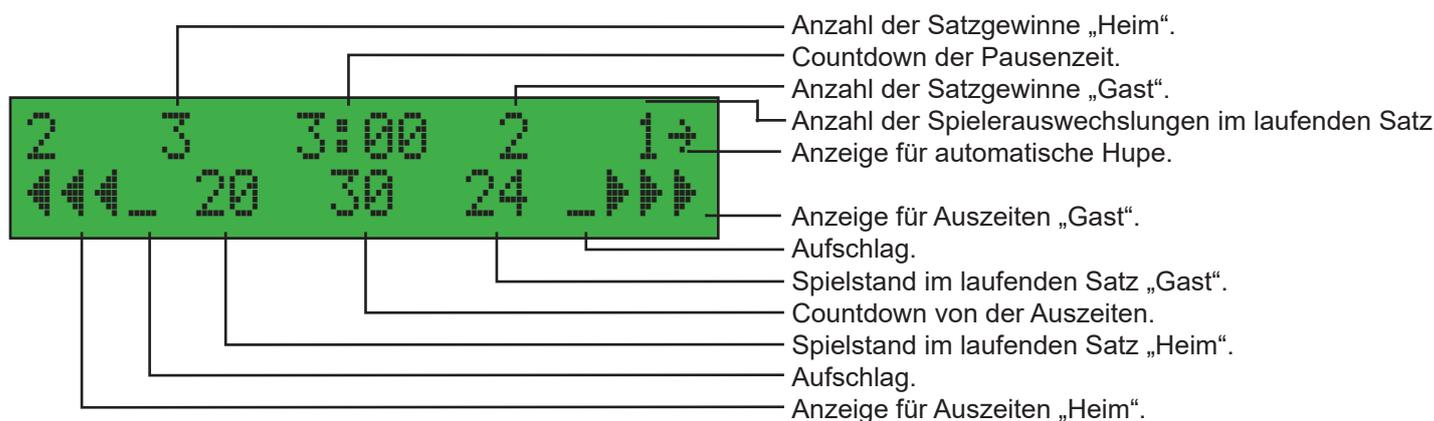


| Bezeichnung  | Anzeichen  |
|--|------------|
| Uhrzeit oder Spielbetrieb, Wechsel durch kurzen Tastendruck.   | 1          |
| Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.   | 2          |
| Nicht aktiv.   | 3          |
| Nicht aktiv.   | 4          |
| Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.   | 5          |
| Nicht aktiv.   | 6          |
| Nicht aktiv.   | 7          |
| Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.   | 8          |
| Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der Vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb. | 9          |
| Aufschlag Heim/Gast.   | 10         |
| Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.  | 11         |
| Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste.  | 12 und 12' |
| Navigationstasten in den Menüs.  | 13         |
| Anzahl der Spielerauswechslungen   | 14 und 14' |
| Spielstand +1 Punkt je Mannschaft Heim/Gast (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).   | 15 und 15' |
| Helligkeitseinstellung der Anzeigen.   | 30         |

| Sportart                        | Bezeichnung  |
|---------------------------------|--|
| Volley Ball<br>1: 5x25Pkt 30Sek | Spiel in 4 Sätzen von je 25 Punkten mit einer Differenz von mindestens zwei Punkten (3 Gewinnsätze) – der fünfte Satz wird in 15 Punkten mit einer Differenz von mindestens zwei Punkten gespielt – 2 Auszeiten in jedem Satz je 30 Sekunden + 2 technische Auszeiten je 60 Sekunden während der Sätze 1-4 (sie erfolgen automatisch, sobald die Führende Mannschaft 8 bzw. 16 Punkte erreicht hat). Pausen zwischen den Sätzen = 3 Minuten. |
| Volley Ball<br>2: 5x25Pkt 30Sek | Wie Typ 1, aber mit automatischer Pausenzeit.  |
| Volley Ball<br>3: 3x15Pkt 30Sek | Regelung mit 2 Gewinnsätzen von je 15 Punkten mit Aufschlaggewinn – Auszeiten von 30 Sekunden.   |

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

### Display des Hauptbedienpults



### Zwischen den Spielperioden

- Löschung der Auszeiten
- Countdown der Pausenzeit, wenn vorprogrammiert. Das Aufschlagsrecht verbleibt bei der Mannschaft, die den letzten Punkt erzielt hat. Die Anzeige des Aufschlags kann manuell geändert werden, bevor Punkte zugewiesen werden.
- Für internationalen Spielbetrieb muß die Dauer der Halbzeit von 3 Minuten auf 10 Minuten konfiguriert werden.

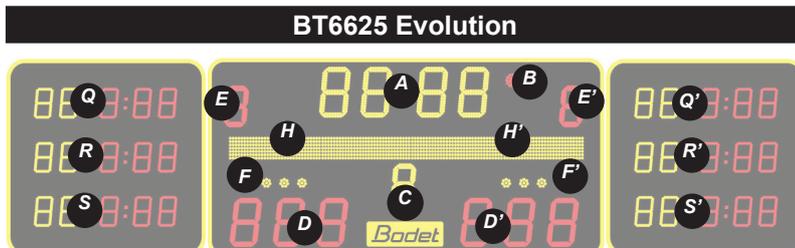
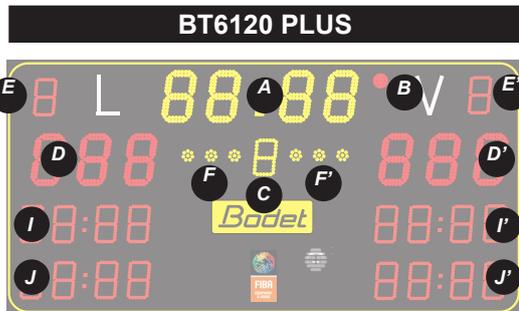
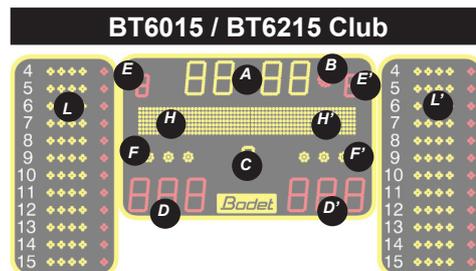
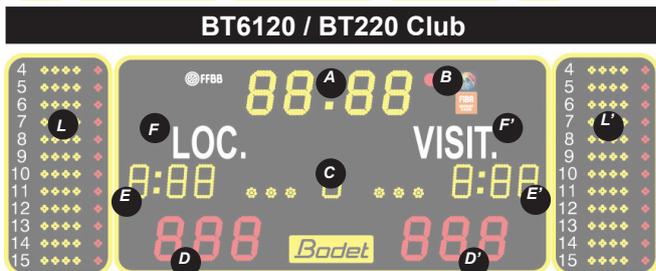
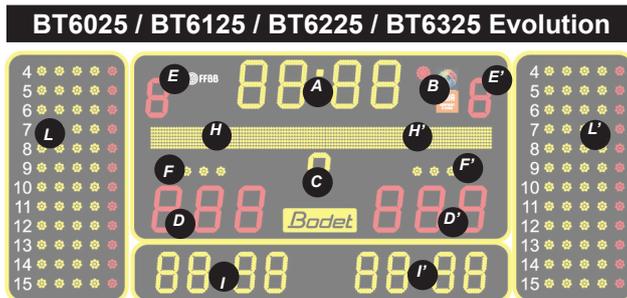
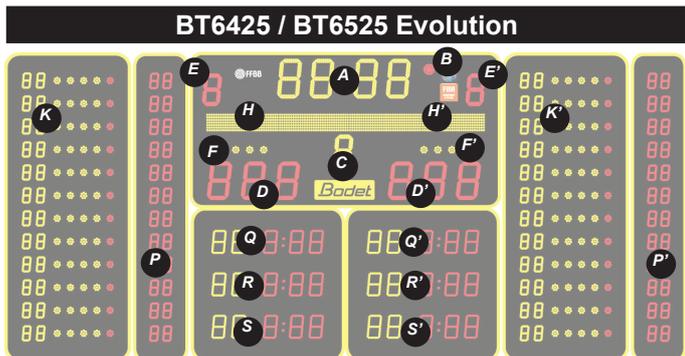
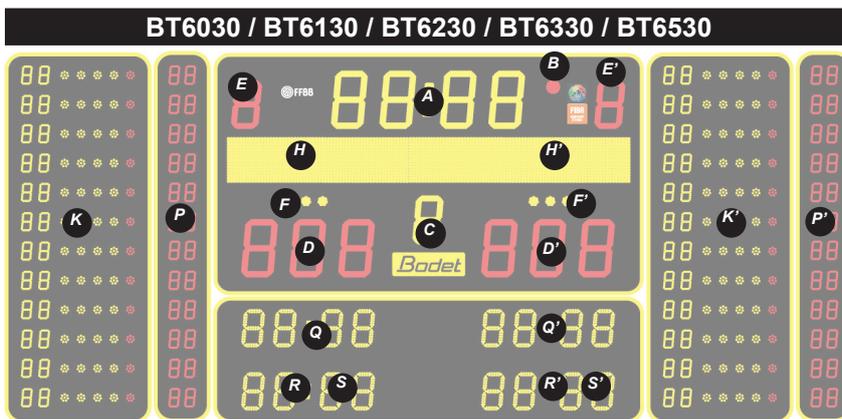
Anmerkung : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Start/Stop“ angehalten werden. Die Auszeiten können während des Countdowns durch Drücken der entsprechenden Taste „Auszeiten“ gestoppt werden. Am Ende des Countdowns startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten durch Drücken der Taste „Start/Stop“.

## Parametrierungsmenü nach Sportarten

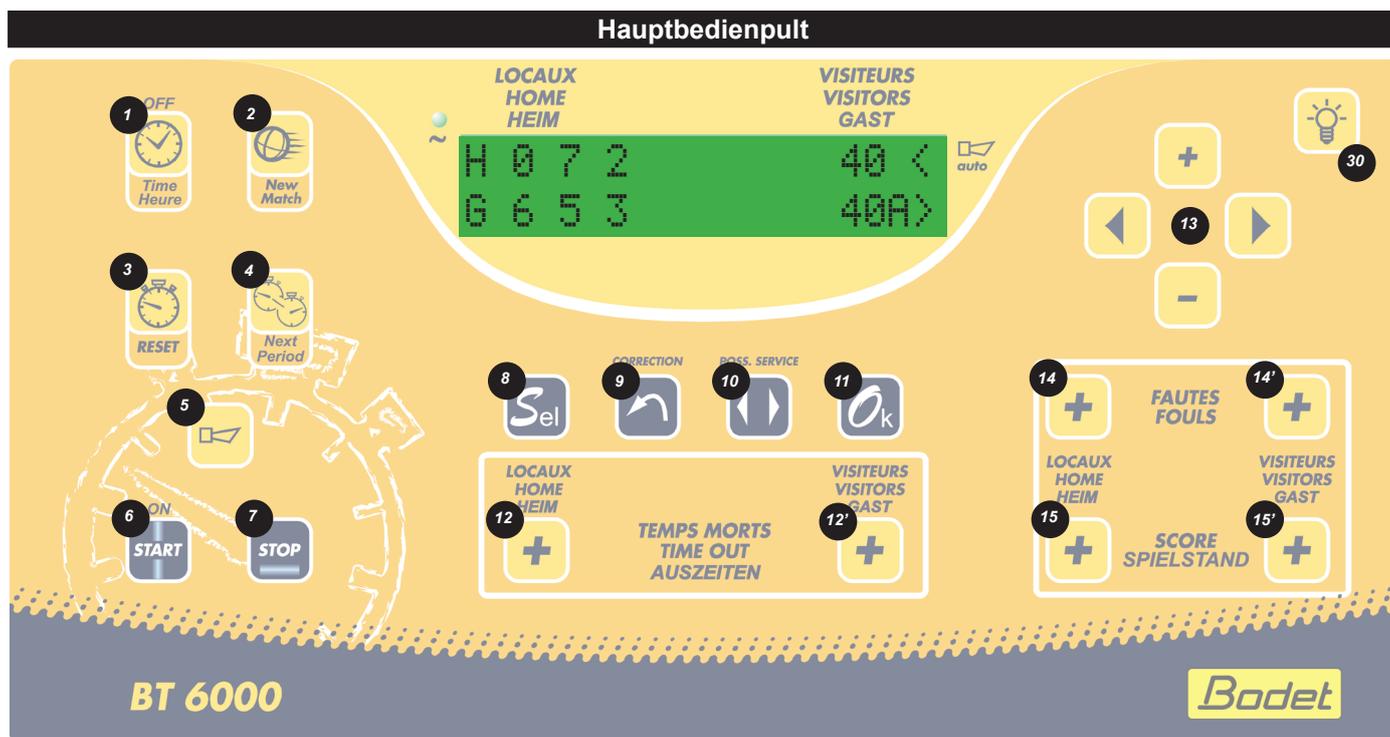
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- Mit den Tasten + bzw. - (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

| Typ 1                                       | Typ 2  | Typ 3  | Parameter         | Beschreibung   |
|---|--------|--------|-------------------|--|
| Anzahl Sätze/<br>Spiel : 5                  | 5      | 3      | 1 bis 5 Sätze     | Anzahl der Sätze pro Spiel.  |
| Punkte/Satz : 25                            | 25     | 15     | 1 bis 99 Punkten  | Anzahl der Punkte pro Satz, automatische Zuweisung des Satzes, bei Differenz von 2 Punkten.  |
| Punkte/entscheid<br>Satz : 15               | 15     | 15     | 1 bis 99 Punkten  | Anzahl der Punkte des entscheidenden Satzes, automatische Zuweisung des Satzes, bei Differenz von 2 Punkten.   |
| Dauer Pausenzeit : 3 Min                    | 3 Min  | 3 Min  | 0 bis 90 Minuten  | Wenn = 0, kein automatischer Countdown.<br>Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Dauer am Ende des Satzes automatisch herunter.<br>Druck auf „Stopp“, um den Countdown anzuhalten. |
| Dauer Halbzeit-<br>Pause : 3 Min            | 3 Min  | 3 Min  | 0 bis 90 Minuten  | Wenn = 0, kein automatischer Countdown.<br>Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Dauer am Ende des Satzes automatisch herunter.<br>Druck auf „Stopp“, um den Countdown anzuhalten. |
| Hupe vor Pausen-<br>zeitende : 0 Sek        | 0 Sek  | 0 Sek  | 0 bis 99 Sekunden | Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal.<br>Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor dem Ende der Pausenzeiten (zwischen Satz oder Halbzeit).  |
| Dauer Auszeit : 30 Sek                      | 30 Sek | 30 Sek | 1 bis 99 Sekunden | Dauer der Auszeit. Dauer der Auszeit des entscheidenden Satzes 30 Sekunden.  |
| Hupe vor Auszeit<br>Ende : 0 Sek            | 0 Sek  | 0 Sek  | 0 bis 99 Sekunden | Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal.<br>Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende der Auszeit.   |
| Auszeit Gültige<br>Technik : Ja             | Ja     | Ja     | Ja oder Nein      | Ermöglicht die Aktivierung der technischen Auszeiten.  |
| Anzahl von technischem<br>Leerlauf : 1      | 1      | 1      | 0, 1 oder 2       | Ermöglicht die Auswahl der Anzahl von technischen Auszeiten.   |
| Score erster techni-<br>scher Leerlauf : 8  | 8      | 8      | 0 bis 25          | Ermöglicht die Programmierung des Spielstands mit der ersten technischen Auszeit.  |
| Score zweiter tech-<br>nischer Leerlauf : 8 | 16     | 16     | 0 bis 25          | Ermöglicht die Programmierung des Spielstands mit der zweiten technischen Auszeit.   |
| Dauer Auszeit Tech-<br>nik : 60 Sek         | 60 sek | 60 sek | 1 bis 99 Sekunden | Ermöglicht die Programmierung der Dauer der technischen Auszeit.   |
| Aktivierungsdauer<br>Hupsign. : 5 Sek       | 5 Sek  | 5 Sek  | 0 bis 5 Sekunden  | Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal.<br>Wenn > 0, Beschränkung der Dauer des Hupsignals.   |
| Werkseitig vor-<br>eingest. : Nein          | Nein   | Nein   | Ja oder Nein      | Wenn ja, Wiederherstellung der Werksparametrierung, mit denen die Anzeige geliefert wurde.   |



| Bezeichnung   | Anzeichen |
|---|-----------|
| Anzahl der Satzgewinne.   | A         |
| Nicht aktiv.  | B         |
| Nummer des laufenden Satzes.  | C         |
| Spielstände des laufenden Satzes Heim bzw. Gast, Anzeige Aufschlagrecht durch Balken. | D und D'  |
| Anzahl der Spielgewinne Heim bzw. Gast.   | E und E'  |
| Nicht aktiv.  | F und F'  |
| Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur Master-Alpha-Serie).                             | H und H'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).                                      | I und I'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).                                      | J und J'  |
| Nicht aktiv.  | K und K'  |
| Nicht aktiv.  | L und L'  |
| Nicht aktiv.  | P und P'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).                                      | Q und Q'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).                                      | R und R'  |
| Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).                                      | S und S'  |



| Bezeichnung  | Anzeichen  |
|--|------------|
| Uhrzeit oder Spielbetrieb, Wechsel durch kurzen Tastendruck.   | 1          |
| Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.   | 2          |
| Nicht aktiv.   | 3          |
| Nicht aktiv.   | 4          |
| Nicht aktiv.   | 5          |
| Nicht aktiv.   | 6          |
| Nicht aktiv.   | 7          |
| Parametrierunsmenü, min. 3 Sek gedrückt halten.  | 8          |
| Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb. | 9          |
| Nicht aktiv.   | 10         |
| Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.  | 11         |
| Nicht aktiv.   | 12 und 12' |
| Navigationstasten in den Menüs.  | 13         |
| Nicht aktiv.   | 14 und 14' |
| Spielstand +15/+10 Punkte je Spieler (Heim/Gast).  | 15 und 15' |
| Helligkeitseinstellung der Anzeigen.   | 30         |

| Sportart                   | Bezeichnung   |
|----------------------------|---|
| Tennis<br>1:3Sätze+Vorteil | Match in 3 Sätzen mit Tie-Break und Advantage-Regel (Vorteil).  |
| Tennis<br>2:5Sätze+Vorteil | Match in 5 Sätzen mit Tie-Break und Advantage-Regel (Vorteil).  |
| Tennis<br>3:3Sätze         | Match in 3 Sätzen mit Tie-Break ohne Advantage-Regel (Vorteil). |

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

### Display des Hauptbedienpultes



### Zwischen den Perioden

- Die Tafel zeigt keine gespielte Zeit an.
- Aufschlagzuweisung wird manuell mit den Tasten „poss. service“ gesteuert.

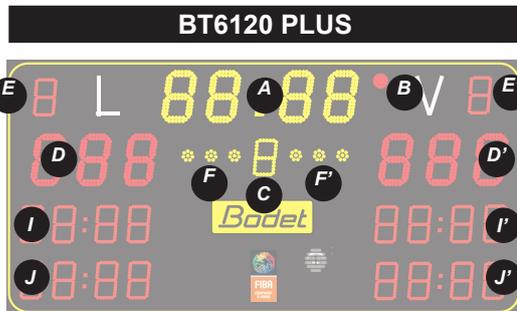
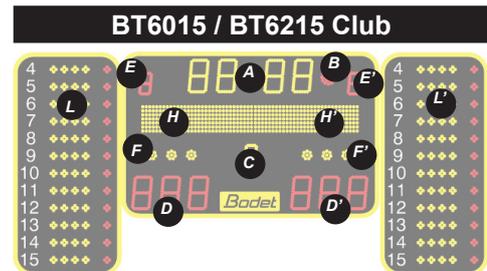
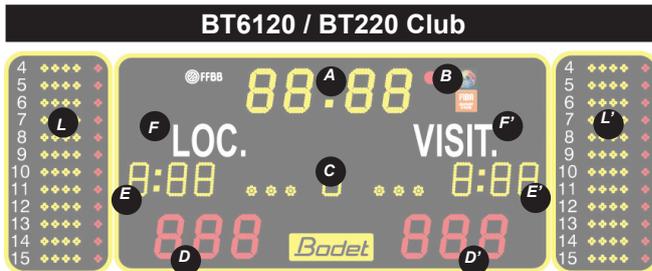
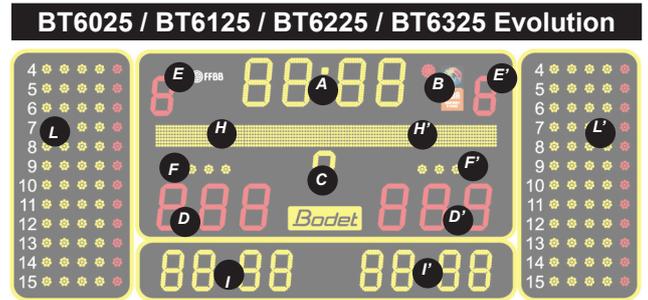
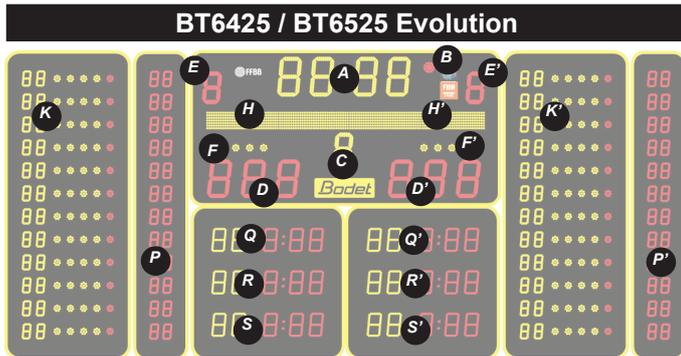
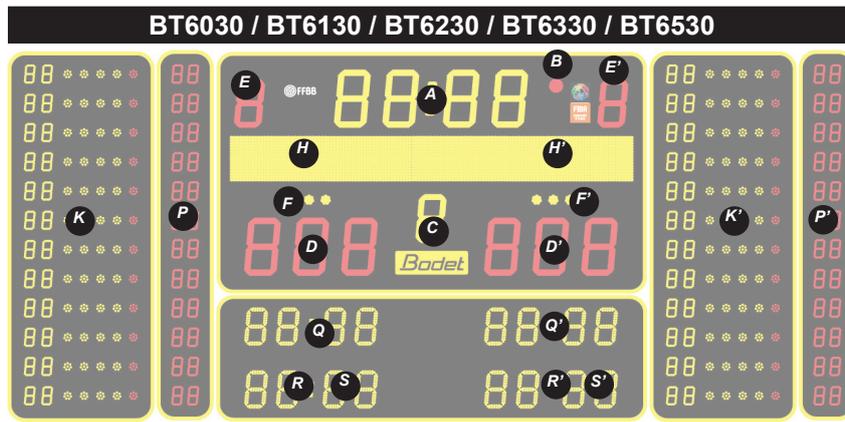
### Parametrierungsmenü nach Sportarten

Parametrierungsmenü nach Sportarten.

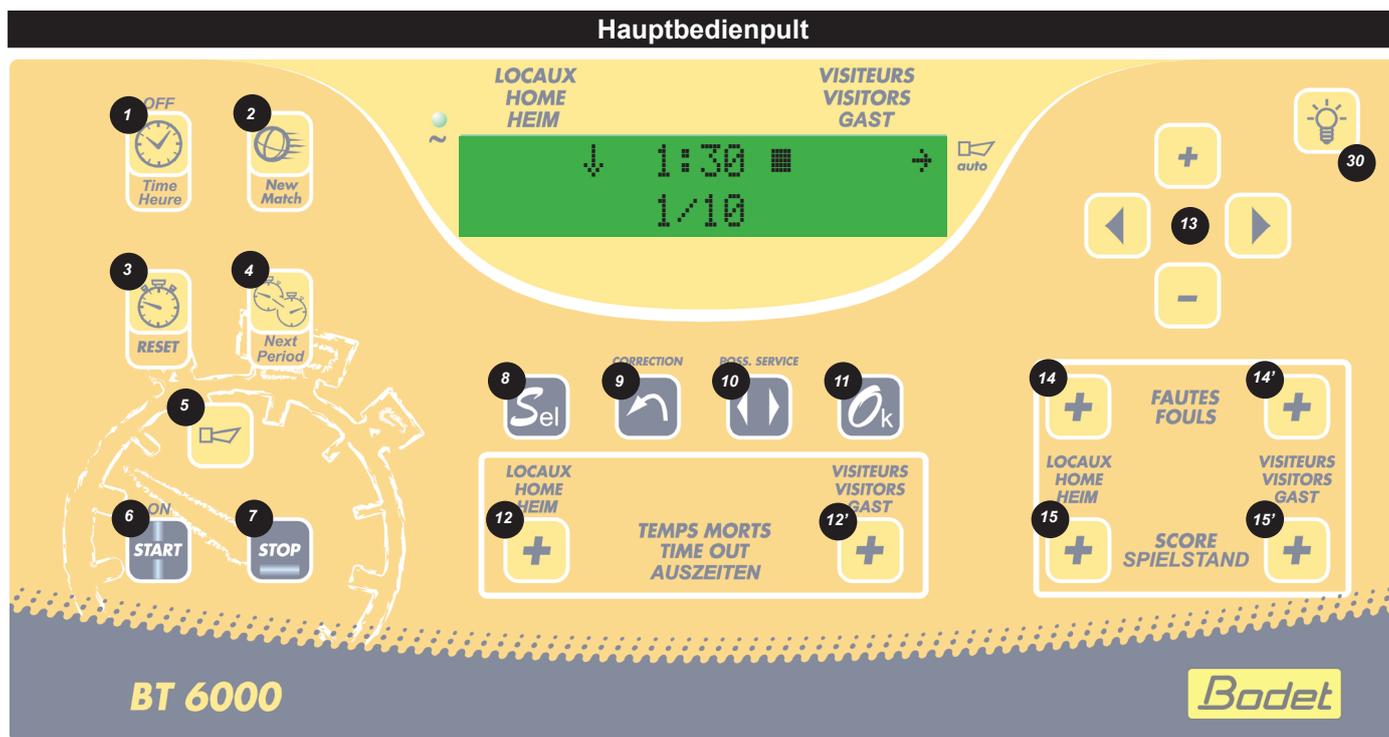
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- Mit den Tasten + bzw. - (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

| Typ 1                              | Typ 2 | Typ 3 | Parameter     | Beschreibung  |
|------------------------------------|-------|-------|---------------|---|
| Anzahl Sätze : 3                   | 5     | 3     | 1 bis 5 Sätze | Gewinn des Matches in 2 Sätzen oder in 3 Sätzen, d.h. maximal 3 oder 5 Sätze.   |
| Tie Break aktiv.<br>:Nein          | Nein  | Nein  | Ja oder Nein  | Verwaltung des letzten Satzes mit oder ohne Tie-Break (7 Punkte).<br>Tie-Break auf JA = Gewinn des Matches mit 2 Punkten Vorsprung (alle Sätze sind im Tie-Break).<br>Tie-Break auf NEIN = Gewinn des Matches beim letzten Satz mit 2 Spielen Vorsprung (die vorhergehenden Sätze sind im Tie-Break). |
| Vorteil regel<br>: Ja              | Ja    | Nein  | Ja oder Nein  | Neue Zuweisungsart des Spieles, wenn Einstand 40/40.<br>Wenn NEIN : Spiel mit 2 Punkten Vorsprung gewonnen : 40/40 – Vorteil – Gewinn des Spieles.<br>Wenn JA : das Spiel wird mit 1 Punkt Vorsprung gewonnen : 40/40 : Gewinn des Spieles. Kein Vorteil - Punkt für das Gewinnen des Spieles.        |
| Summer aktiv<br>:Nein              | Ja    | Nein  | Ja oder Nein  | JA = Tastentöne des Bedienpults eingeschaltet.<br>NEIN = Tastentöne des Bedienpults ausgeschaltet.  |
| Punktzahl für<br>Super-Tiebreak:10 | 10    | 10    | 1 bis 10      | Entscheidungssatz gewonnen in 10 Punkten mit 2 Punkten Abstand.   |
| Aktivierung des<br>Buzzers:Nein    | Nein  | Nein  | Ja oder Nein  | JA: Taste drücken = Buzzer des Pults aktivieren.<br>NEIN: Taste drücken = Buzzer des Pults während des Spiels deaktivieren. (Punktzuweisung ist lautlos).   |
| Werkseitig vor-<br>eingest. : Nein | Nein  | Nein  | Ja oder Nein  | Wenn ja, Wiederherstellung der Werksparametrierung, mit denen die Anzeige geliefert wurde.  |



| Bezeichnung  | Anzeichen |
|--|-----------|
| Zeitmessung der Sequenz oder Ruhezeit.   | A         |
| Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten. | B         |
| Nicht aktiv.   | C         |
| Zahl der noch zu spielenden Sequenzen (D) Zahl der programmierten Sequenzen (D').                    | D und D'  |
| Nicht aktiv.   | E und E'  |
| Nicht aktiv.   | F und F'  |
| Nicht aktiv.   | H und H'  |
| Nicht aktiv.   | I und I'  |
| Nicht aktiv.   | J und J'  |
| Nicht aktiv.   | K und K'  |
| Nicht aktiv.   | L und L'  |
| Nicht aktiv.   | P und P'  |
| Nicht aktiv.   | Q und Q'  |
| Nicht aktiv.   | R und R'  |
| Nicht aktiv.   | S und S'  |

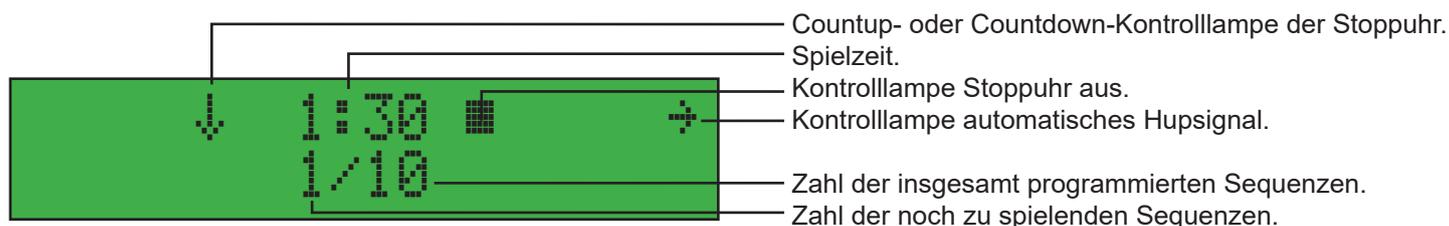


| Bezeichnung   | Anzeichen  |
|---|------------|
| Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.  | 1          |
| Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.  | 2          |
| Reset der Spielzeitanzeige : Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.                        | 3          |
| Nicht aktiv.  | 4          |
| Nicht aktiv.  | 5          |
| Start der Spielzeit.  | 6          |
| Stopp der Spielzeit.  | 7          |
| Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.  | 8          |
| Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb. | 9          |
| Nicht aktiv.  | 10         |
| Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.   | 11         |
| Nicht aktiv.  | 12 und 12' |
| Navigationstasten in den Menüs.<br>Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.  | 13         |
| Nicht aktiv.  | 14 und 14' |
| Nicht aktiv.  | 15 und 15' |
| Helligkeitseinstellung der Anzeigen.  | 30         |

| Sportart                         | Bezeichnung  |
|----------------------------------|--|
| Trainingsfunkt<br>1:10 x 180 Sek | 10 Sequenzen von jeweils 3 Minuten mit Ruhezeit von 1 Minute - automatisches Hupsignal.  |
| Trainingsfunkt<br>2: 5 x 60 Sek  | 5 Sequenzen von jeweils 1 Minute mit Ruhezeit von 30 Sekunden - automatisches Hupsignal. |
| Trainingsfunkt<br>3:10 x 120 Sek | 10 Sequenzen von jeweils 2 Minuten mit Ruhezeit von 1 Minute - automatisches Hupsignal.  |

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

### Display des Hauptbedienpultes



### Parametrierungsmenü nach Sportarten

Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- Mit den Tasten + bzw. - (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

| Typ 1                                 | Typ 2  | Typ 3   | Parameter       | Beschreibung  |
|---------------------------------------|--------|---------|-----------------|---|
| Anzahl Spiel-<br>perioden : 10        | 5      | 10      | 1 bis 5 Sätze   | Wahl der Dauer jeder Spielsequenz.  |
| Dauer Spiel-<br>periode : 180Sek      | 60 Sek | 120 Sek | 1 bis 99 Punkte | Wahl der Zahl der Sequenzen.  |
| Voreingest Aus-<br>zt.-dauer : 60Sek  | 30 Sek | 60 Sek  | 1 bis 99 Punkte | Wahl der Dauer der Ruhezeit zwischen den einzelnen Sequenzen.   |
| Aktivierungsdauer<br>Hupsign. : 1 Sek | 1 Sek  | 1 Sek   | Ja oder Nein    | Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal<br>Wenn > 0, erlaubt das Anzeigen vor dem Ende der Auszeit durch ein kurzes Hupsignal. |
| Werkseitig vor-<br>eingest. :Nein     | Nein   | Nein    | Ja oder Nein    | Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.  |