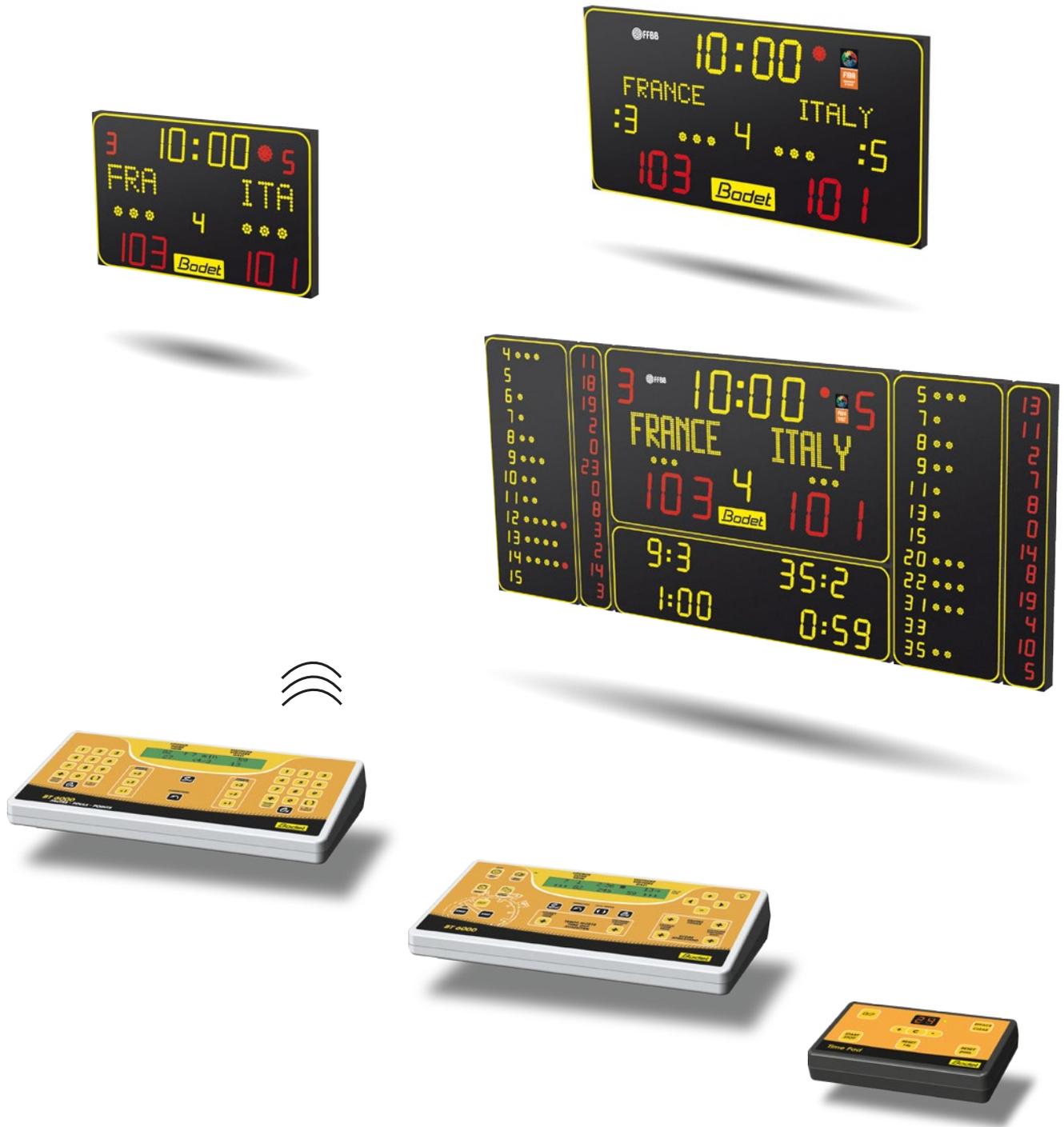


Produktreihe BT6000



Benutzerhandbuch

Tischtennis, Badminton, Netball, Rink Hockey, Floorball, Futsal, Ringen, Boxen, Squash, Baskische Pelota, Innenkriquet, Grundsportarten, Korbball



www.bodet-sport.com

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



Réf : 607984 B

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.

Für eine problemlose Anwendung des Benutzerhandbuchs ist es wichtig, den Namen Ihrer Hauptanzeigetafel BT6000 zu kennen.

Wichtig

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

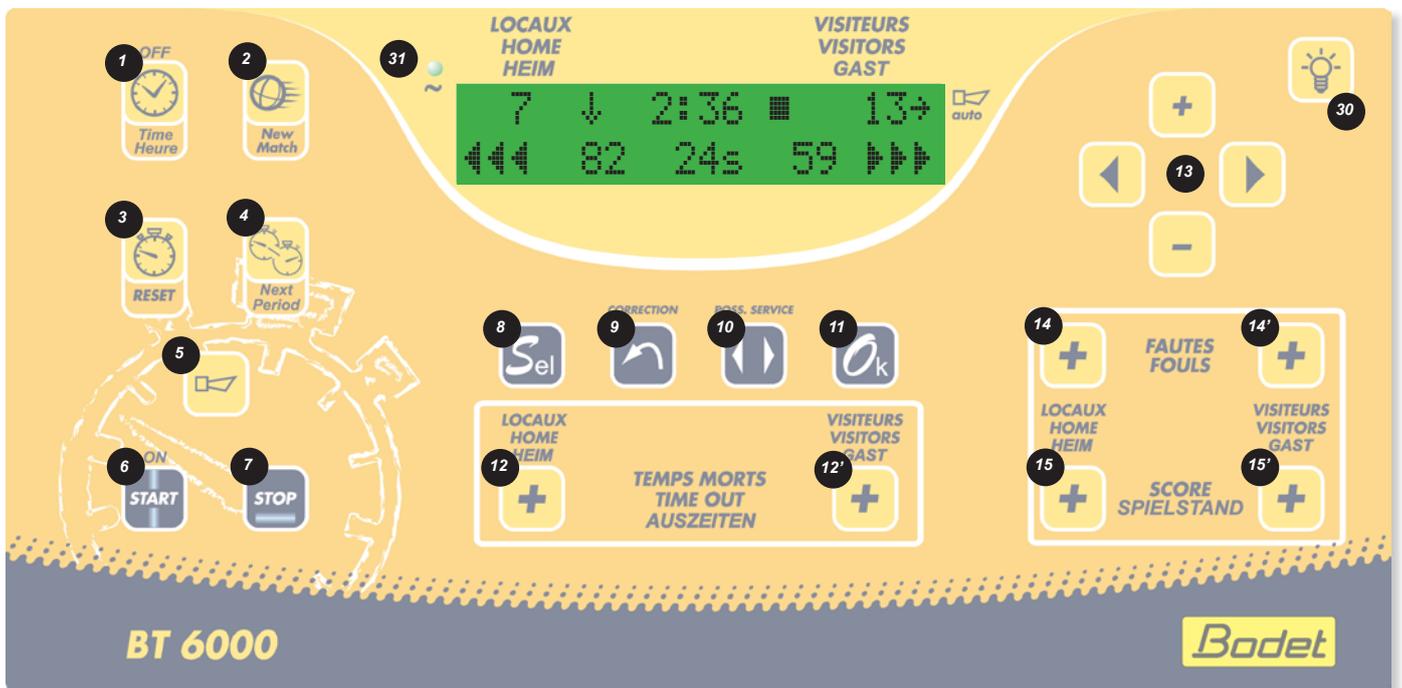
Anmerkung über den Betrieb der Funk-Bedienpulte:

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

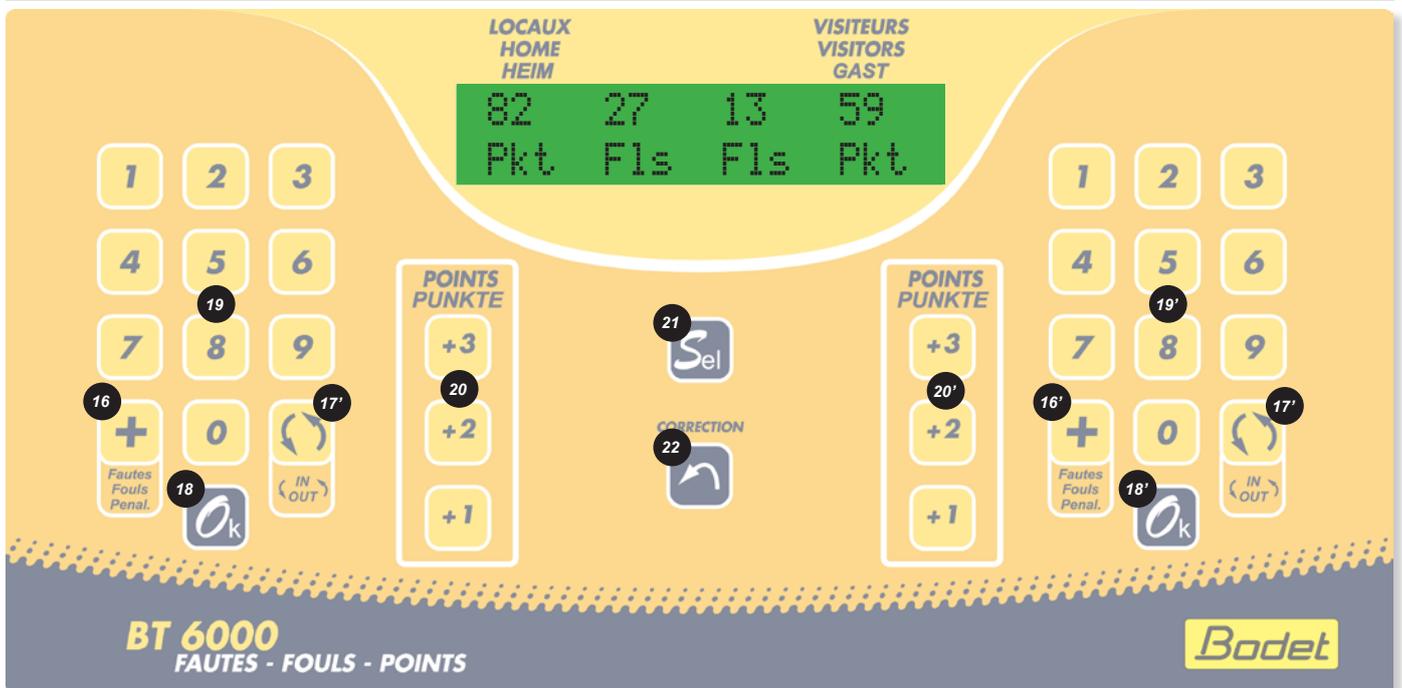
Inhaltsverzeichnis

1. Hauptbedienpult	6
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	7
1.7 Spielzeit	7
1.8 Neues Spiel starten	8
1.9 Reset	8
1.10 Rückkehr zum Menü Sportart-Auswahl	8
1.11 Parametrierung der Sportart	9
1.12 Parametrierung der Spielernummern	9
1.13 Hupe	9
1.14 Helligkeit	9
1.15 Korrektur	10
1.16 Spielstände (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)	10
1.17 Auszeiten	10
1.18 Fouls/Strafzeiten (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)	10
2. Zweitbedienpult	11
2.1 Spielstände	11
2.2 Persönliche Fouls (Funktion Strafzeiten automatisch deaktiviert)	12
2.3 Strafzeiten (die Funktion „Fouls“ wird automatisch deaktiviert)	12
3. Allgemeine Informationen über die BT6000-Anzeigen	14
3.1 Anzeige und Einstellung der Uhrzeit	14
3.2 Speicherung der Daten	14
3.3 Hinweise	14
5. Beschreibung Sportarten	15
Tischtennis	16
Badminton	18
Netball	22
Rink hockey	25
Floorball	30
Futsal	35
Ringern	40
Boxen	43
Squash	45
Baskische Pelota	49
Innenkriquet	52
Grundsportarten	55
Korfball	60

Hauptbedienpult



Zweitbedienpult



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.

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 (nur bei BT6000 Alpha Anlagen)

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 zurückzublättern.

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 während 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. 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.

3.1 Anzeige und Einstellung der Uhrzeit

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).

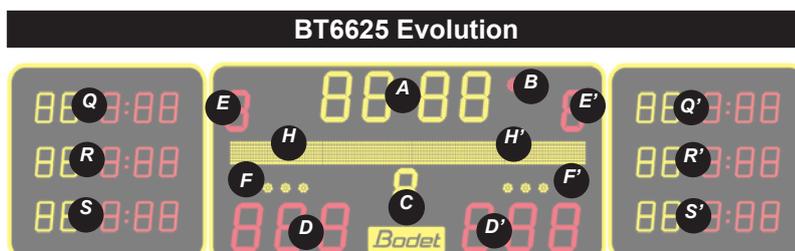
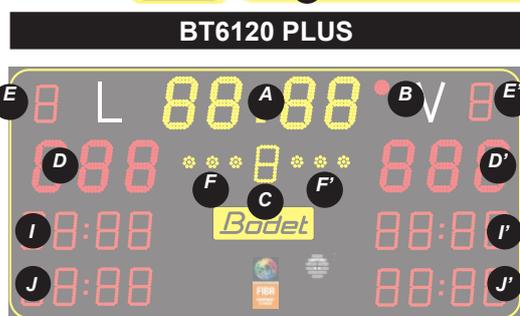
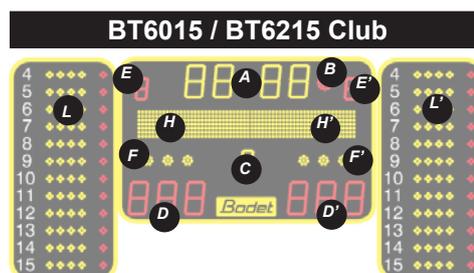
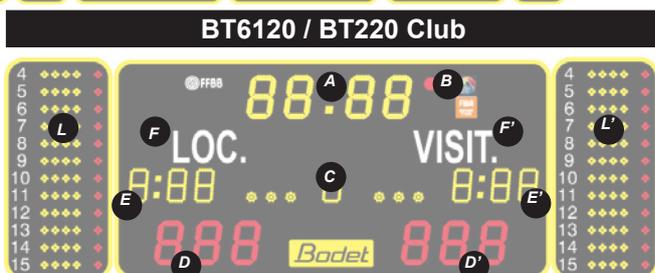
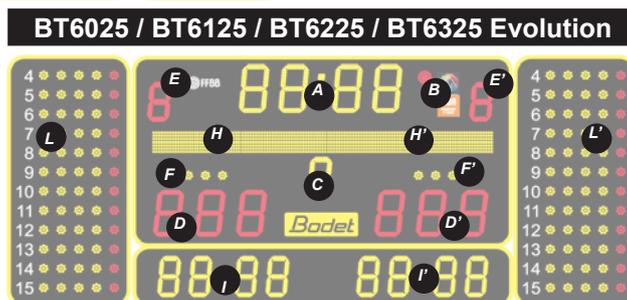
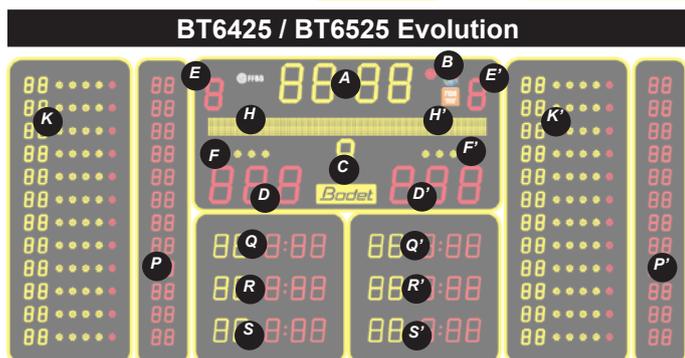
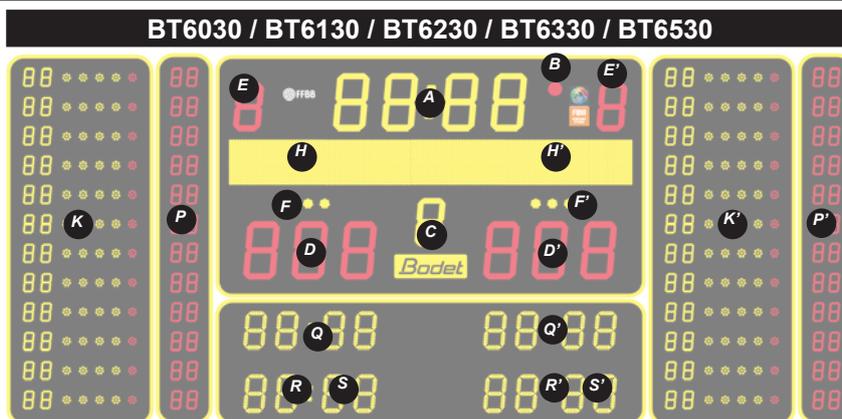
3.2 Speicherung der Daten

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.

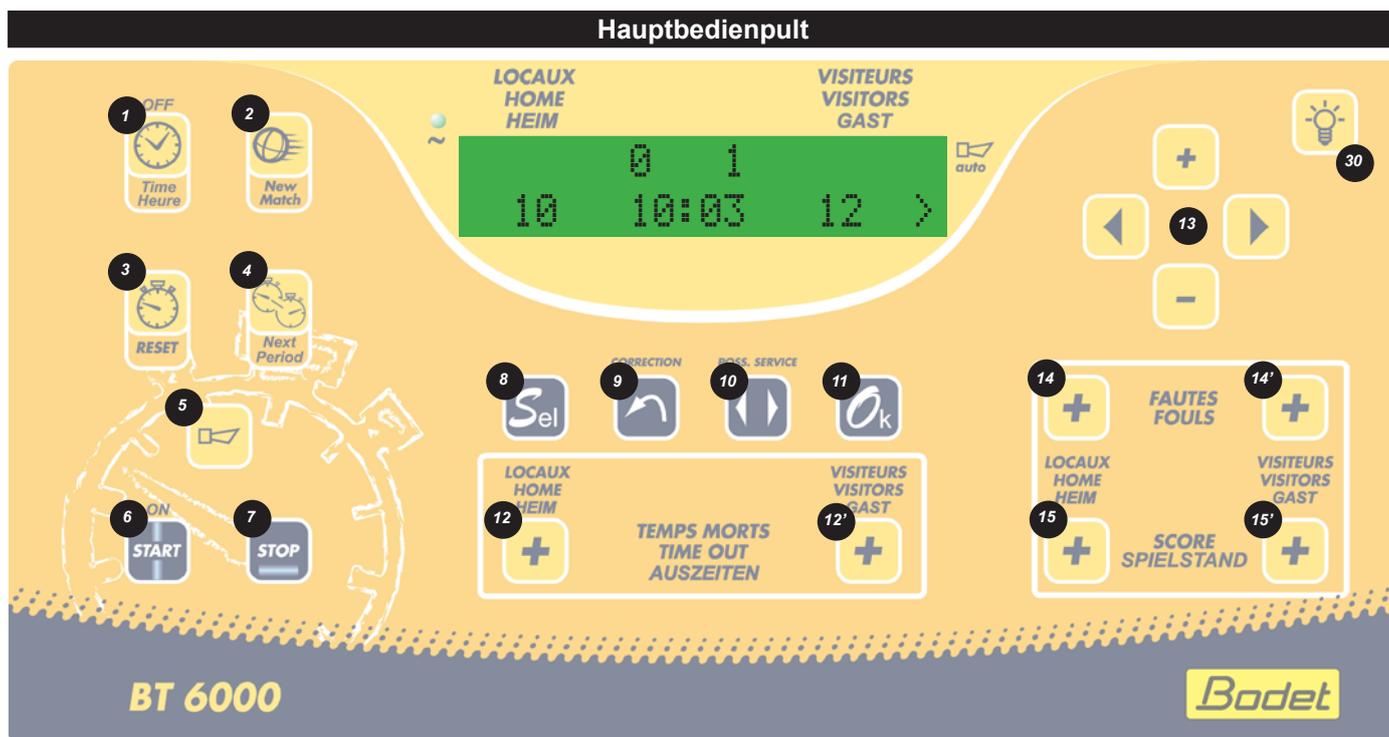
3.3 Hinweise

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
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 gewonnenen Sätze.	E und E'
Nicht aktiv.	F und F'
Modifizierbare Spielernamen.	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.	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'

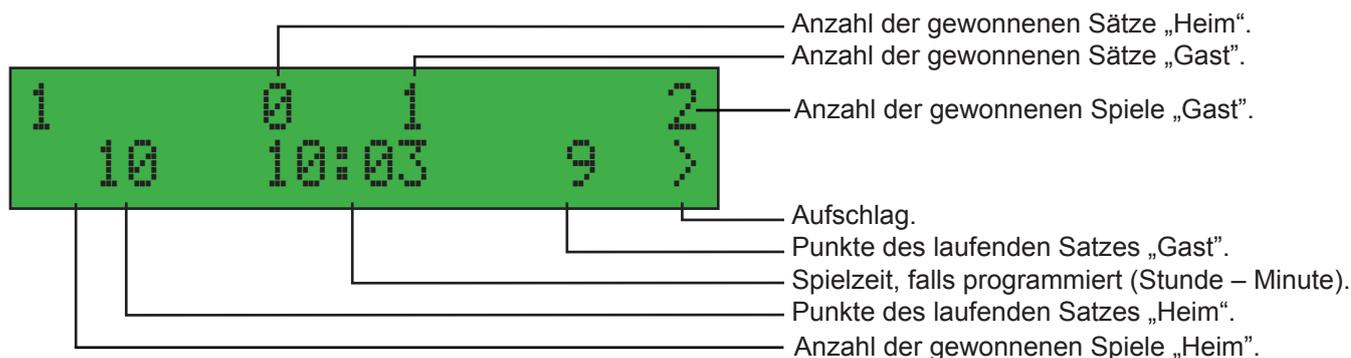


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit oder Spielbetrieb, Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Nicht aktiv.	3
Nicht aktiv.	4
Nicht aktiv.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierunsmenü, min. 3 Sek gedrückt halten.	8
Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Aufschlag Heim/Gast.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Korrekturmodus: entfernen eines Satzes HEIM/GAST.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs.	13
Korrekturmodus: entfernen einer Partie HEIM/GAST.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
Tischtennis 1: 5x11 Pkt +Zeit	5 Sätze zu 11 Punkten (2 gewonnene Sätze) mit Anzeige der Spielzeit.
Tischtennis 2: 5x11 Pkt	5 Sätze zu 11 Punkten (2 gewonnene Sätze) ohne Anzeige der Spielzeit.

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Perioden

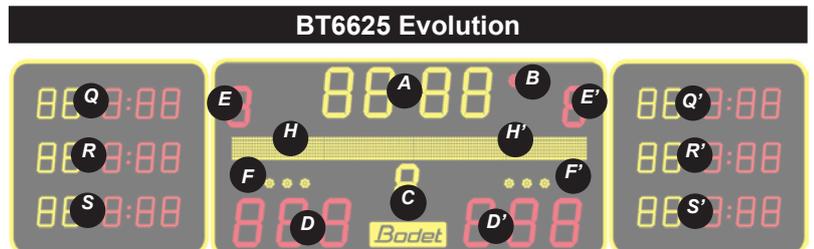
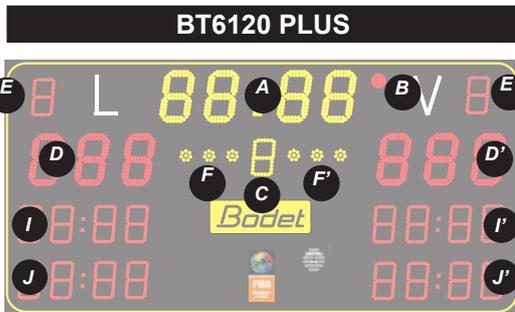
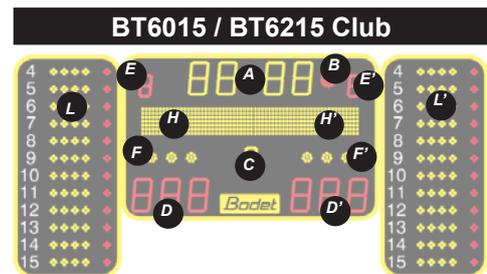
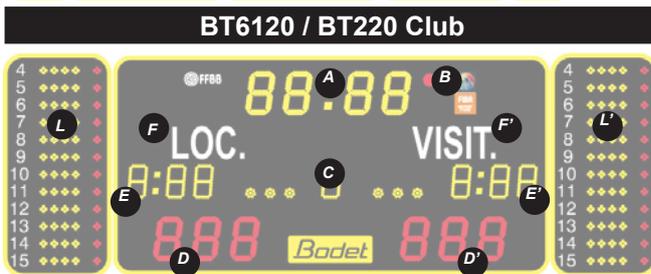
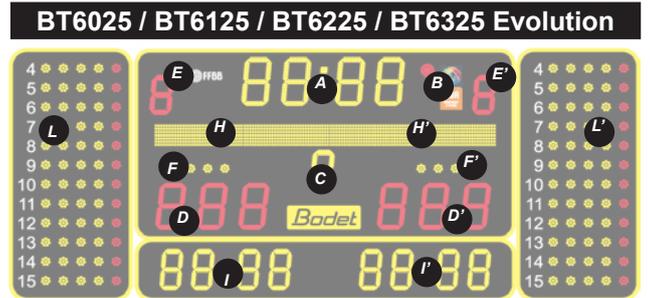
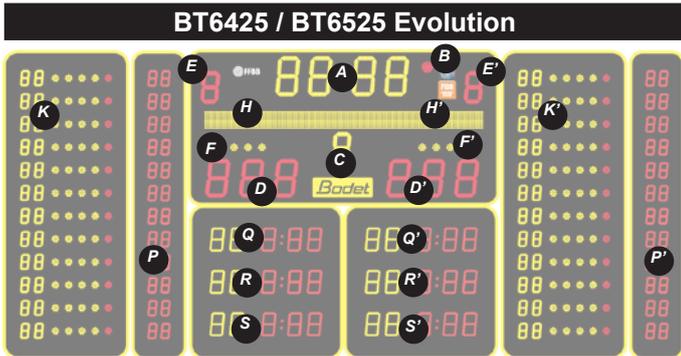
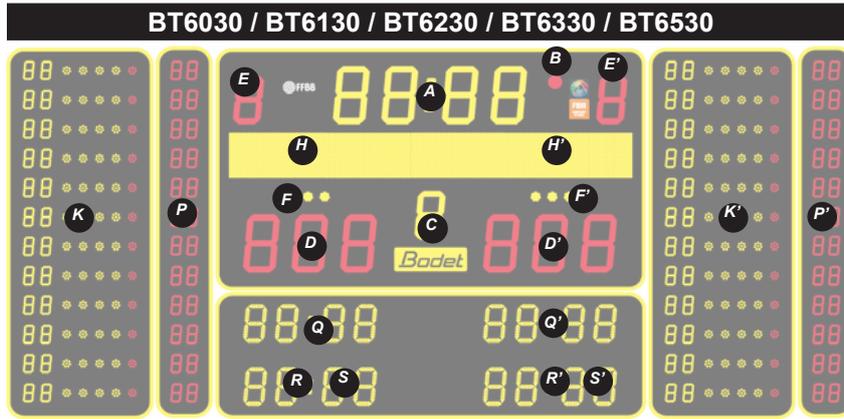
- Zwischen den Sätzen wird die Pausenzeit nicht heruntergezählt. Ist sie programmiert, startet die Spielzeit für jedes Match mit einem Druck auf Start/Stopp (die 2 Punkte der Stoppuhr des Bedienpults blinken).
- Die Spielzeit endet mit dem letzten Punkt (Anzeige Stunde Minute).
- Der Buzzer des Bedienpults kann in den Parametern für Tischtennis deaktiviert werden.
- Die Anzeige der Spielzeit kann in den Parametern für Tischtennis deaktiviert werden.
- Eine Auszeit pro Match pro Mannschaft. Dauer 60 Sekunden ohne automatisches Hupsignal am Ende des Countdowns.

Parametrierungsmenü nach Sportarten

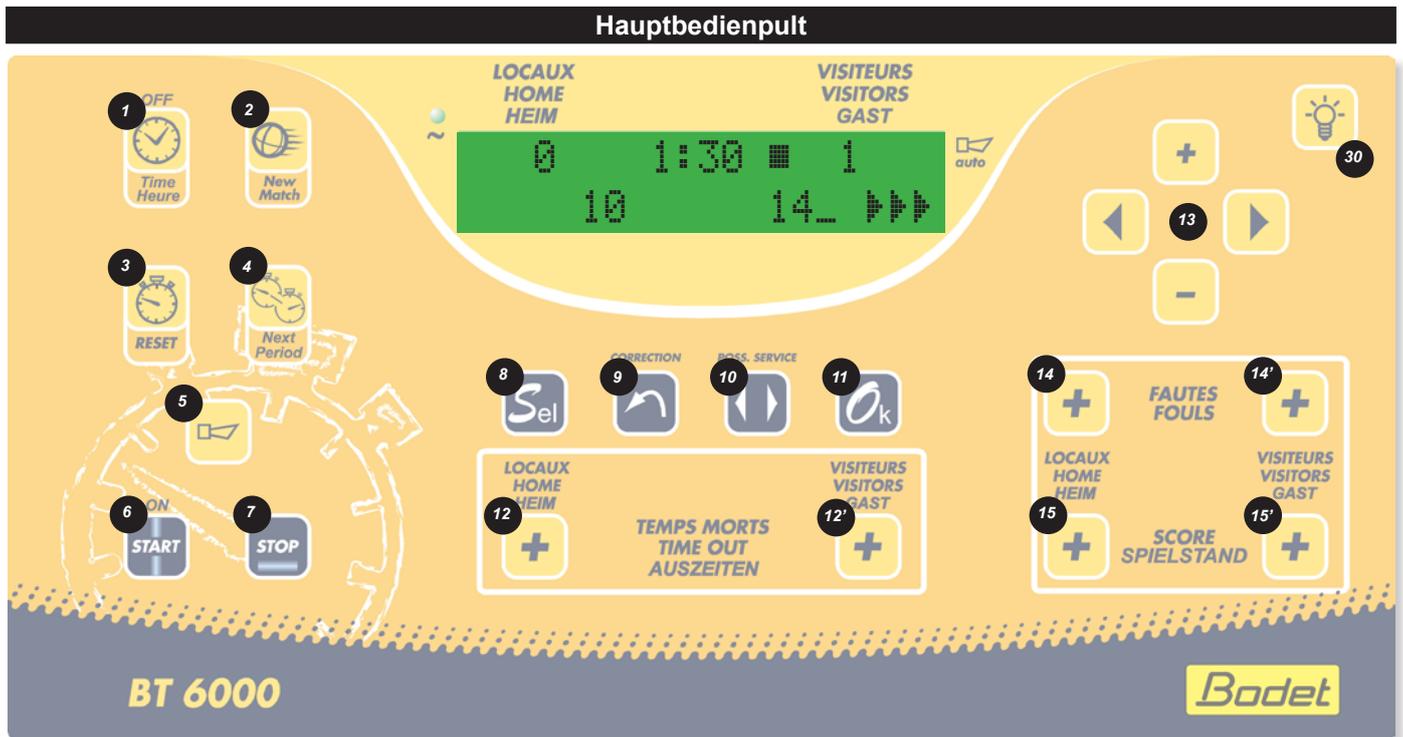
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- 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	Parameter	Beschreibung
Anzahl Sätze : 5	5	1 bis 5 Sätze	Max. Anzahl der Sätze pro Match. Das Match wird gemäß der gewonnenen Anzahl Sätze gewonnen.
Punkte/Satz : 11	11	1 bis 99 Punkte	Anzahl der Punkte, um einen Satz zu gewinnen.
Aufschlagwechsel : 2	2	1 bis 5	Auswahl der Punktzahl vor dem Aufschlagwechsel.
Summer aktiv : Nein	Nein	Ja oder Nein	JA : Druck auf die Taste = Aktivieren des Buzzers des Bedienpults. NEIN : Druck auf die Taste = Deaktivieren des Buzzers des Bedienpults während des Matches (die Zuweisung der Punkte erfolgt lautlos).
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.



Bezeichnung	Anzeichen
Anzahl der gewonnenen Sätze oder Pausenzeit oder Spielzeit	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 gewonnenen Sätze.	E und E'
Verlängerung 1 oder 3 Punkte.	F und F'
Modifizierbare Spielernamen.	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.	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'

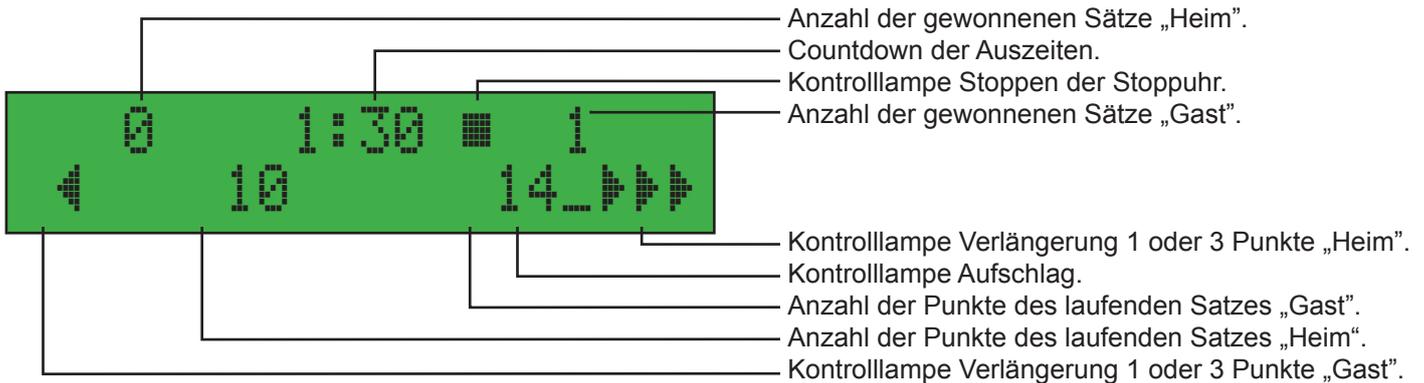


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit oder Spielbetrieb, Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Nicht aktiv.	3
Nicht aktiv.	4
Nicht aktiv.	5
Nicht aktiv.	6
Nicht aktiv.	7
Parametrierunsmenü, min. 3 Sek gedrückt halten.	8
Korrekturmodus: ein kurzer Druck 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
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
1: Badminton 3 x 21Pkt	Neues Badminton-Reglement mit 2 gewinnenden Sätzen zu 21 Pkt – 2 Punkte Verlängerung bei 20/20 – Pausenzeit 120 Sek.
2: Badminton 3 x 21Pkt	Neues Badminton-Reglement mit 2 gewinnenden Sätzen zu 21 Pkt – 2 Punkte Verlängerung bei 20/20 – Pausenzeit 120 Sek.
3: Badminton 3 x 21Pkt	Neues Badminton-Reglement mit 2 gewinnenden Sätzen zu 21 Pkt – 2 Punkte Verlängerung bei 20/20 – Pausenzeit 120 Sek.

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Perioden

- Rückstellen auf Null der Punkte des letzten Satzes und Zuweisung des gewonnenen Satzes.
- Countdown der Pausenzeiten, falls sie programmiert wurden.
- Die Zuweisung des Aufschlags muss manuell mit der Aufschlagtaste verwaltet werden.
- Es gibt kein automatisches Hupsignal, damit Ruhe in der Halle herrscht.
- Wurde die Spielzeit des Matches programmiert, startet der Countdown mit einem Druck auf die Taste „Start/Stop“. Die 2 Punkte der Stoppuhr auf dem Bedienerpult blinken und halten beim letzten Punkt an. Anzeige der Uhrzeit in Stunde und Minute.

Am Ende des Satzes

- Neues Reglement : Bei Punktegleichheit 20/20, wird eine Verlängerung von 2 gewinnenden Punkte vorgeschlagen.
- Die Zuweisung des Aufschlags erfolgt mit der Zuweisung des Punktes automatisch. Die Aufschlaganzeige kann allein vor der Zuweisung eines Punktes für eine Mannschaft verwaltet werden.

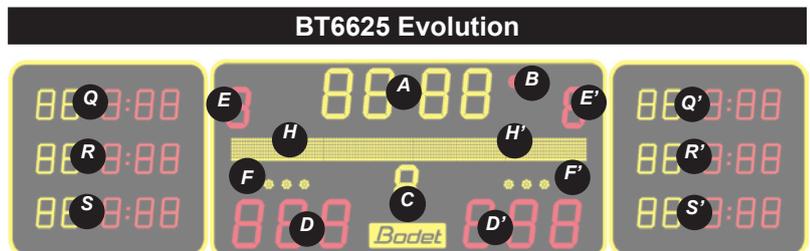
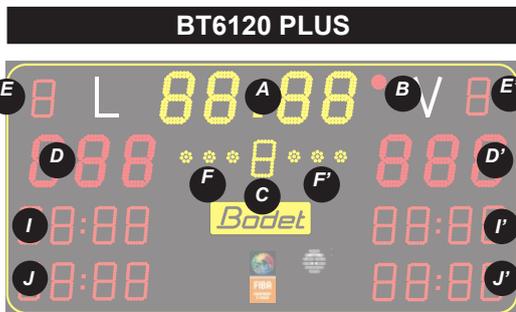
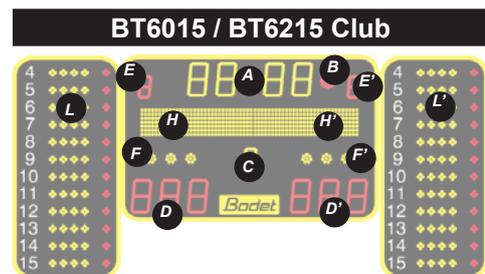
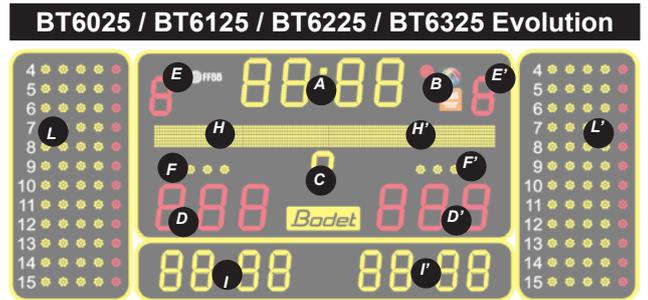
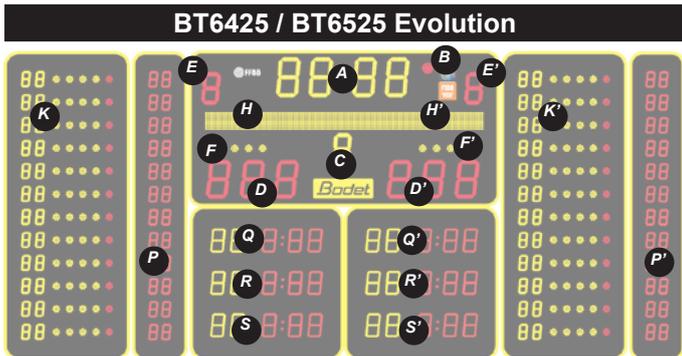
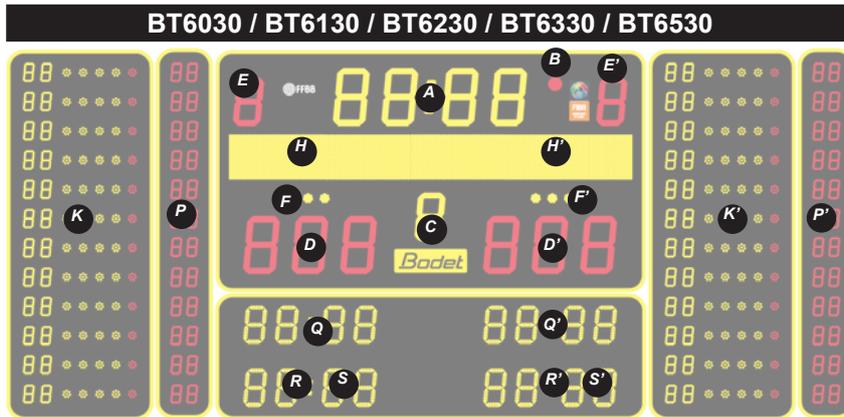
Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste „Start/Stop“.

Parametrierungsmenü nach Sportarten

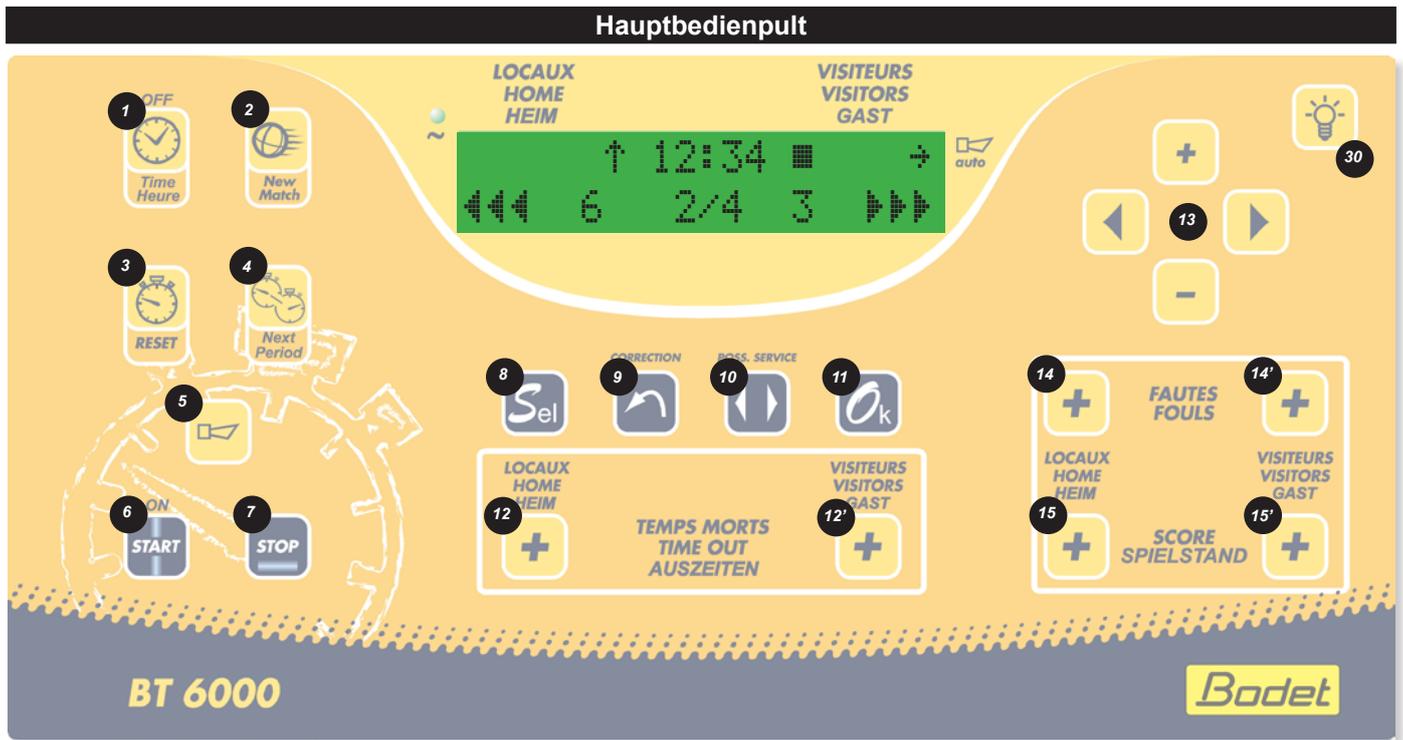
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- 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 : 3	3	3	1 bis 5 Sätze	Auswahl der maximalen Anzahl Sätze pro Match.
Punkte / Satz : 21	21	21	1 bis 99 Punkte	Auswahl der Punkte pro Satz zur automatischen Zuweisung des Satzes bei 2 Punkten Unterschied.
Spielzeitanzeige : Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Erlaubt die Verwaltung und Anzeige der Gesamtspielzeit des Matches auf der Tafel. Zum Starten des Matches auf „Start“ drücken.
Pausenzeit- anzeige : Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Erlaubt es, auf der Tafel Pausenzeiten zwischen den Sätzen anzuzeigen (Anzeige Bedienpult und Tafel).
Pausenzeit zw. Satz 1-2 : 120 Sek	120 Sek	120 Sek	0 bis 990 Sekunden	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, erfolgt ein automatischer Countdown der programmierten Zeit bis zum Ende des Satzes auf dem Pult. Zum Stoppen des Countdowns auf „Stopp“ drücken.
Pausenzeit letz. Satz : 120 Sek	120 Sek	120 Sek	0 bis 990 Sekunden	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, erfolgt ein automatischer Countdown der programmierten Zeit bis zum Ende des Satzes auf dem Pult. Zum Stoppen des Countdowns auf „Stopp“ drücken.
Summer aktiv : Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	JA : Tastendruck = Aktivieren des Buzzers des Bedienpults. NEIN : Tastendruck = Deaktivieren des Buzzers des Bedienpults während des Matches.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel 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 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'
Nicht aktiv.	E und E'
Mannschaftsfouls Heim/Gast. Reset am Ende jeder Spielperiode.	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur Master-Alpha-Serie).	H und H'
Nicht aktiv.	I und I'
Nicht aktiv.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Nicht aktiv.	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Nicht aktiv.	S und S'

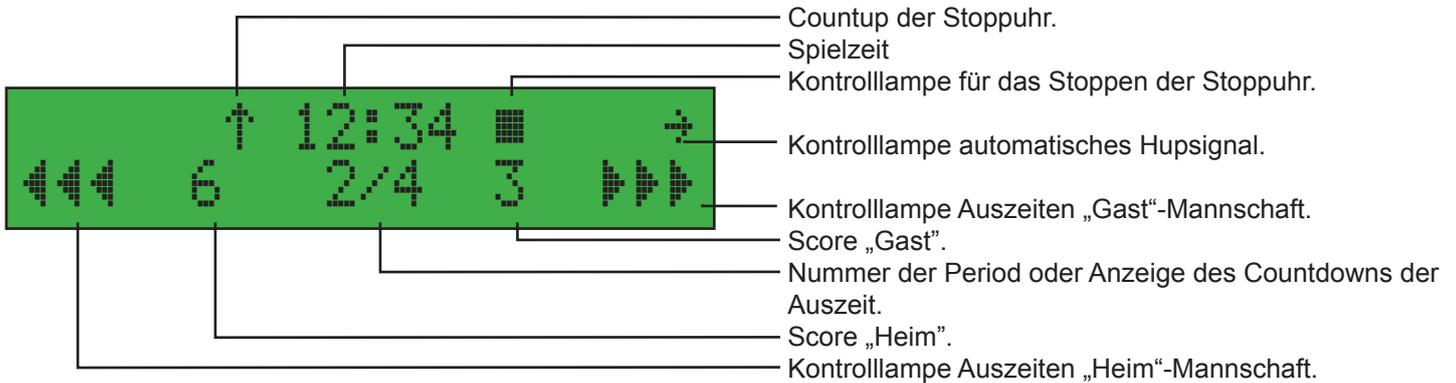


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Nicht aktiv.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	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 vorgenommenen 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.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
Netball 1: 4 x 15 Min	Spiel in 4 Perioden zu je 15 Minuten - 3 Auszeiten zu 1 Minuten - Automatisches Hupsignal.
Netball 2: 2 x 20 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 20 Minuten - 3 Auszeiten zu 1 Minuten - Automatisches Hupsignal.

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Perioden

- Löschen der Auszeit-Kontrolllampen.
- Countdown der Pausenzeit, falls sie programmiert wurde.

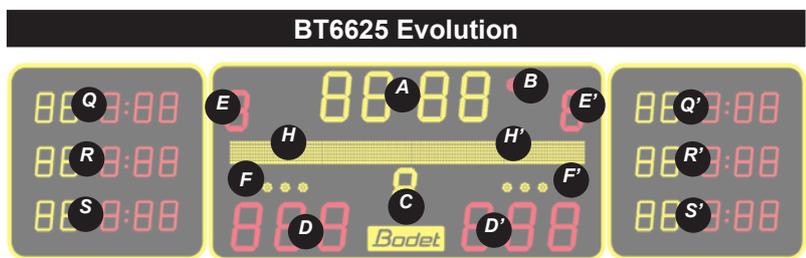
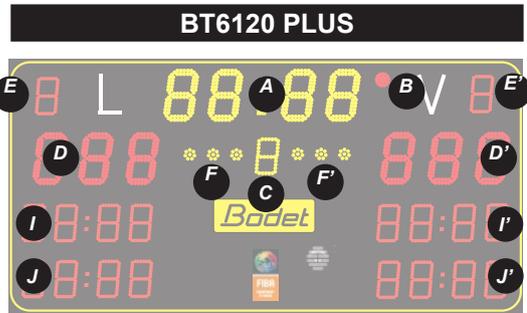
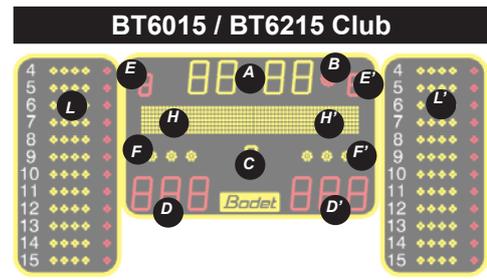
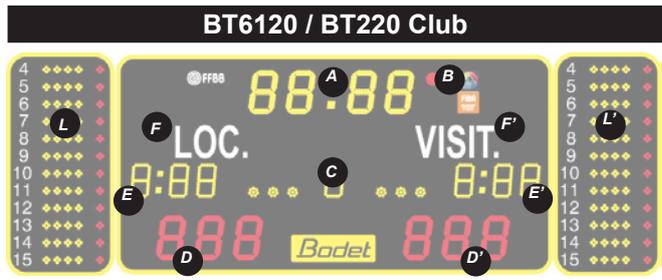
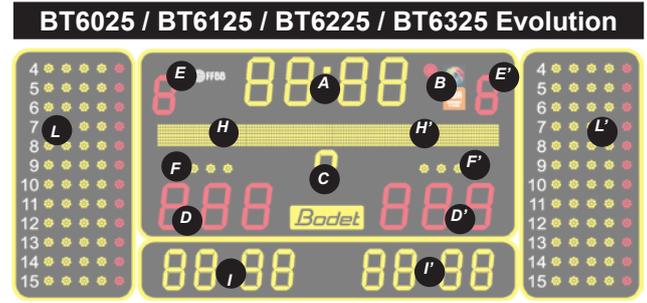
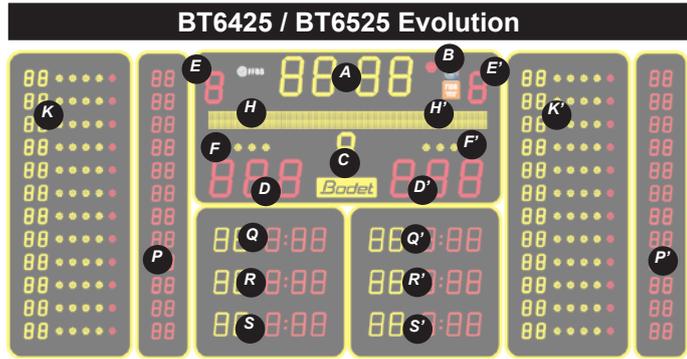
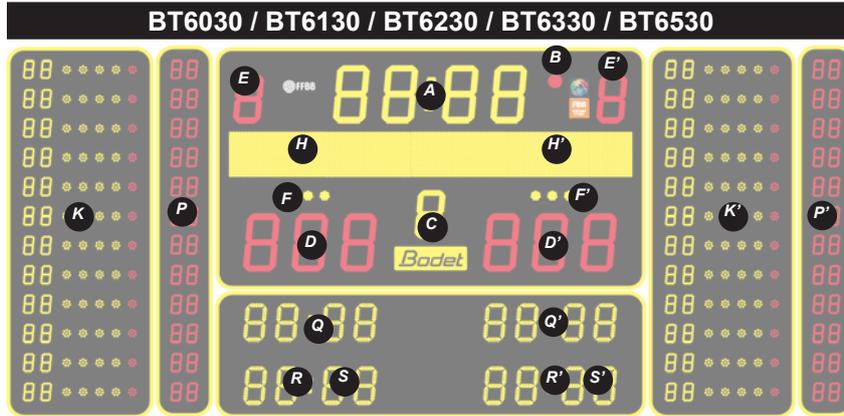
Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste „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 :

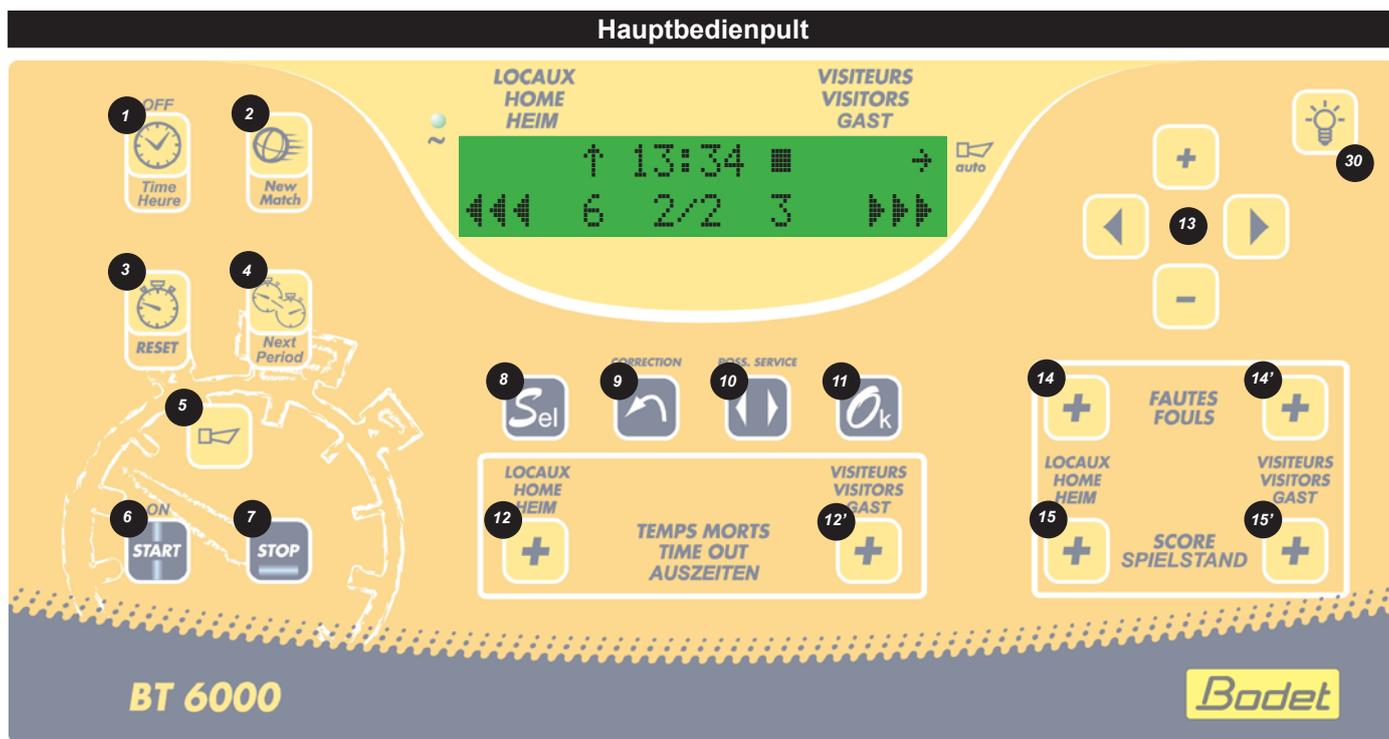
- Mit den Tasten + bzw. - (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

Typ 1	Typ 2	Parameter	Beschreibung
Dauer Spiel- periode : 20 Min	15 Min	1 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer jeder Periode.
Anzahl Spiel- perioden : 2	2	1 bis 9 Perioden	Auswahl des Spiels in Perioden.
Dauer Auszeit : 60 Sek	60 Sek	0 bis 99 Sekunden	Auswahl der Dauer der Auszeiten.
Hupe vor Ende Auszeit : 10 Sek	10 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, erlaubtes, die Wiederaufnahme des Matches durch ein kurzes Hupsignal anzuzeigen.
Verlaengerung : 0 Min	0 Min	0 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer der Verlängerung des Spiels bei Punktegleichheit. Wenn = 0, nicht Verlängerung.
Ergebnisanzeige waehrend : 60 Sek	60 Sek	0 à 60 Sek mit stufe von 10 Sek	Erlaubt es, die Anzeige der letzten Periode während einer programmierbaren Zeit zu belassen, wenn die automatische Pausenzeit nicht programmiert wurde.
Aktivierungsdauer Summer : 3 Sek	3 sec	0 bis 5 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, erlaubt das Anzeigen vor dem Ende der Auszeit durch ein kurzes Hupsignal.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.

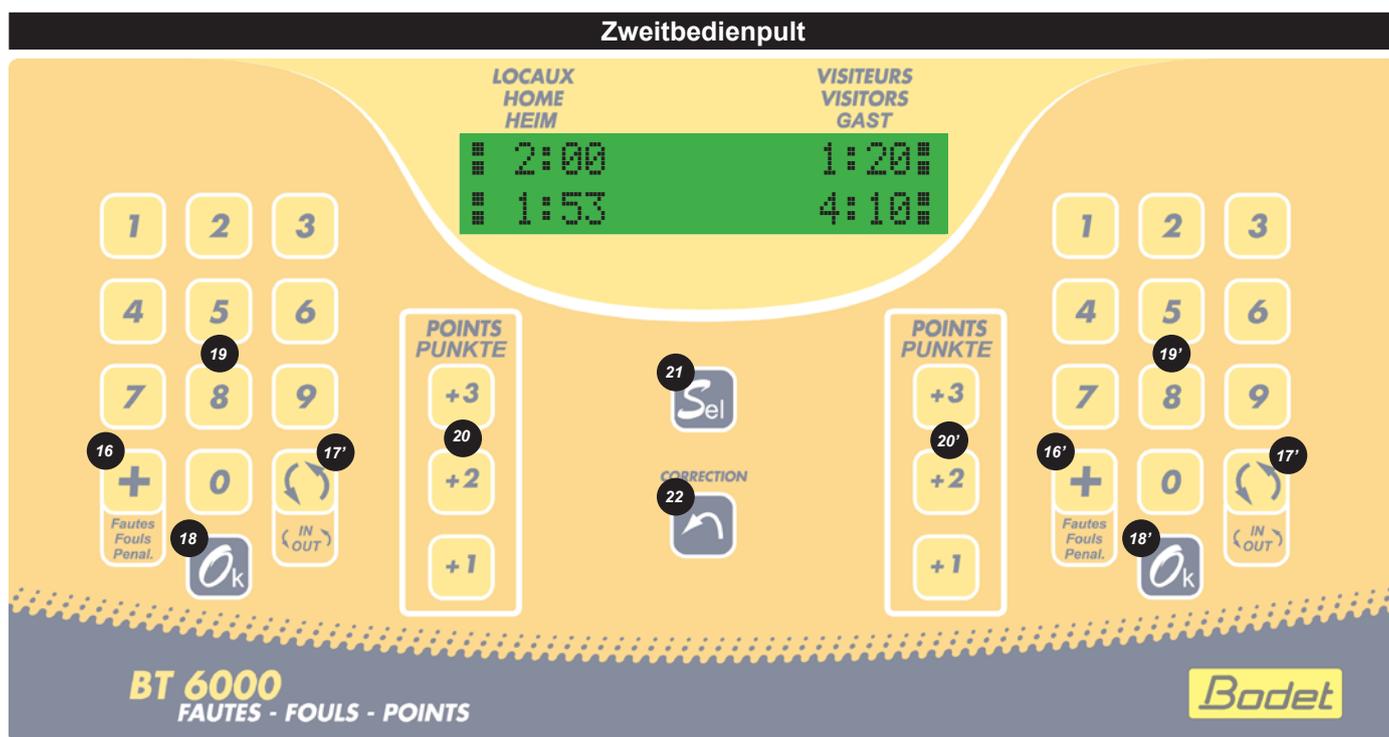


Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countdown Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Pausenzeit.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Torschüsse oder Auszeiten.	E und E'
Je 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufendem Countdown), anschliessen permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode.	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur bei Master-Alpha-Serie).	H und H'
Anzeige des Countdowns der ersten Strafzeit Heim/Gast (*) (nur Master-Serie).	I und I'
Anzeige des Countdowns der zweiten Strafzeit Heim/Gast (*) (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
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. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und –.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30



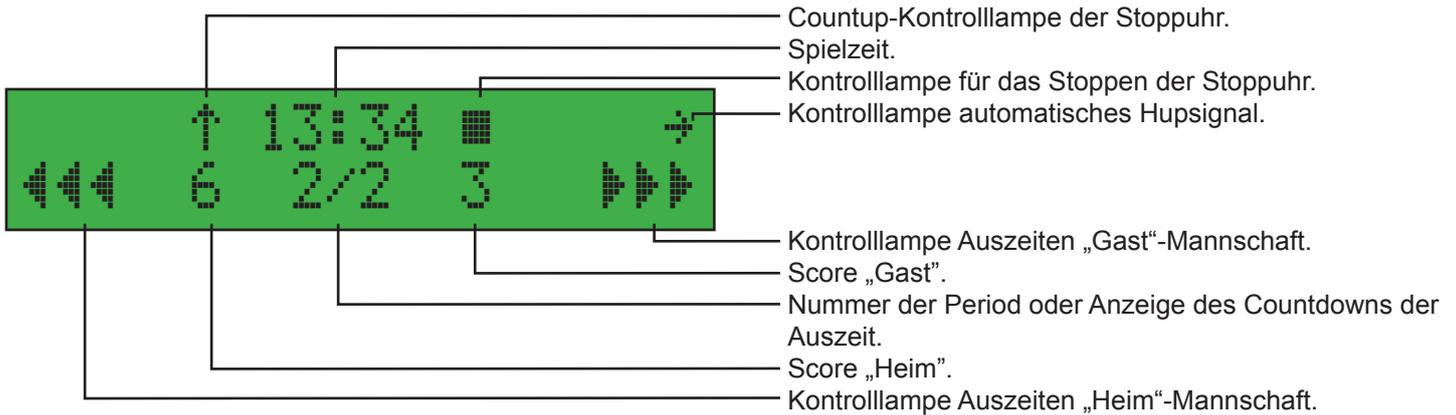
Bezeichnung	Anzeichen
Nicht aktiv.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
Nicht aktiv.	18 und 18'
Numerische Tastatur, um eine Strafzeit zu starten. Für eine 2 Minuten-Strafzeit auf die Taste 1, 2 oder 3 drücken. Für eine 5 Minuten-Strafzeit auf die Taste 4,5 oder 6 drücken. Andere Nummern nicht benutzt.	19 und 19'
Nicht aktiv.	20 und 20'
Nicht aktiv.	21
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	22

Das Zweitbedienpult wird nur mit der BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230 und BT6330 Anzeigen benutzt. Die Tasten (14) und (14') für die Fouls werden in diesem Fall deaktiviert.

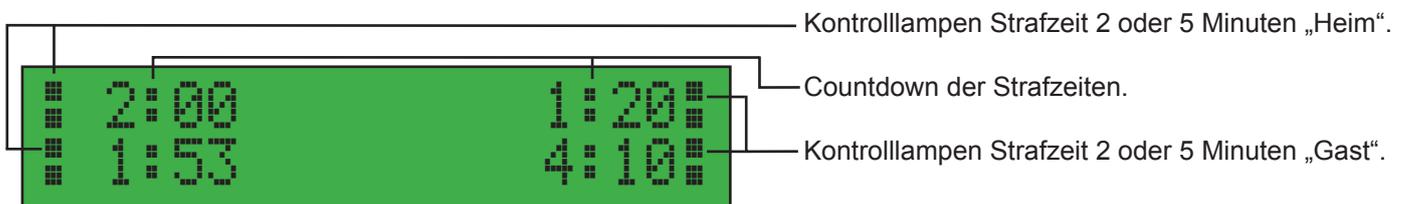
Sportart	Bezeichnung
Rink Hockey 1: 2 x 25 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 25 Minuten - Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Halbzeit - Auszeiten zu 60 Sekunden für jede Periode - automatisches Hupsignal.
Rink Hockey 2: 2 x 25 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 25 Minuten - Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Halbzeit - Auszeiten zu 60 Sekunden für jede Periode - automatisches Hupsignal.

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

Display des Hauptbedienpultes



Display des Zweitbedienpults



Zwischen den Perioden

- Löschen der Auszeit-Kontrolllampen.
- Countdown der Pausenzeit, falls sie programmiert wurde.

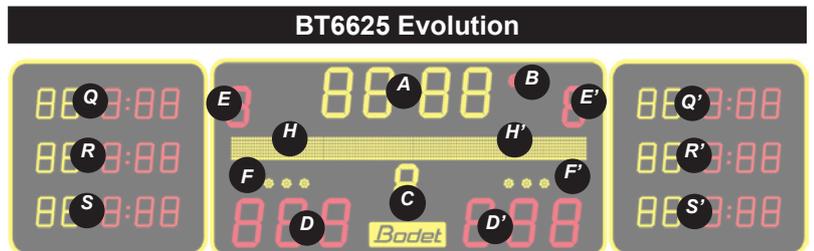
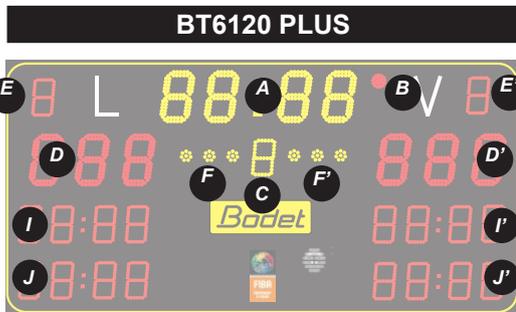
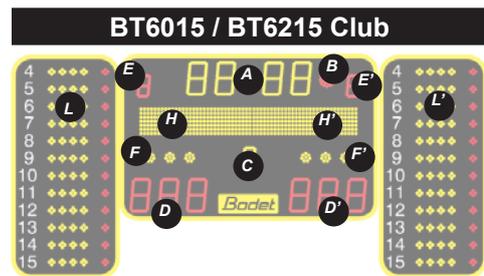
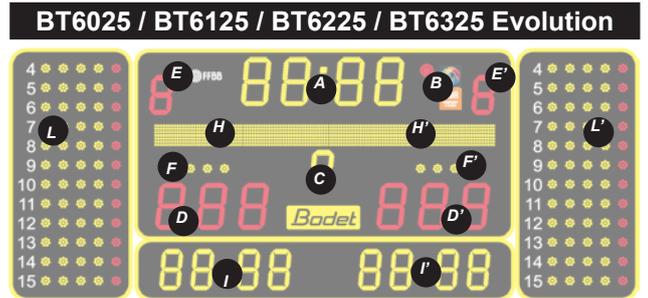
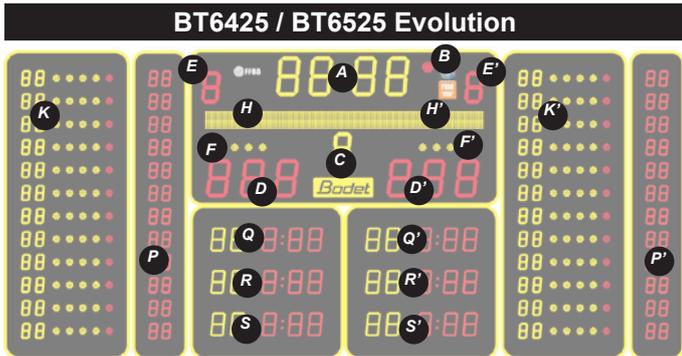
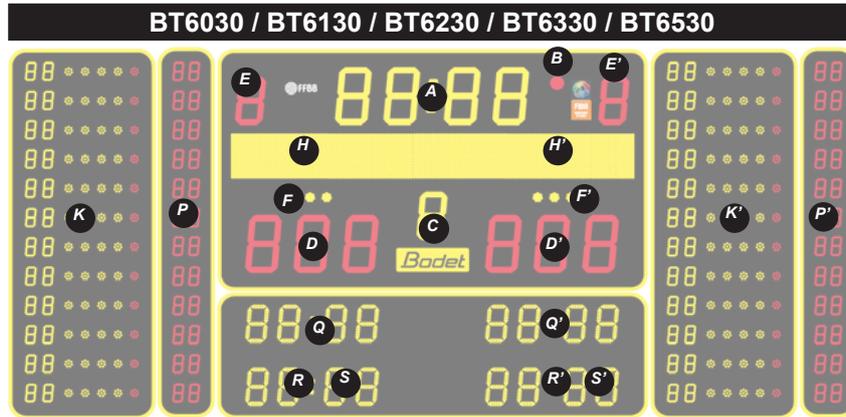
Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out“-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste „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 :

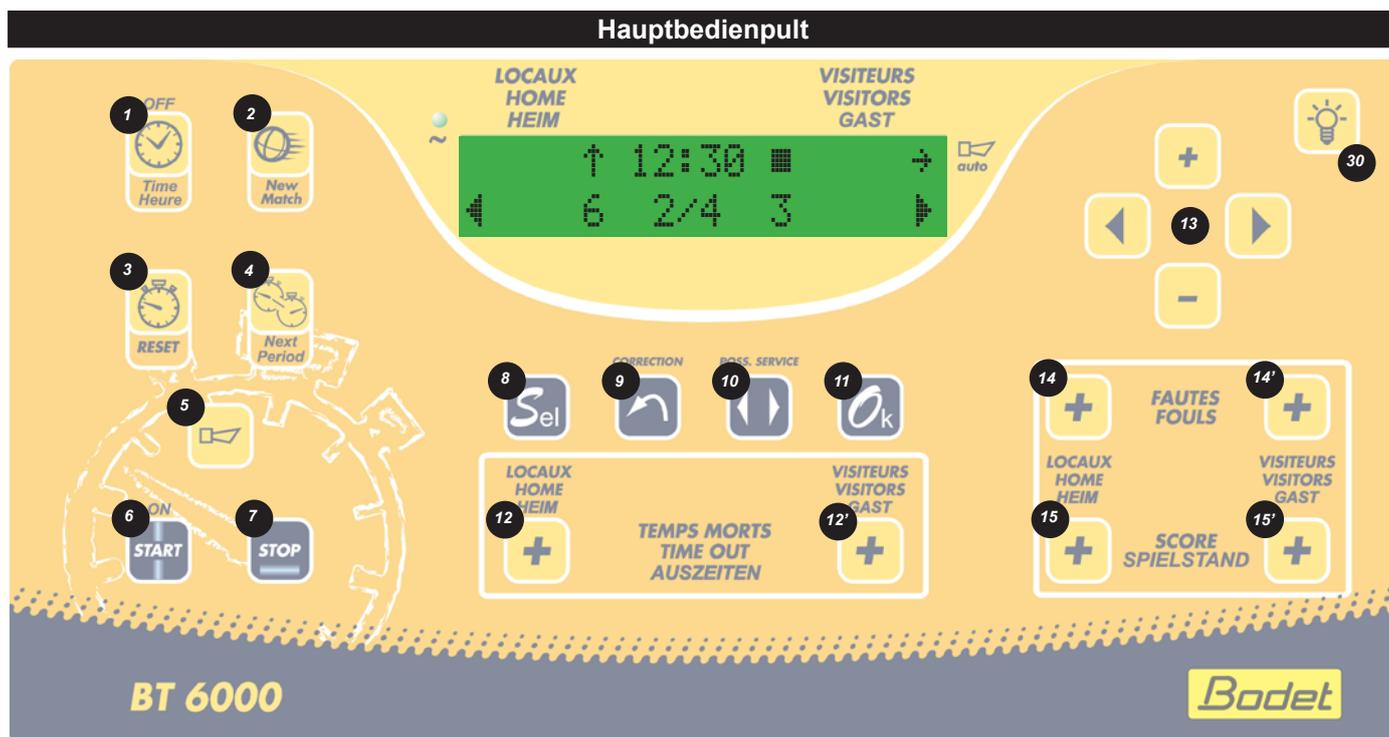
- Mit den Tasten + bzw. - (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

Typ 1	Typ 2	Parameter	Beschreibung
Dauer Spiel- Period : 25 min	25 Min	1 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer jeder Periode.
Spielzeit-Countup : Ja	Ja	Ja oder Nein	Spielzeit im Count-up oder Countdown.
Anzahl Spiel- perioden : 2	2	1 bis 9 Perioden	Auswahl des Spiels in Perioden.
Pausenzeit bei Halbzeit : 0 Min	0 Min	0 bis 90 Minuten	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Dauer automatisch am Ende der Periode herunter.
Hupe vor Ende Auszeit : 0 Sek	0 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, erlaubt, die Wiederaufnahme des Matches durch ein kurzes Hupsignal anzuzeigen.
Dauer Auszeit : 60 Sek	60 Sek	0 bis 99 Sekunden	Auswahl der Dauer der Auszeiten.
Hupe vor Ende Auszeit : 10 Sek	10 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, erlaubt das Anzeigen des Startens des nächsten Spiels durch ein kurzes Hupsignal.
Verlaengerung : 15 Min	15 Min	0 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer der Verlängerung des Spiels bei Punktegleichheit. Wenn = 0, nicht Verlängerung.
Dauer lange Strafe : 4 Min	4 Min	1 bis 9 Minuten	Strafzeit ist programmierbar
Ergebnisanzeige wahrend : 60 Sek	30 Sek	0 bis 60 Sek mit stufe von 10 Sek	Erlaubt es, die Anzeige der letzten Periode während einer programmierbaren Zeit zu belassen, wenn die automatische Pausenzeit nicht programmiert wurde.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.

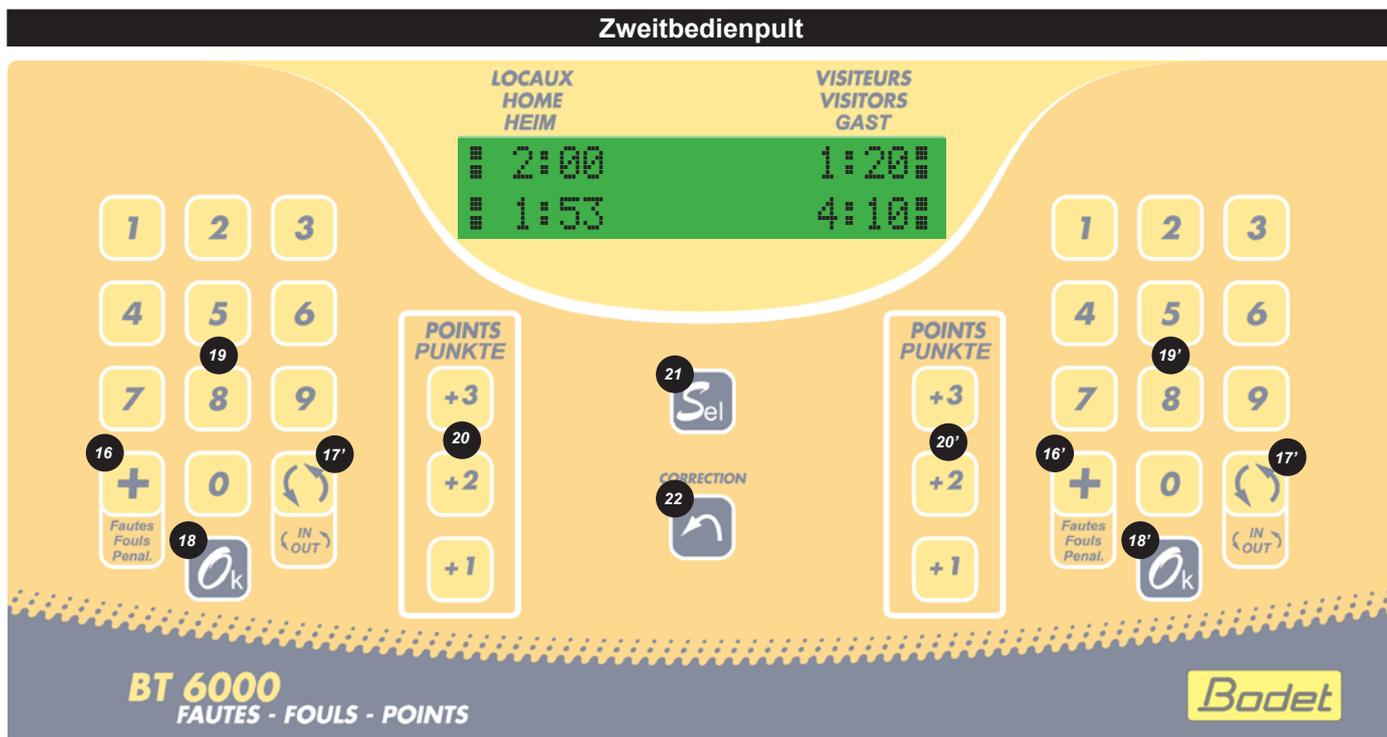


Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countdown Minuten-Sekunden.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Strafen (pro ablaufender Strafe wird hier ein Strich eingblendet, max. 3). Anzeige des Countdowns der Strafzeit Heim/Gast nur für BT6120 Club.	E und E'
Je 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufenden Countdown), anschliessen permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode.	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur bei Master-Alpha-Serie).	H und H'
Anzeige des Countdowns der ersten Strafzeit Heim/Gast (*) (nur Master-Serie).	I und I'
Anzeige des Countdowns der zweiten Strafzeit Heim/Gast (*) (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
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. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und –.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30



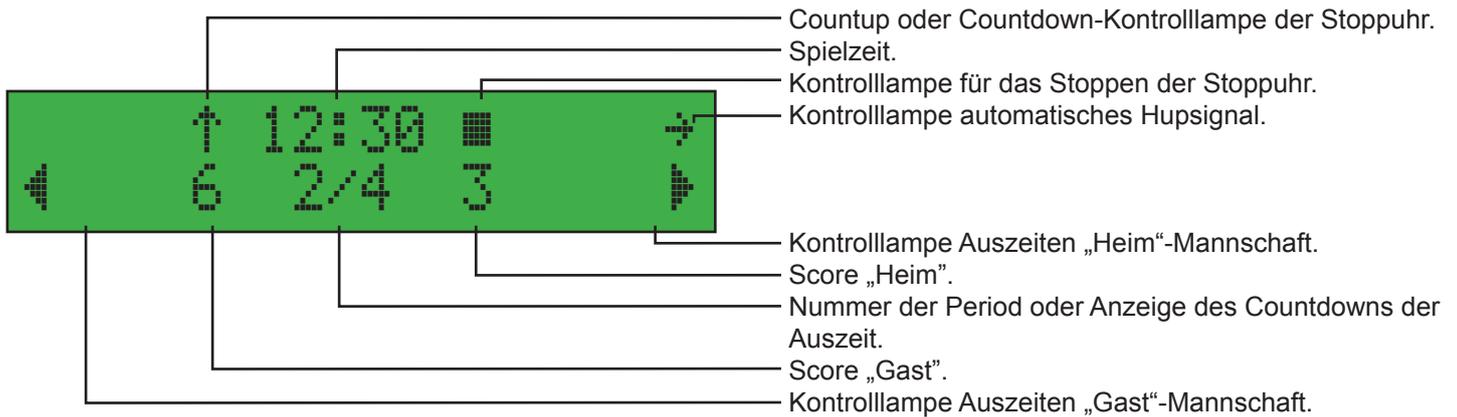
Bezeichnung	Anzeichen
Strafe Heim bzw. Gast.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
Bestätigungstaste für eine Strafe.	18 und 18'
Numerische Tastatur, um eine Strafzeit zu starten. Für eine 2 Minuten-Strafzeit auf die Taste 1 oder 3 drücken. Für eine 5 Minuten-Strafzeit auf die Taste 4 oder 6 drücken. Andere Nummern nicht benutzt.	19 und 19'
Nicht aktiv.	20 und 20'
Nicht aktiv.	21
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	22

Die Tasten (14) und (14') für die Fouls werden in diesem Fall deaktiviert.

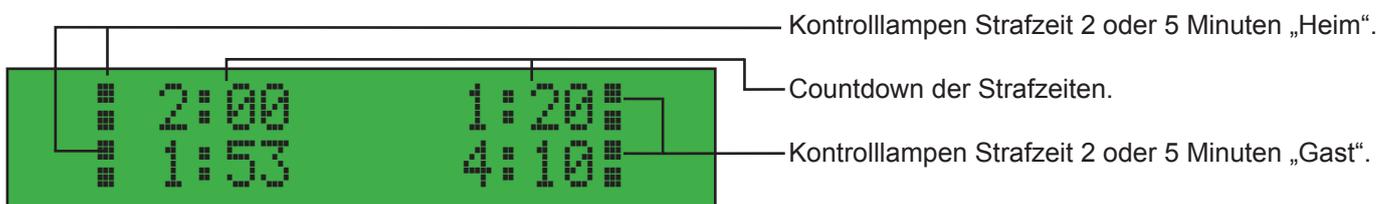
Sportart	Bezeichnung
1: Floorball 3 x 20 Min	Spiel in 3 Perioden zu je 20 Minuten - 3 Auszeiten zu 60 Sekunden für jede Periode - automatisches Hupsignal.
2: Floorball 4 x 15 Min	Spiel in 4 Perioden zu je 15 Minuten - 3 Auszeiten zu 60 Sekunden für jede Periode - automatisches Hupsignal.

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

Display des Hauptbedienpultes



Display des Zweitbedienpultes



Zwischen den Perioden

- Löschen der Auszeit-Kontrolllampen.
- Countdown der Pausenzeit, falls sie programmiert wurde.

Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out“-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste „Start/Stop“.

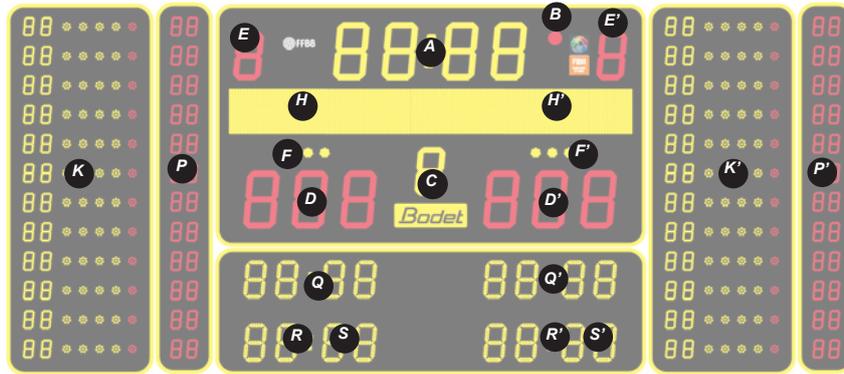
Parametrierungsmenü nach Sportarten

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 :

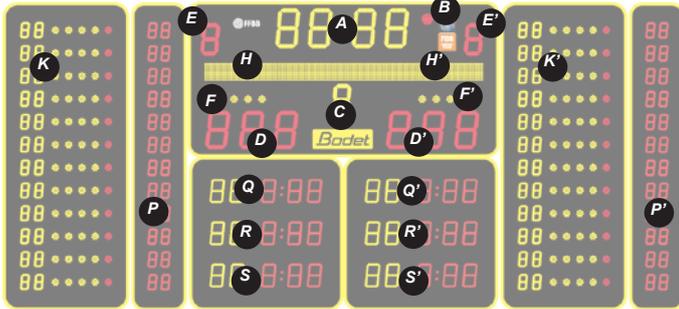
- Mit den Tasten + bzw. - (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

Typ 1	Typ 2	Parameter	Beschreibung
Dauer Spiel- period : 20 Min	15 Min	1 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer jeder Periode.
Anzahl Spiel- perioden : 3	4	1 bis 9 Perioden	Auswahl des Spiels in Perioden.
Dauer Auszeit : 10 Min	10 Min	0 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer der Auszeiten. Wenn = 0, nicht Verlängerung.
Hupe vor Ende Auszeit : 0 Sek	0 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, erlaubtes, die Wiederaufnahme des Matches durch ein kurzes Hupsignal anzuzeigen.
Dauer Auszeit : 30 Sek	30 Sek	0 bis 99 Sekunden	Auswahl der Dauer der Auszeiten. Wenn = 0, kein Auszeit
Hupe vor Ende Auszeit : 10 Sek	10 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, keine Hupe vor dem Ende der Auszeit. Wenn > 0, Signalisierung des Endes der Auszeit durch einen kurzen Hupton.
Verlaengerung : 0 Min	0 Min	0 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer der Verlängerung des Spiels bei Punktegleichheit. Wenn = 0, nicht Verlängerung.
Ergebnisanzeige während : 30 Sek	30 Sek	0 bis 60 Sek mit stufe von 10 Sek	Erlaubt es, die Anzeige der letzten Periode während einer programmierbaren Zeit zu belassen, wenn die automatische Pausenzeit nicht programmiert wurde.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.

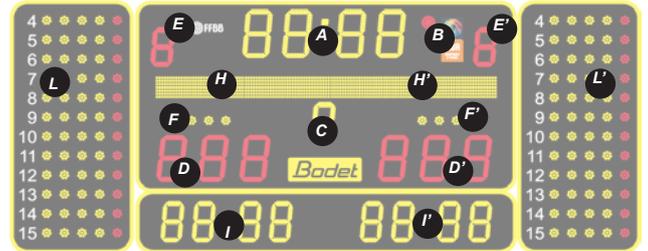
BT6030 / BT6130 / BT6230 / BT6330 / BT6530



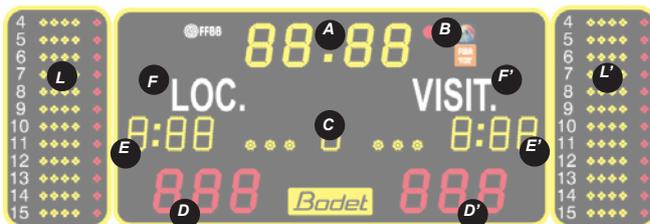
BT6425 / BT6525 Evolution



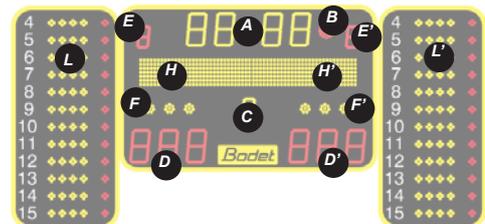
BT6025 / BT6125 / BT6225 / BT6325 Evolution



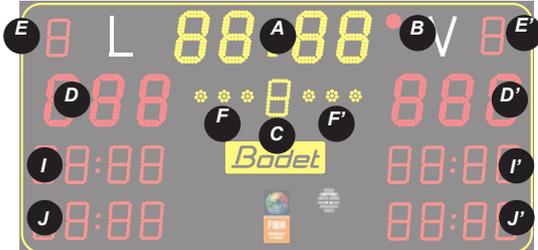
BT6120 / BT220 Club



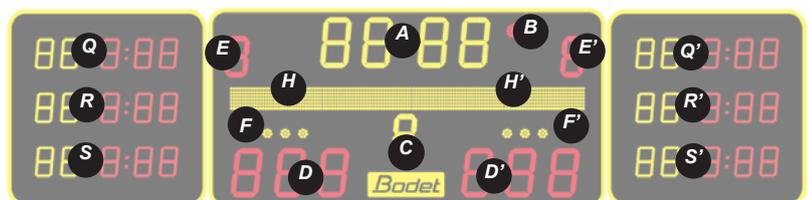
BT6015 / BT6215 Club



BT6120 PLUS



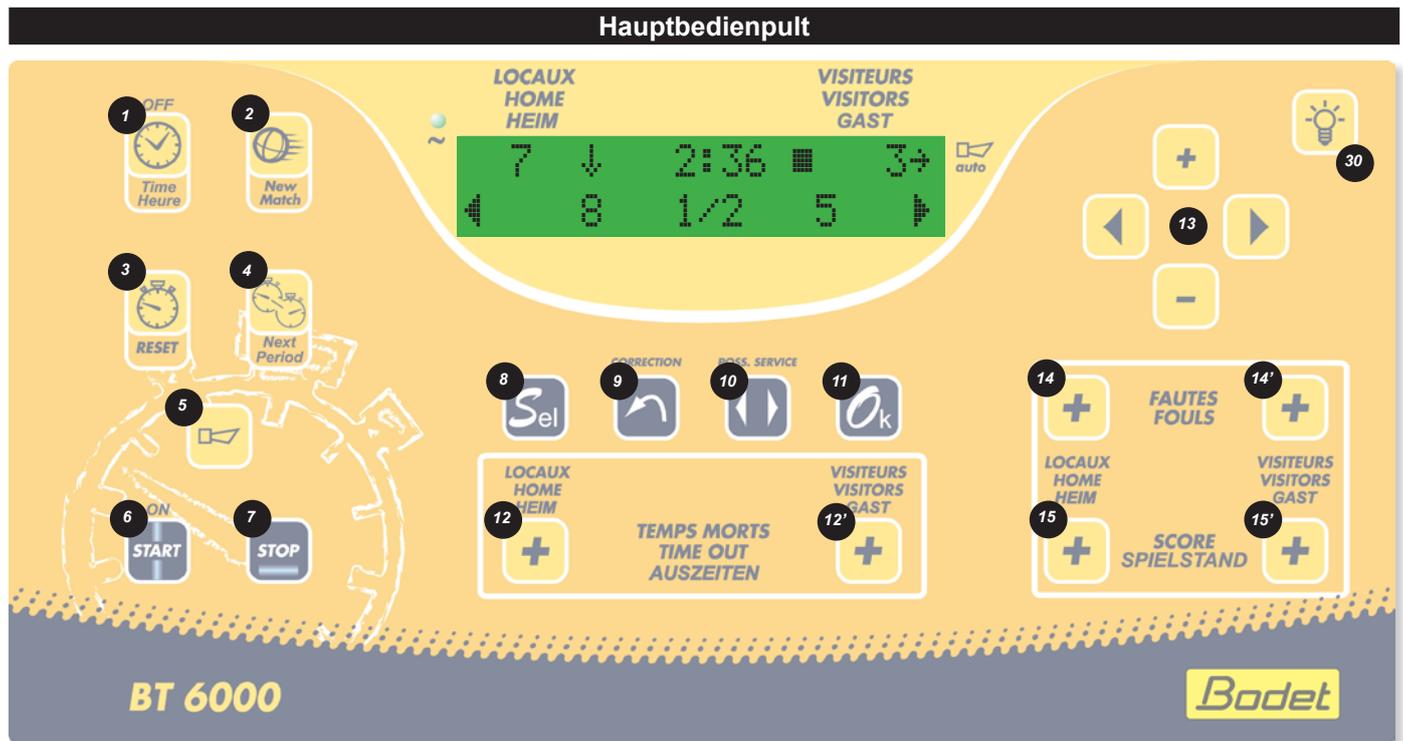
BT6625 Evolution



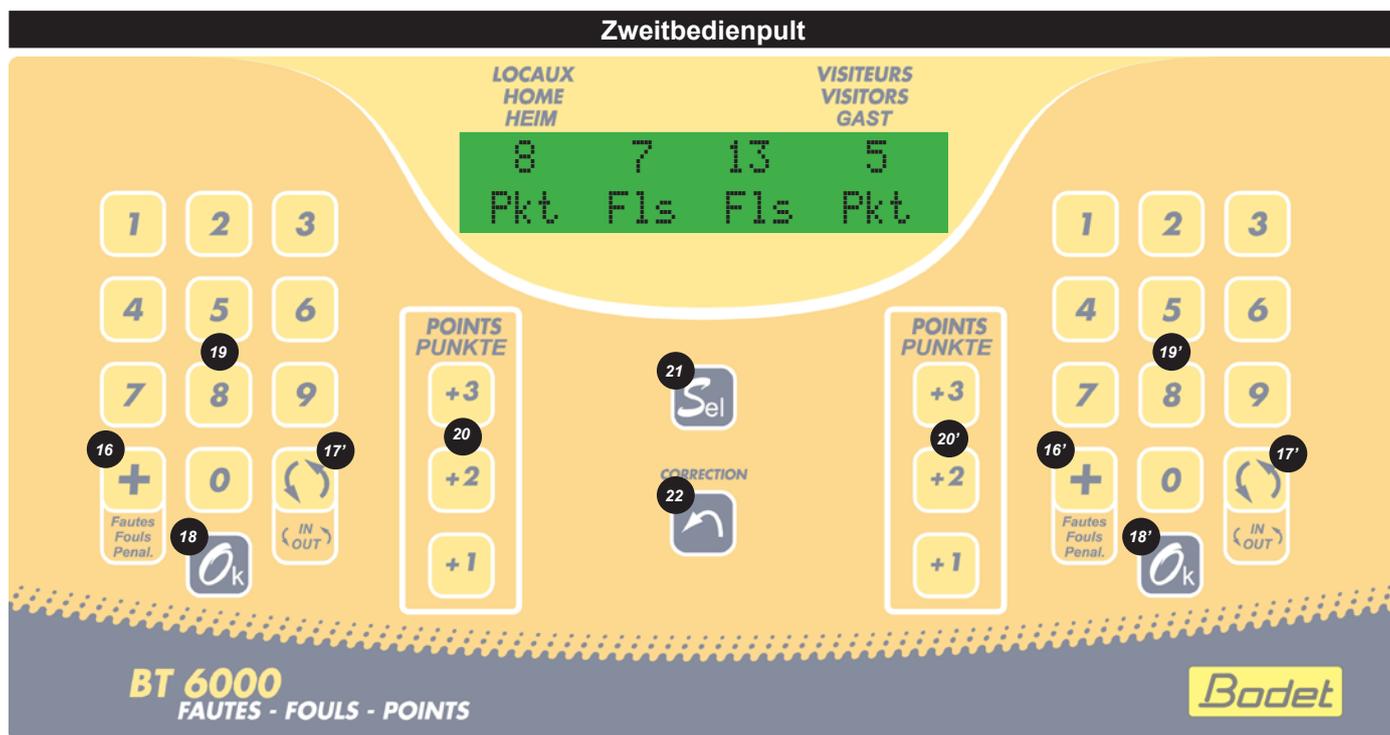
Bezeichnung

Anzeichen

Spielzeiten-Countdown Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Pausenzeit.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Anzeige der Spielperiode.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Mannschafts Fouls Heim/Gast. Reset am Ende jeder Spielperiode.	E und E'
Je 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufenden Countdown), anschliessen permanentes Leuchten. 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 festbeschrifteten Spielnummern (von 4 bis 15) (nur Evolution-Serie).	K und K'
Persönliche Fouls HEIM/GAST mit unveränderbarer serigraphierter Spielnummer.	L und L'
Mannschafts Fouls Heim/Gast von 0 bis 99.	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'



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 vorgenommenen 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 gespopt werden).	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	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



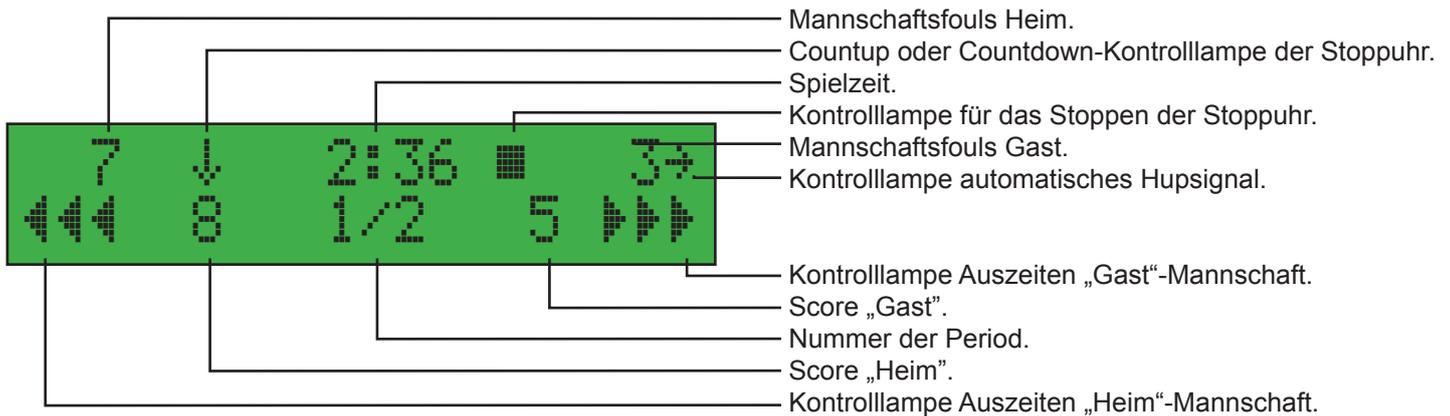
Bezeichnung	Anzeichen
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Mannschaftsfouls Heim/Gast.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
Bestätigung Fouls.	18 und 18'
Erfassung der Spielernummern.	19 und 19'
Touche score 1, 2 ou 3 points pour l'équipe ou pour un joueur Loc/Visit.	20 und 20'
Nicht 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

Das Zweitbedienpult ist nur für die folgenden Anzeigen notwendig : BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230, BT6330. Die Tasten „Fouls“ (14) und (14') des Hauptbedienpult sind dann nicht aktiv.

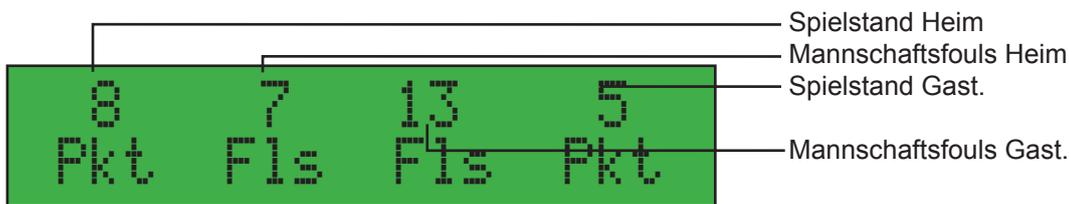
Sportart	Bezeichnung
1: Futsal 2 x 15 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 15 Minuten – Summierung der Fouls pro Mannschaft 5 pro Spielzeit – 3 Auszeiten zu 1 Minute für jede Periode – Pausenzeit 10 Minute.
2: Futsal 2 x 20 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 20 Minuten – Summierung der Fouls pro Mannschaft 5 pro Spielzeit – 3 Auszeiten zu 1 Minute für jede Periode – Pausenzeit 10 Minute.

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

Display des Hauptbedienpultes



Display des Zweitbedienpultes



Zwischen den Perioden

- Rückstellen der Foulzählung pro Mannschaft auf Null.
- Löschen der Auszeit-Kontrolllampen.
- Countdown der Pausenzeit, falls sie programmiert wurde.

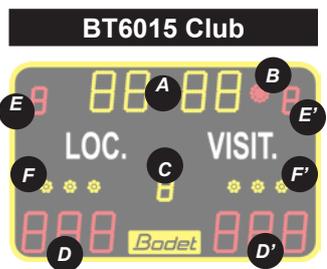
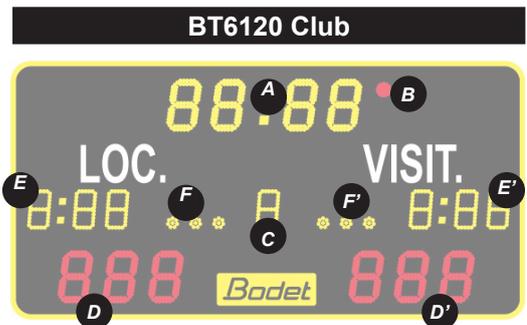
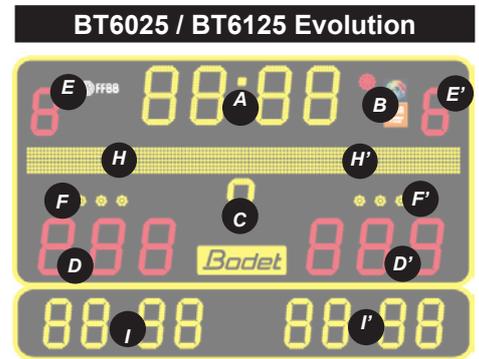
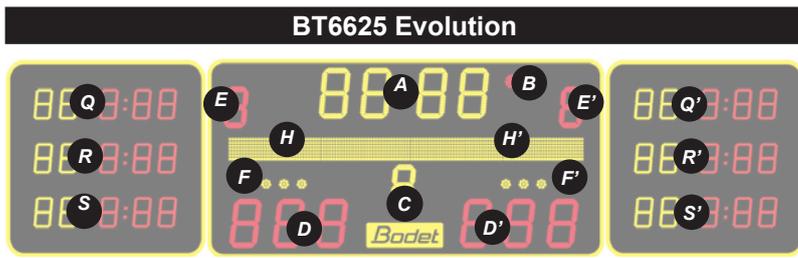
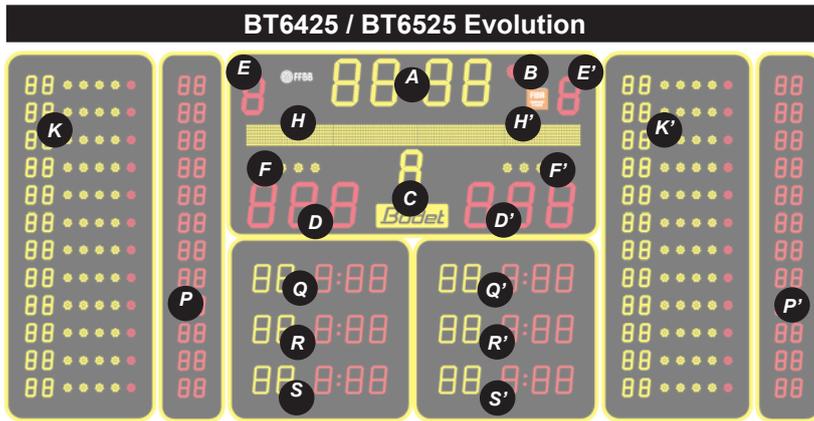
Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out“-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste „Start/Stop“.

Parametrierungsmenü nach Sportarten

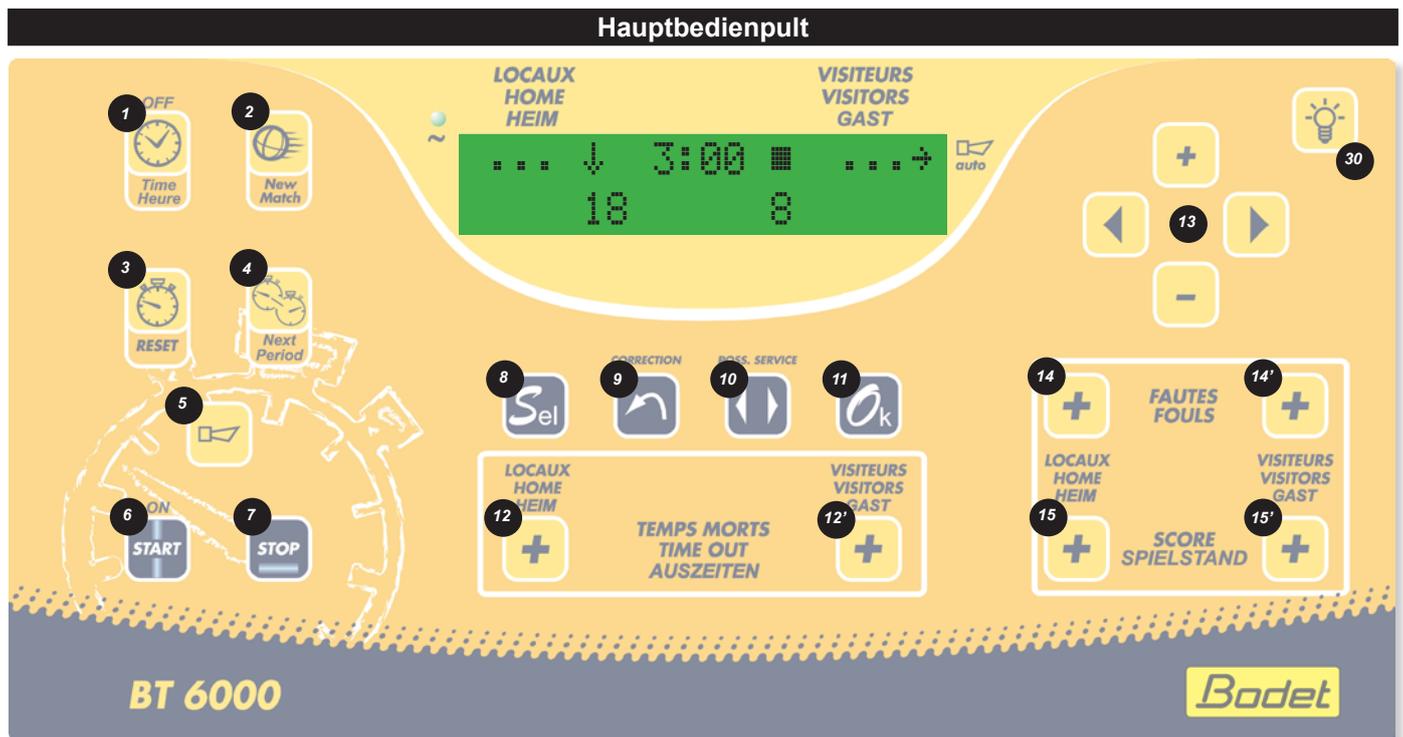
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- 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	Parameter	Beschreibung
Dauer Spiel- periode : 15 Min	20 Min	1 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer jeder Periode.
Spielzeit-Countup : Nein	Nein	Ja oder Nein	Spielzeit im Count-up oder Countdown.
Anzahl Spiel- perioden : 2	2	1 bis 9 Perioden	Auswahl des Spiels in Perioden.
Pausenzeit bei Halbzeit : 15 min	15 Min	1 bis 90 Minuten	Auswahl der Pausendauer zur Halbzeit.
Dauer Auszeit : 60 Sek	60 Sek	0 bis 99 Sekunden	Auswahl der Dauer der Auszeiten.
Hupe vor Auszeit Ende : 10 Sek	10 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, erlaubtes, die Wiederaufnahme des Matches durch ein kurzes Hupsignal anzuzeigen.
Verlaengerung Dauer : 5 Min	5 Min	0 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer der Verlängerung des Spiels bei Punktegleichheit. Wenn = 0, nicht Verlängerung.
Reset fouls / periode : Ja	Ja	Ja oder Nein	Wenn JA, Reset der Mannschaftsfouls zwischen jede Periode. Wenn NEIN, kein Reset der Mannschaftsfouls zwischen jede Periode.
Spielernummer HEIM 4 : 4	4	1 bis 99	Erfassung der Spieler Nummer 4 der Heim-Mannschaft.
Spielernummer VIS 17 : 17	17	1 bis 99	Erfassung der Spieler Nummer 17 der Gast-Mannschaft.
Aktivierungsdauer Hupsign. : 5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, erlaubt das Anzeigen vor dem Ende der Auszeit durch ein kurzes Hupsignal.
Ergebnisanzeige waehrend : 30 Sek	30 Sek	0 bis 60 Sek mit stufe von 10 Sek	Erlaubt es, die Anzeige der letzten Periode während einer programmierbaren Zeit zu belassen, wenn die automatische Pausenzeit nicht programmiert wurde.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.



Bezeichnung	Anzeichen
Stoppuhr Minuten - Sekunden parametrierbare Dauer.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Nummer der aktuellen Runde.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Nicht aktiv.	E und E'
Anzeige der Anzahl von Strafen.	F und F'
Modifizierbare Spielernamen.	H und H'
Nicht aktiv.	I und I'
Nicht aktiv.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Nicht aktiv.	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Nicht aktiv.	S und S'

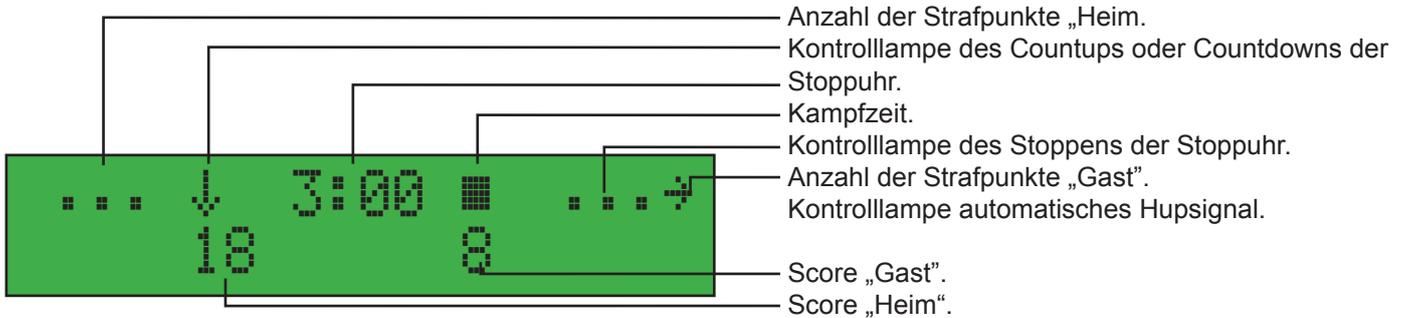


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige: Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
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 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. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Zuweisung 1 Strafe mit jedem Drücken.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt Heim bzw. Gast.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
1:3 x Ringen 3Min+Zeit	3 Perioden zu 3 Minuten mit automatischer Pausenzeit.
2:3 x Ringen 3Min+Zeit	Wie Typ 1.

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Perioden

- Rückstellen der Stoppuhr auf Null.
- Countdown der Pausenzeit, falls sie programmiert wurde.
- Rückstellen der Punktezahlen auf Schwarz, wenn die Punktezahlen auf Null korrigiert werden.

Hinweis : die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out“-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten mit einem Druck auf die Taste „Start/Stop“.

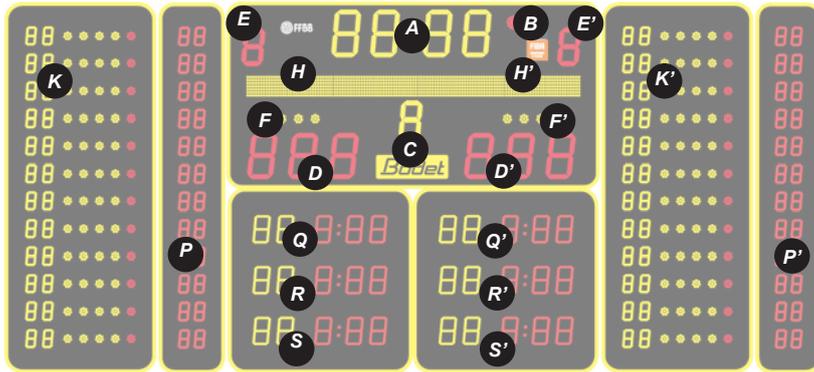
Parametrierungsmenü nach Sportarten

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 :

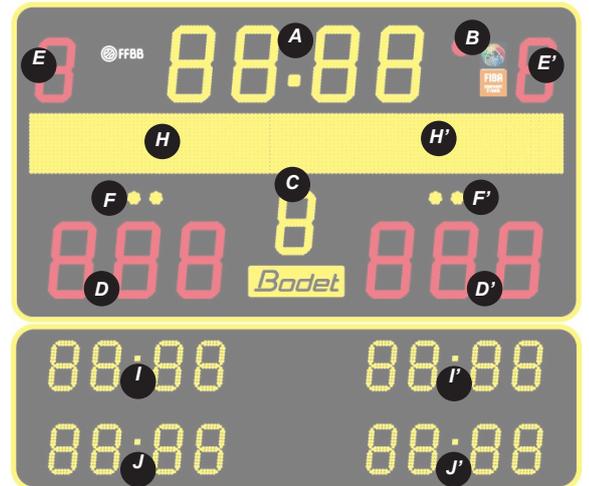
- Mit den Tasten + bzw. - (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

Typ 1	Typ 2	Parameter	Beschreibung
Dauer Kampf-Perioden : 3 Min	3 Min	1 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer der Kampfperioden.
Anzahl Perioden/ Kampf : 3	3	1 bis 99 Perioden	Auswahl der Anzahl der Kampfperioden.
auto Hupe Runde-ende : Ja	Oui	Ja oder Nein	Ermöglicht es festzulegen, ob ein automatisches Hupsignal am Ende des Countdowns der Periode ertönen soll.
Dauer Pausenzeit : 30 Sek	30 Sek	0 bis 990 Sek mit stufe von 10 S	Wenn = 0, kein Countdown. Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Dauer am Ende der Periode herunter.
Hupe vor Pausen-ende : 0 Sek	0 Sek	0 bis 99 Sekunden	Ermöglicht es, mit einem kurzen Hupsignal den Beginn der nächsten Periode anzuzeigen.
Anzahl Straf-./ Kampf : 3	3	1 bis 3	Auswahl der Anzahl der Strafpunkte pro Spieler, die auf der Anzeigetafel verwaltet werden.
Werkseitig vor-eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.

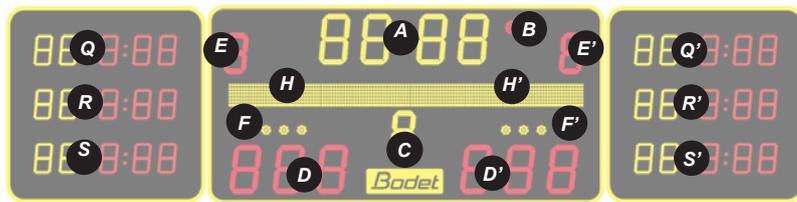
BT6425 / BT6525 Evolution



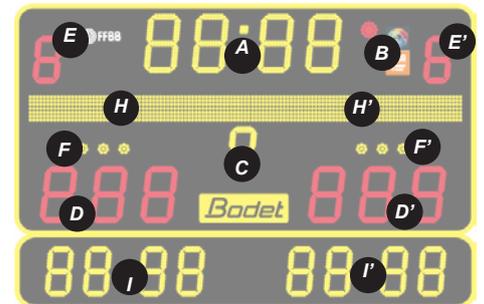
BT6030 / BT6130 Master



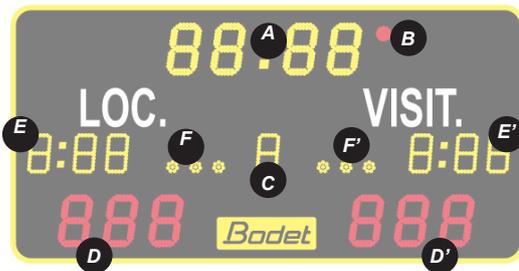
BT6625 Evolution



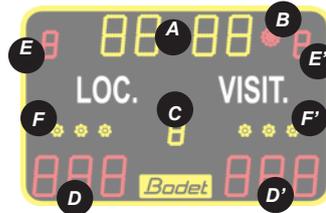
BT6025 / BT6125 Evolution



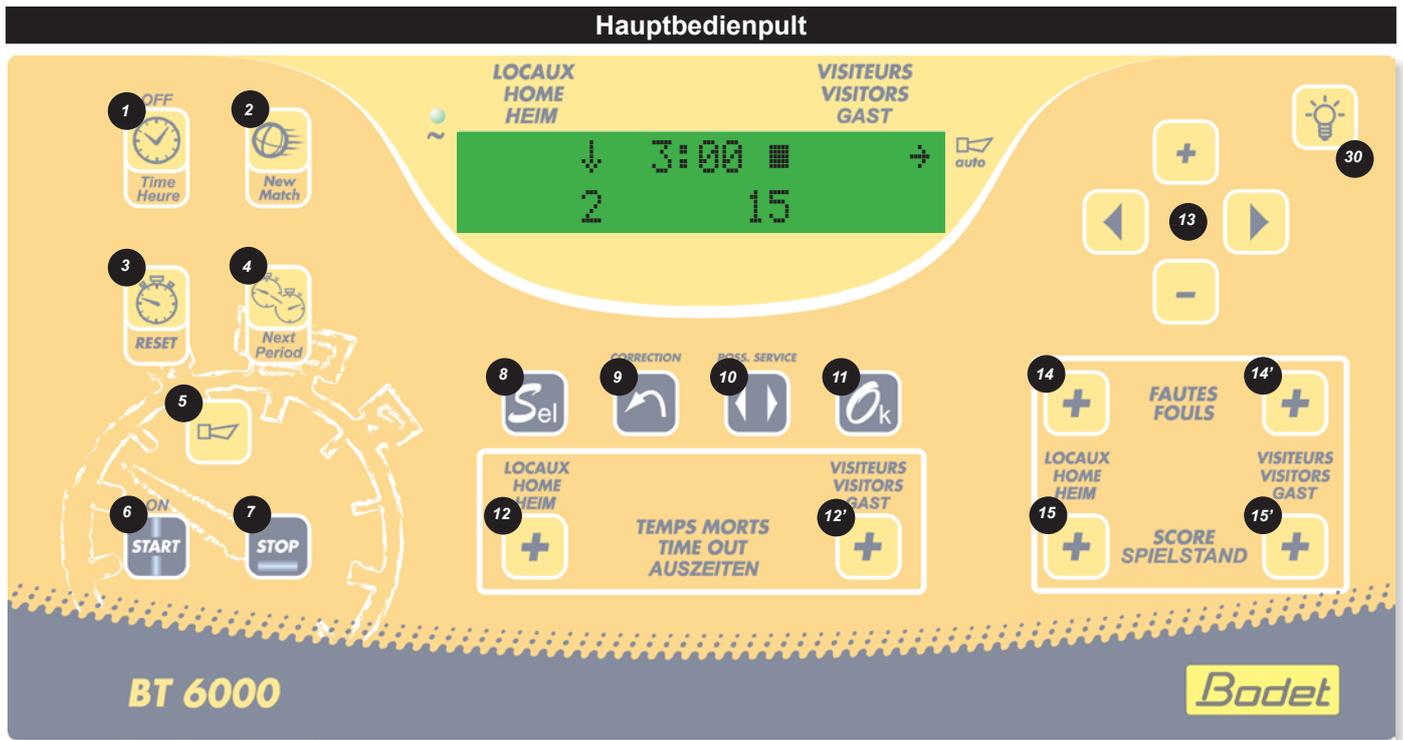
BT6120 Club



BT6015 Club



Bezeichnung	Anzeichen
Stoppuhr Minuten – Sekunden parametrierbare Dauer.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Nicht aktiv.	C
Nummer der laufenden Runde (D) und Gesamtanzahl Runden. (D').	D und D'
Nicht aktiv.	E und E'
Nicht aktiv.	F und F'
Modifizierbare Spielernamen.	H und H'
Nicht aktiv.	I und I'
Nicht aktiv.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Nicht aktiv.	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Nicht aktiv.	S und S'

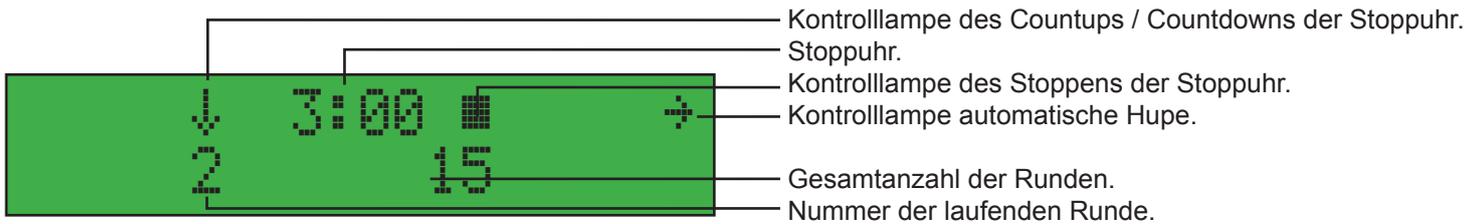


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige : Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
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 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. 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
Boxen 1:15 x 3 Min	Kampf zu 15 Runden zu je 3 Minuten – Pausenzeit 1 Minute automatisch.
Boxen 2: 4 x 3 Min	Kampf zu 4 Runden zu je 3 Minuten. Rückstellung auf Null der Stoppuhr am Ende jeder Runde – Pausenzeit 1 Minute automatisch.

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Runden

- Rückstellen der Stoppuhr auf Null.
- Countdown der Pausenzeit, falls sie programmiert wurde.

Hinweis : die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Stoppuhr nicht automatisch.

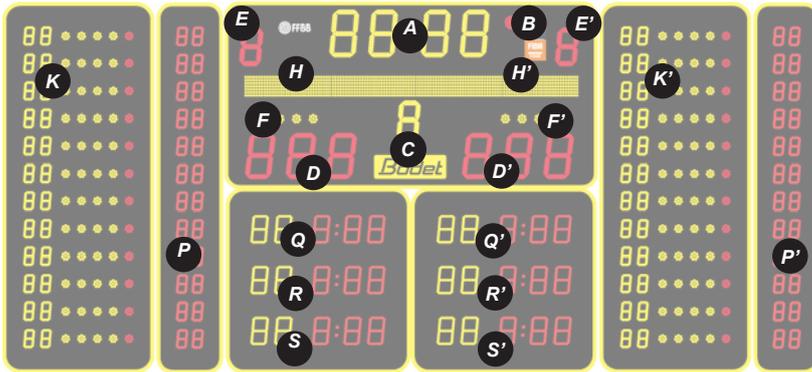
Display des Hauptbedienpultes

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 :

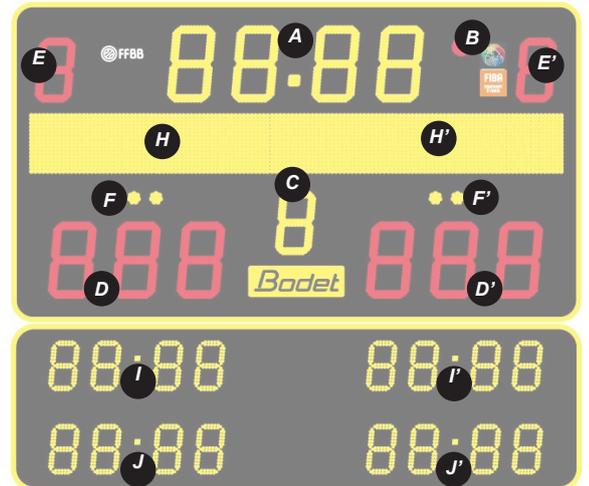
- Mit den Tasten + bzw. – (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

Typ 1	Typ 2	Parameter	Beschreibung
Rundendauer : 3 Min	3 Min	1 bis 999 Sekunden	Auswahl der Dauer der Runden pro Kampf.
Rundenanzahl : 15	4	1 bis 99 Runden	Auswahl der Anzahl der Runde.
auto Hupe Rundenende : Nein	Ja	Ja oder Nein	Erlaubt es festzulegen, ob am Ende jeder Runde ein automatisches Hupsignal ertönt.
Dauer Pausenzeit : 60 Sek	60 Sek	0 bis 990 Sek	Wenn = 0, kein Countdown. Wenn > 0, zählt die Anzeigetafel die programmierte Dauer am Ende der Runde herunter.
Hupe vor Pausenende : 0 Sek	0 Sek	0 bis 99 Sekunden	Erlaubt es, mit einem kurzen Hupsignal den Beginn der nächsten Runde anzuzeigen.
Werkseitig vor-eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.

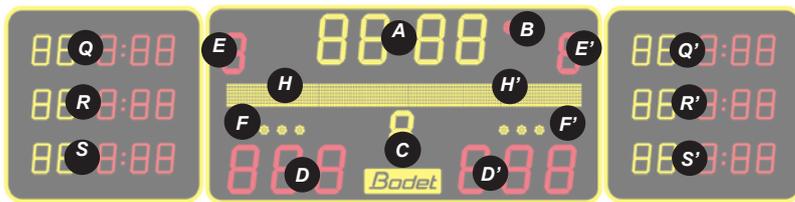
BT6425 / BT6525 Evolution



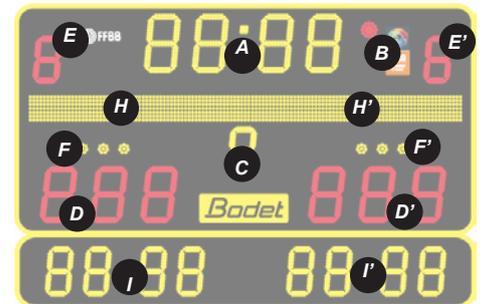
BT6030 / BT6130 Master



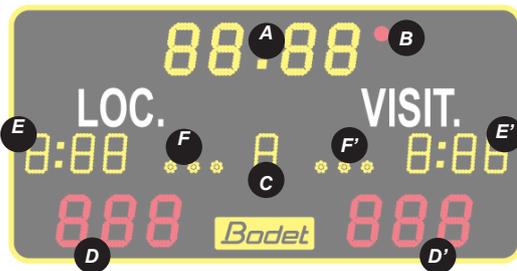
BT6625 Evolution



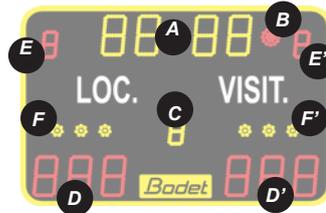
BT6025 / BT6125 Evolution



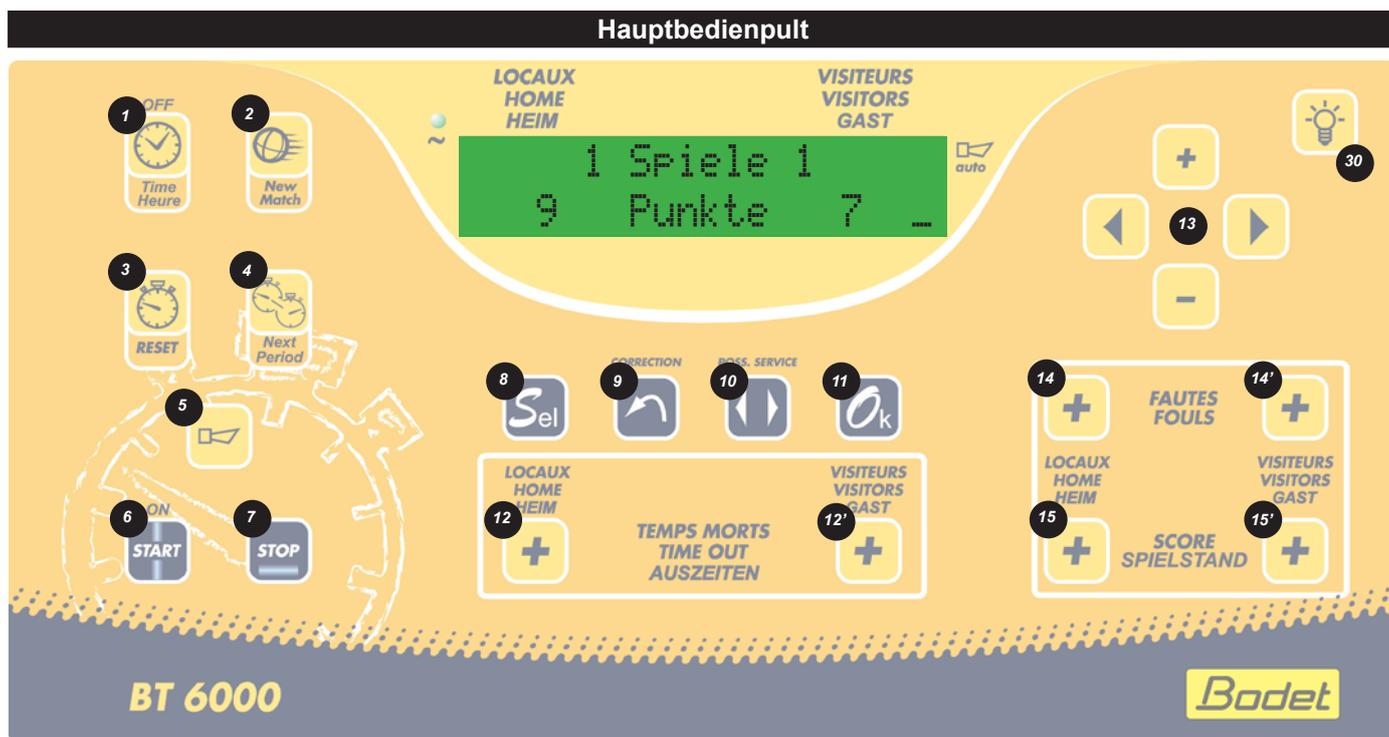
BT6120 Club



BT6015 Club



Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten oder Anzahl der gewonnenen Spiele.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Nummer des laufenden Satzes.	C
Spielstand des laufenden Satzes Heim und Gast. Anzeige Aufschlagsrecht durch Balken.	D und D'
Nummer des laufenden Spiels.	E und E'
Nicht aktiv.	F und F'
Modifizierbare Spielernamen.	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.	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'

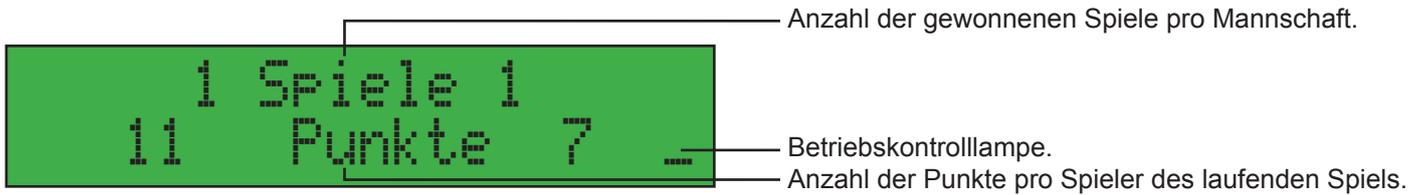


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige : Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	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 vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Aufschlag Heim/Gast.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Nicht aktiv.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft Heim/Gast.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
1:3 x Squash 11Pkt+Zeit	3 Spiele zu 9 Punkten (2 gewonnene Spiele) mit Anzeige der Spielzeit (Einzel).
2:3 x Squash 11Pkt+Zeit	Wie Typ 1.

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Spielen

- Die Pausenzeit wird nicht verwaltet.
- Wurde die Spielzeit des Matches programmiert, startet der Countdown mit einem Druck auf die Taste „Start/Stop“. Die 2 Punkte der Stoppuhr auf dem Bedienerpult blinken und halten beim letzten Punkt an. Anzeige der Uhrzeit in Stunde und Minute.
- Der Buzzer des Bedienpults kann in den Parametern deaktiviert werden.
- Kein automatisches Hupsignal.

Am Ende eines Doppels in 9 Punkten

- Bei Punktegleichheit 8/8 schlägt der Bediener eine Verlängerung in 1 oder 2 Punkten mit der Taste SELECT (8) vor. In diesem Fall werden auf der Tafel 1 oder 2 Felder angezeigt.

Am Ende eines Doppels in 15 Punkten

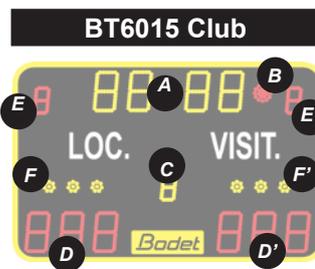
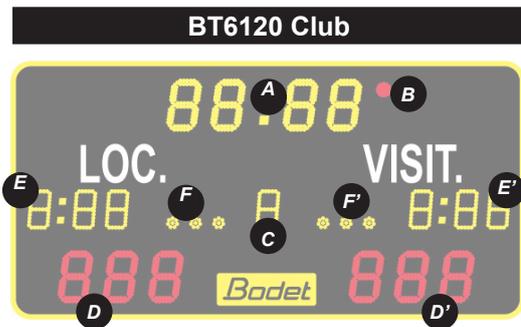
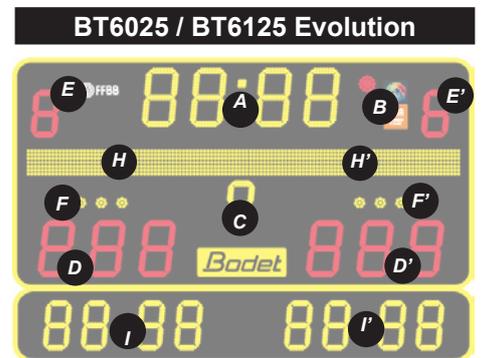
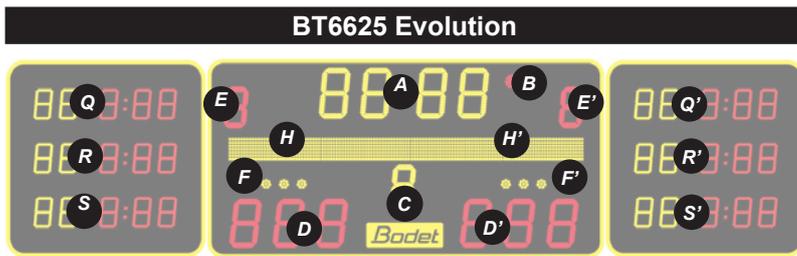
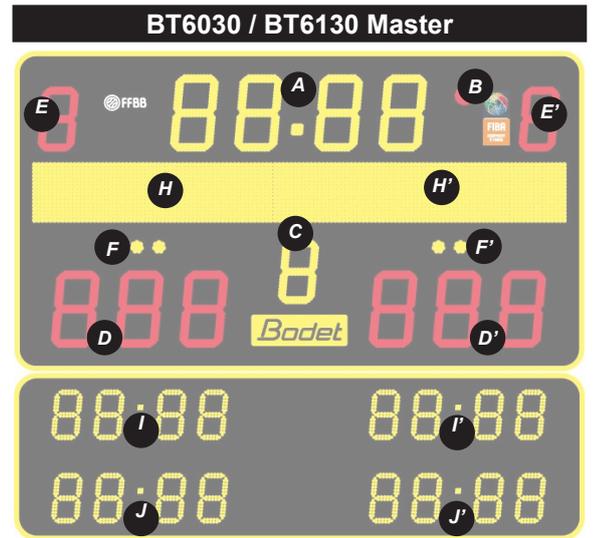
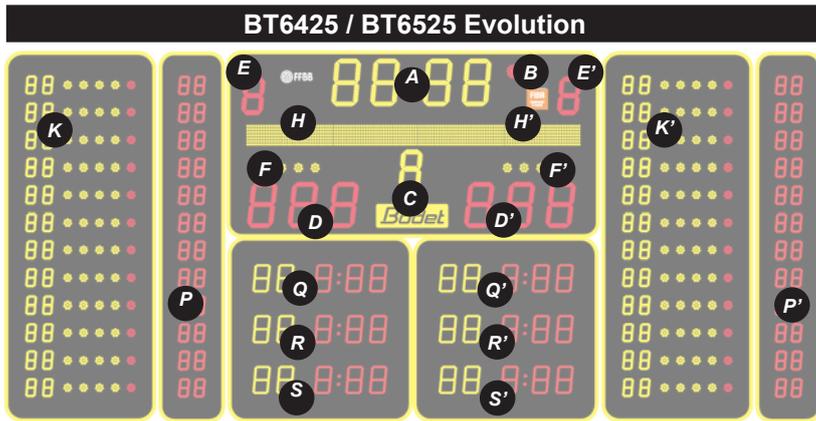
- Bei Punktegleichheit 14/14 schlägt der Bediener eine Verlängerung in 1 oder 2 Punkten mit der Taste SELECT (8) vor. In diesem Fall werden auf der Tafel 1 oder 2 Felder angezeigt.

Parametrierungsmenü nach Sportarten

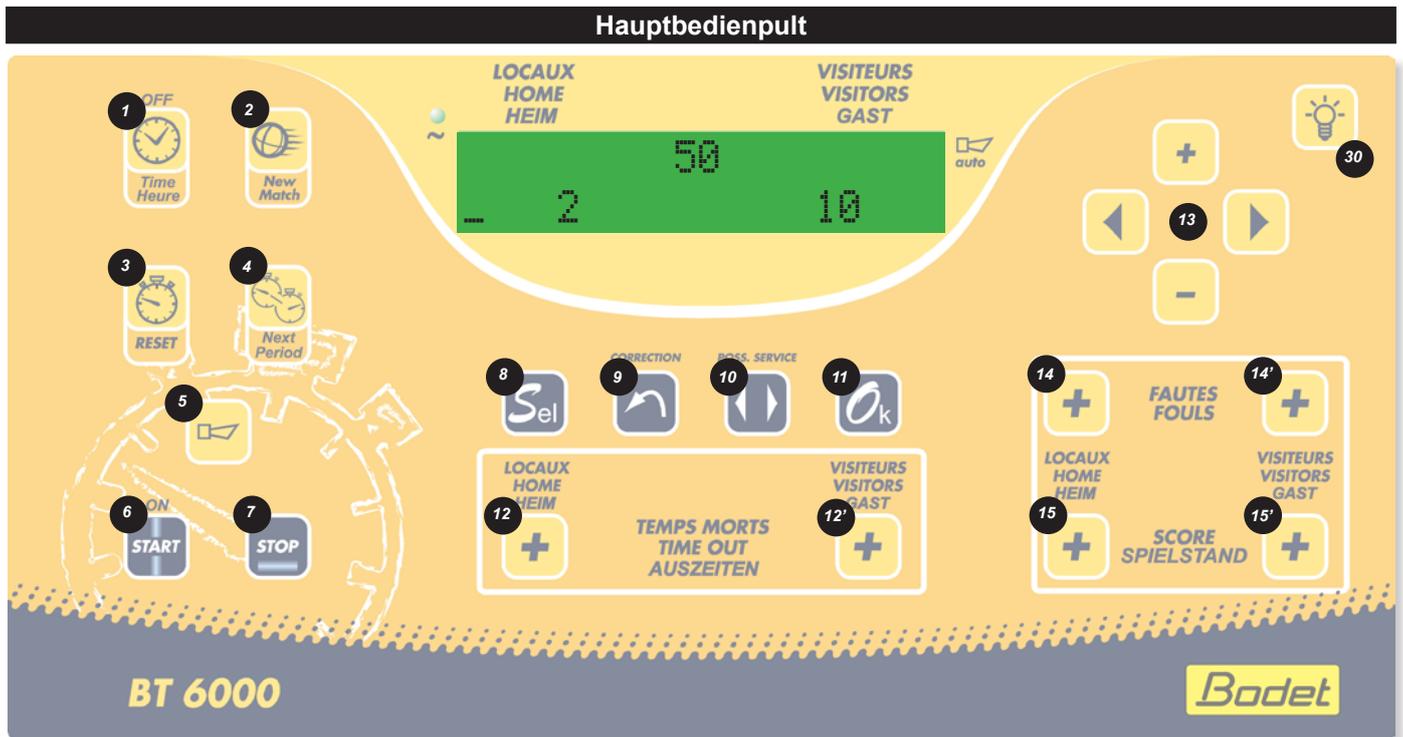
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- 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	Parameter	Beschreibung
Anzahl Saeetze : 3	3	1 bis 5 Spiele	Auswahl der maximalen Anzahl Spiele pro Match.
Punkte/Spiele : 9	9	1 bis 60 Punkte	Auswahl der Anzahl der Punkte pro Spiel zur automatischen Zuweisung des Spiels bei 2 Punkten Unterschied.
Punkte/Verlaeng. : 2	2	1 bis 3 Punkte	Anzahl der vorgeschlagenen Punkte für eine Verlängerung und Gewinnen des Spiels. 1 Punkt (ohne Verlängerung) 2 oder 3 Punkte.
Summer aktiv : Ja	Ja	Ja oder Nein	JA : Tastendruck = Aktivieren des Buzzers des Bedienpults. NEIN : Tastendruck = Deaktivieren des Buzzers des Bedienpults während des Matches (die Zuweisung der Punkte erfolgt lautlos).
Spielzeitanzeige : Ja	Ja	Ja oder Nein	Erlaubt die Verwaltung und Anzeige der Gesamtspielzeit des Matches auf der Anzeigetafel. Zum Starten des Matches auf „Start“ drücken.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.



Bezeichnung	Anzeichen
Gesamtpunktezahl des Matches.	A
Nicht aktiv.	B
Nicht aktiv.	C
Spielstände des laufenden Satzes Heim bzw. Gast. Anzeige Aufschlagsrecht durch Balken.	D und D'
Nicht aktiv.	E und E'
Nicht aktiv.	F und F'
Modifizierbare Spielernamen.	H und H'
Nicht aktiv.	I und I'
Nicht aktiv.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Nicht aktiv.	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Nicht aktiv.	S und S'

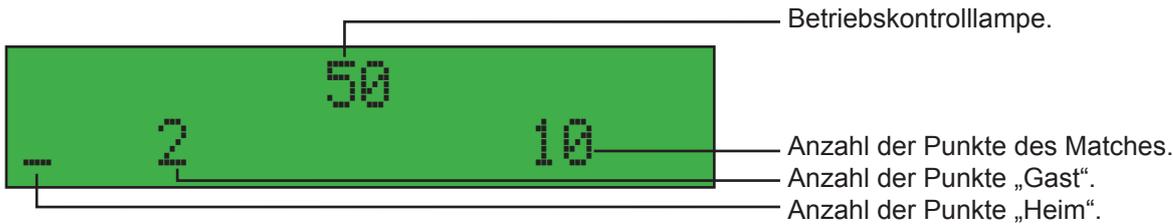


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige : Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nicht aktiv.	4
Nicht aktiv.	5
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 vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Aufschlag Heim/Gast.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Nicht aktiv.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft Heim/Gast.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
Pelota 1: Spiel 50 Pkt	Match in 50 Punkten mit 2 Punkten Unterschied.
Pelota 2: Spiel 50 Pkt	Wie Typ 1.

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

Display des Hauptbedienpultes



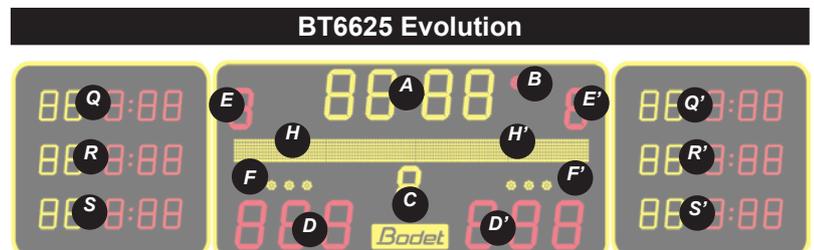
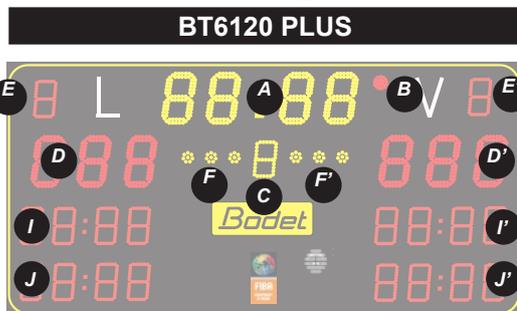
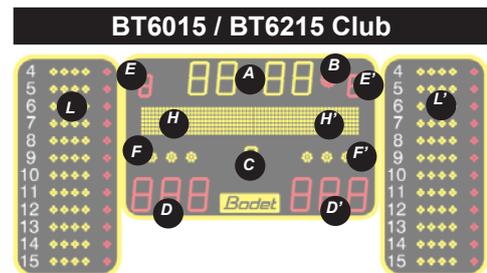
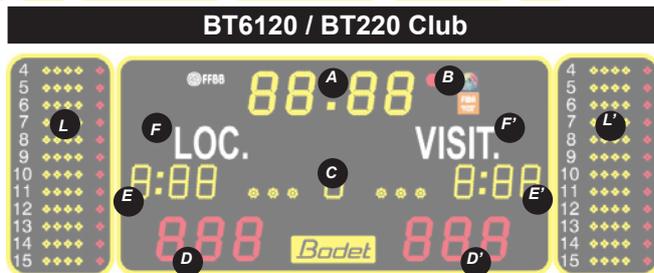
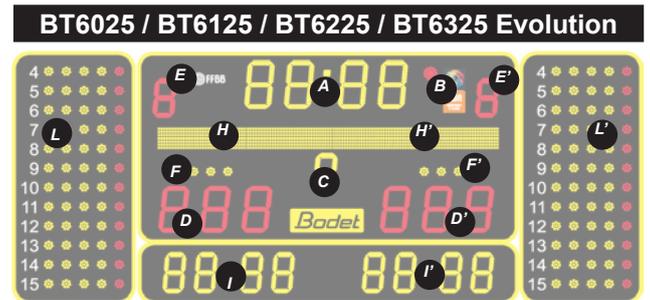
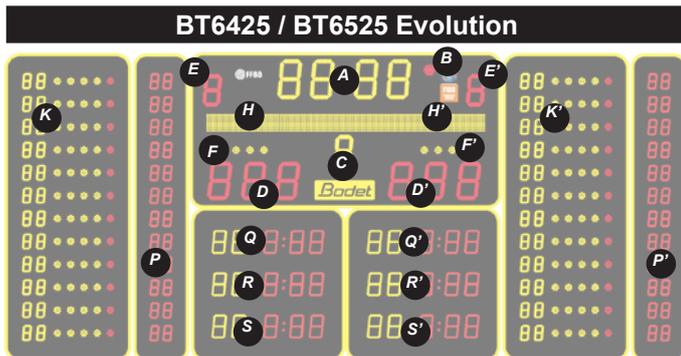
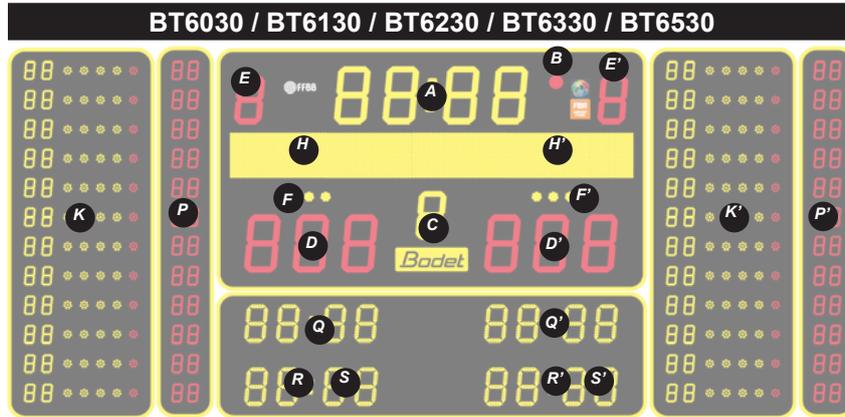
- Die Anzeigetafel verwaltet die Gesamtdauer des Matches nicht, wenn Pausenzeiten verwendet werden.
- Die Zuweisung des Aufschlags muss manuell mit der Aufschlagtaste verwaltet werden.

Parametrierungsmenü nach Sportarten

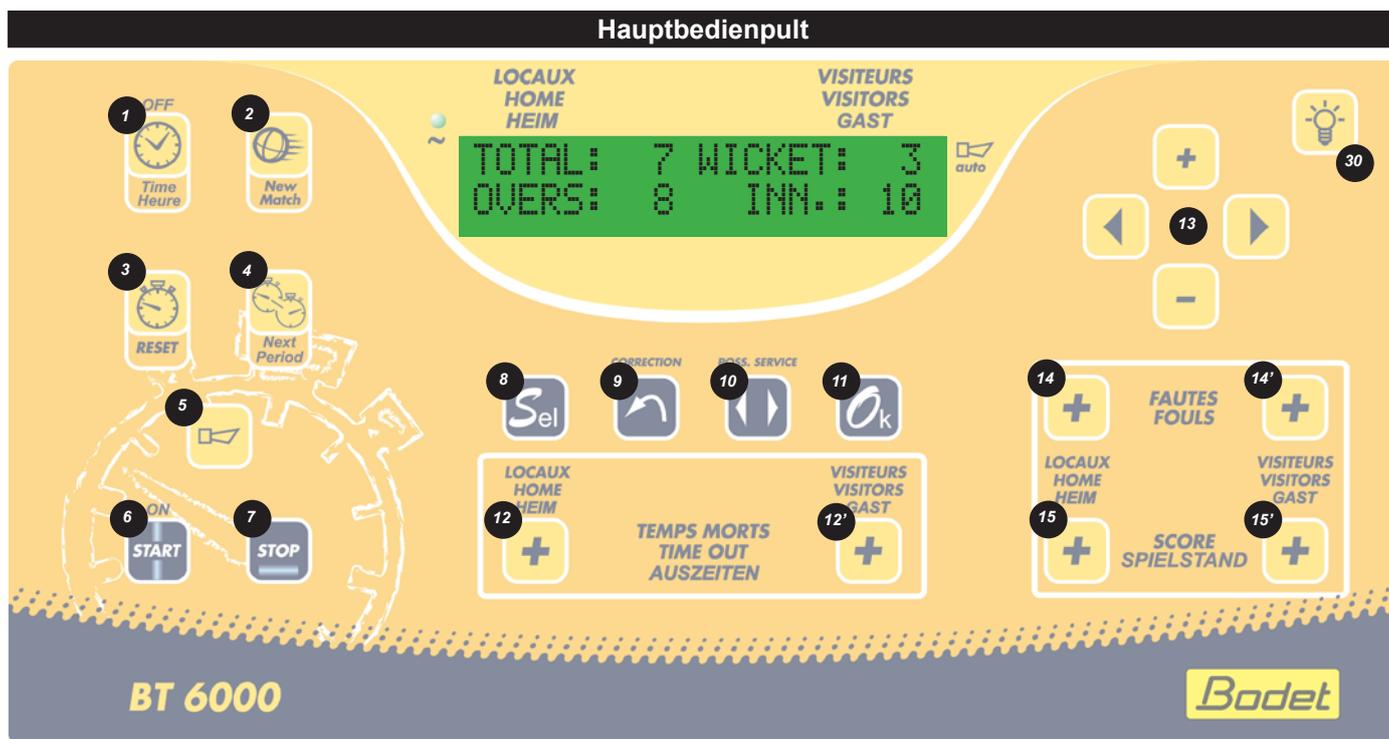
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- 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	Parameter	Beschreibung
Max. Anzahl Punkte : 50	50	1 bis 99 points	Gewinnen des Spiels mit 50 Punkten und 2 Punkten Unterschied.
Summer aktiv : Nein	Nein	Ja oder Nein	JA : Tastendruck = Aktivieren des Buzzers des Bedienpults. NEIN : Tastendruck = Deaktivieren des Buzzers des Bedienpults während des Matches (die Zuweisung der Punkte erfolgt lautlos).
Werkseitig vor-eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.



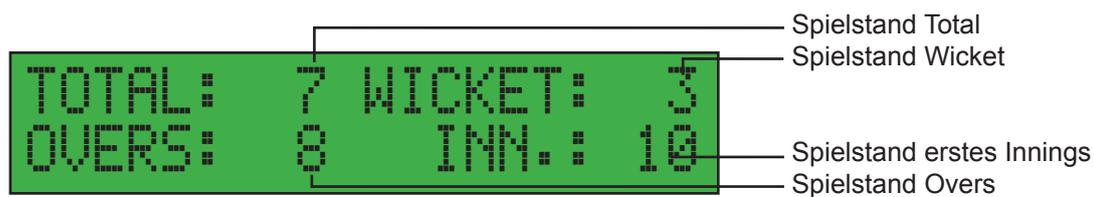
Bezeichnung	Anzeichen
Total.	A
Nicht aktiv.	B
Nicht aktiv.	C
Overs.	D
Erstes Innings.	D'
Nicht aktiv.	E
Wicket.	E'
Nicht aktiv.	F und F'
Nicht aktiv.	H und H'
Nicht aktiv.	I und I'
Nicht aktiv.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Nicht aktiv.	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Nicht aktiv.	S und S'



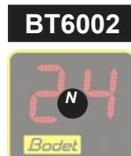
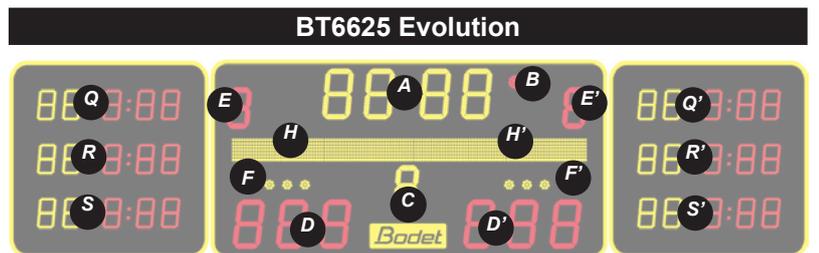
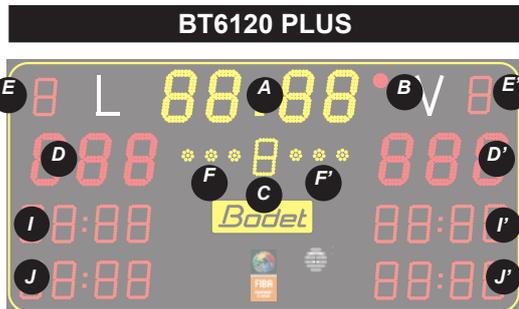
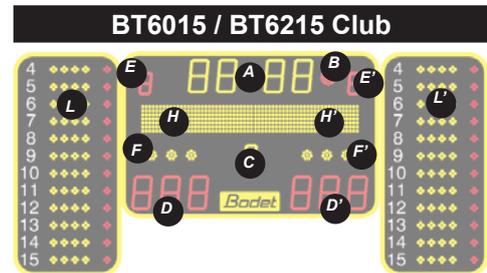
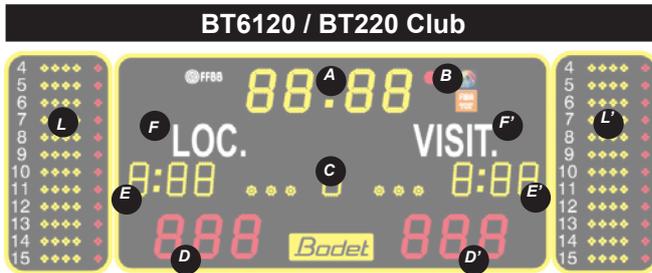
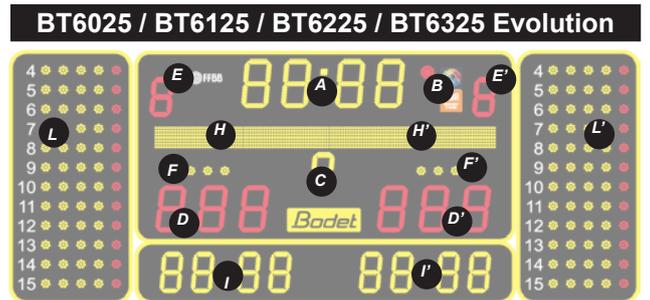
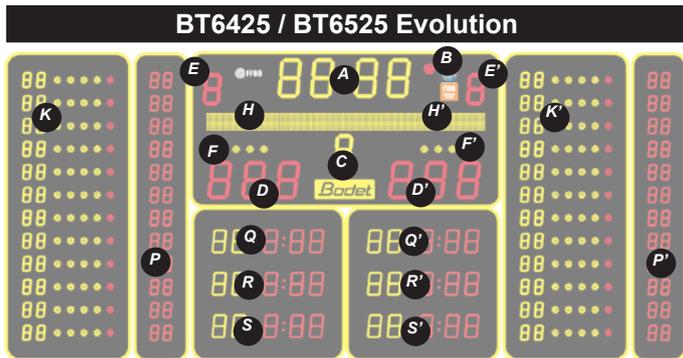
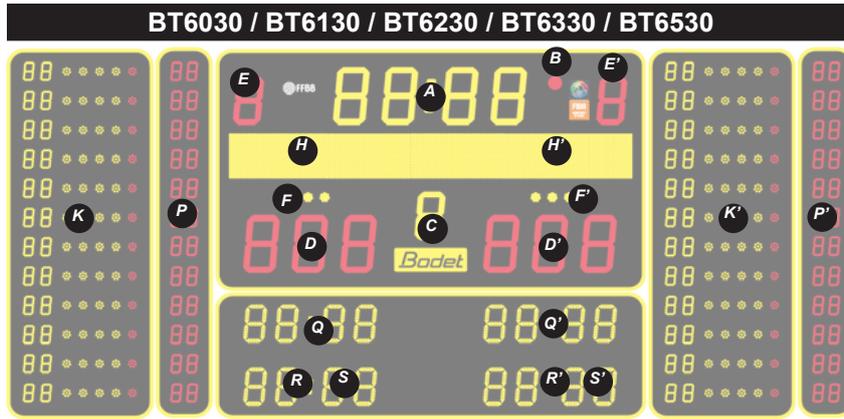
Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Nicht aktiv.	3
Überweisung des Spielstandes Total zum Spielstand Erstes Innings. Auslöschung von Total, Wicket und Overs.	4
Nicht aktiv.	5
Nicht aktiv.	6
Nicht aktiv.	7
Nicht aktiv.	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
Spielstand +1 Punkt für Overs.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs.	13
Spielstand +1 Punkt für Wicket.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt für Total.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
1: Cricket Indoor CRICKET INDOOR	Spiel Innenkriкет. Overs, erstes Innings und Total con 0 bis 999. Wicket von 0 bis 99.

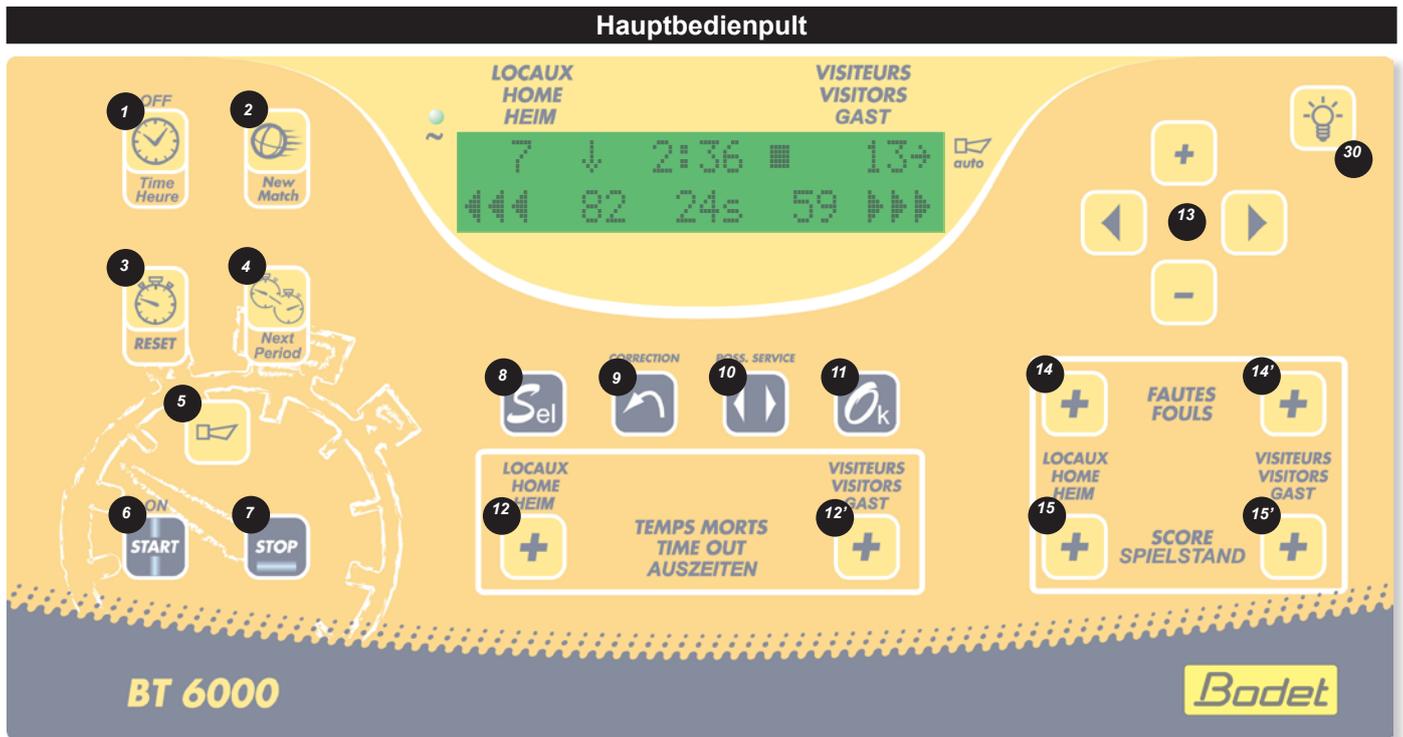
Display des Hauptbedienpultes



- Keine Parametrierungsmenü für Kriкет.



Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countup Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Auszeiten.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während Auszeiten oder vor Spiel.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim/Gast 0 bis 99.	D und D'
Summe der Fouls pro Mannschaft HEIM/GAST.	E und E'
Indikator für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufendem Countdown), anschliessend permanentes Leuchten.	F und F'
Nicht aktiv.	G und G'
Nicht aktiv.	H und H'
Nicht aktiv.	I und I'
Countdown der Auszeit HEIM/GAST.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	L und L'
Nicht aktiv.	N
Kontrollleuchte Chronometerstopp.	O
Nicht aktiv.	P und P'
Nicht aktiv..	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Nicht aktiv.	S und S'

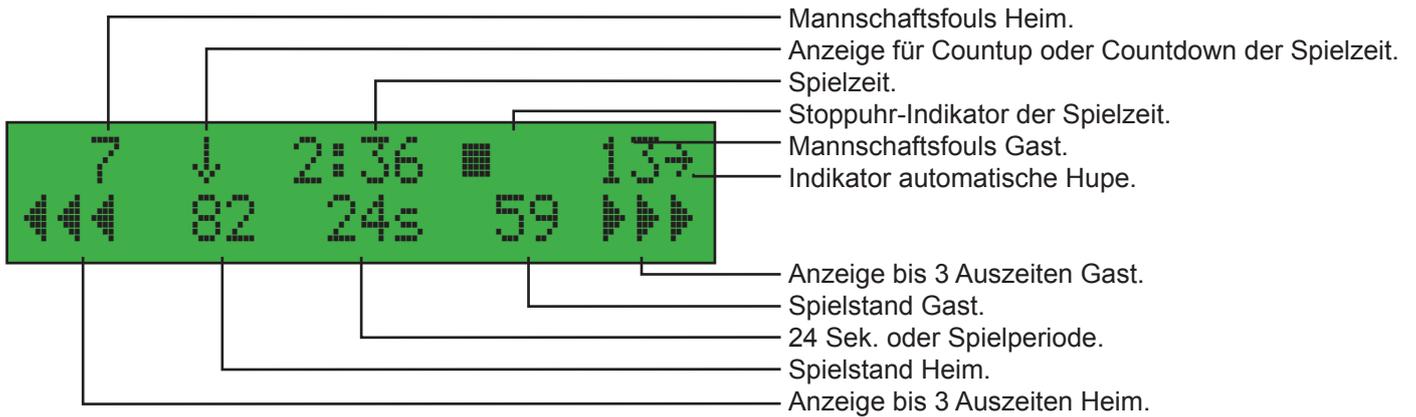


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige: Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
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.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
Grundsportarten <1 : 4x10 Min >	Spiel in 4 Perioden von 10 Minuten und 4 Verlängerung von 5 Minuten. Strafzeit von 15 Minuten. 3 Auszeiten von 60 Sekunden pro Spielperiode. Anzeigemodus: Chrono/Spielstand.
Grundsportarten <1 : 4x10 Min >	Spiel in 4 Perioden von 10 Minuten und 4 Verlängerung von 5 Minuten. Strafzeit von 15 Minuten. 3 Auszeiten von 60 Sekunden pro Spielperiode. Anzeigemodus: Uhrzeit/ Spielstand.

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

Display des Hauptbedienpultes



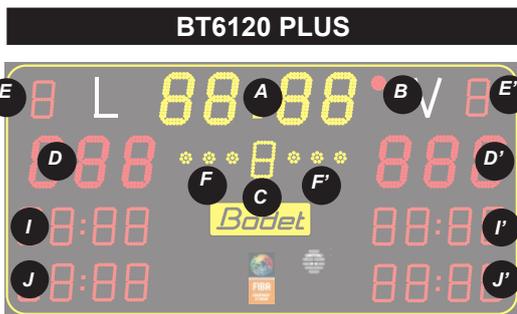
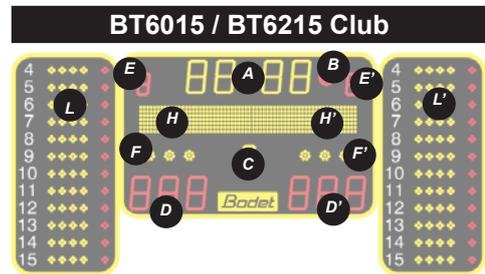
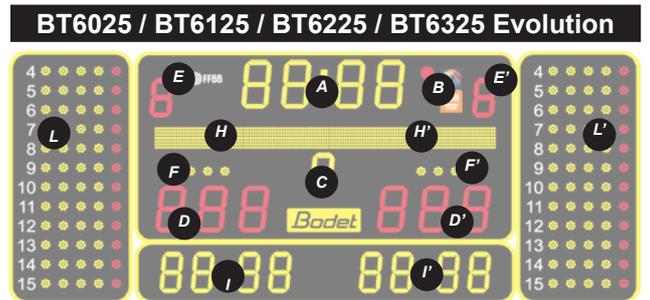
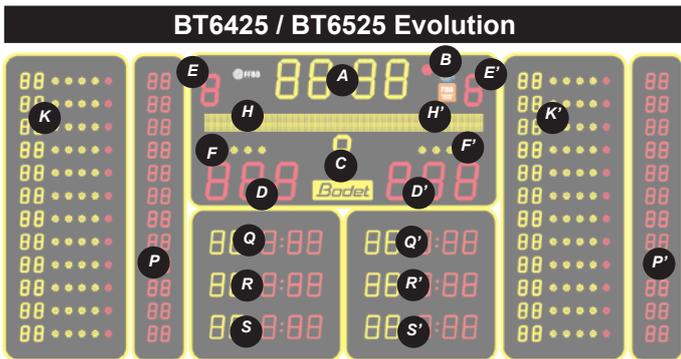
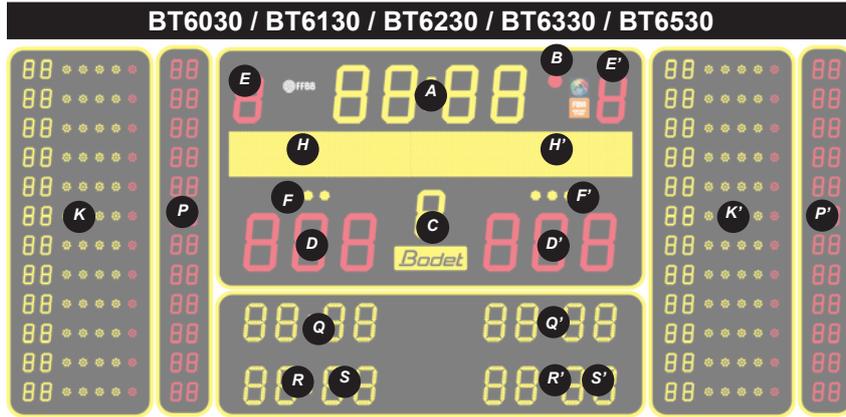
Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out“-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste „Start/Stop“.

Display des Hauptbedienpultes

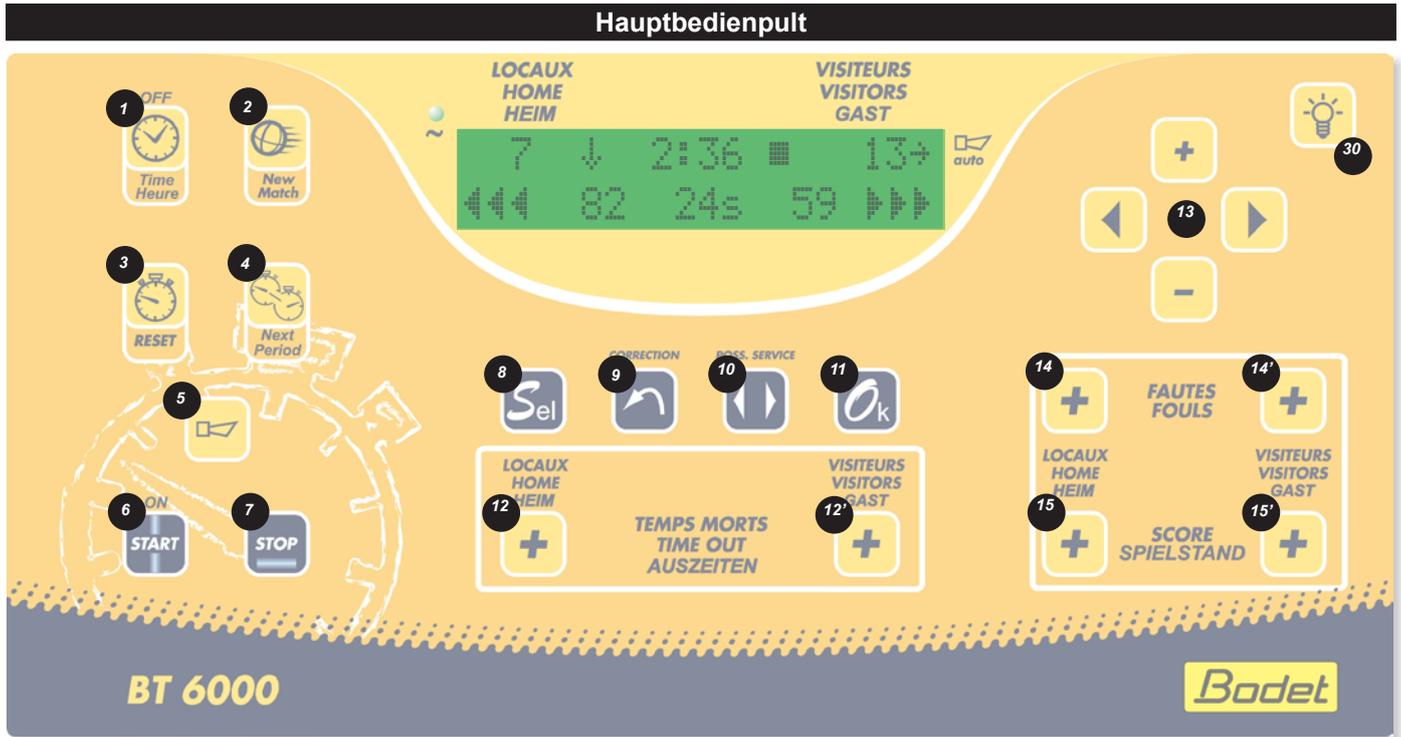
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

- 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	Parameter	Beschreibung
Anzahl Spiel-Perioden : 4	4	1 bis 10 Spielperioden	Spielperioden Spiel mit 1 bis 10 Spielperioden.
Dauer Spiel-Periode : 10 Min	10 Min	1 bis 90 Minuten	Dauer jeder Spielperiode.
Spielzeit-Countup : Ja	Ja	Ja oder Nein	Für Countup oder Countdown der Spielperiode.
Anzahl Verlaengerung : 4	4	1 bis 10	Anzahl Verlängerung.
Verlaengerung : 5 Min	5 Min	1 bis 50 Minuten	Dauer der Verlängerung des Spieles im Falle des Gleichstandes. 1 Verlängerung 5 Minuten voreingestellt.
Dauer Ruhezeit : 15 Min	15 Min	0 bis 90 Minuten	Dauer jeder Spielperiode.
Dauer Auszeit : 60 Sek	60 Sek	1 bis 99 Sekunden	Dauer der Auszeiten.
RÜCKSTELLEN der Auszeit zwischen Spielperioden:Ja	Ja	Ja oder Nein	Nullrückstellen der Auszeiten zwischen jeder Spielperiode.
RÜCKSTELLEN der Fouls zwischen Spielperioden:Ja	Ja	Ja oder Nein	Nullrückstellen der Fouls zwischen jeder Spielperiode.
Anzeigeart Tafel : Ch/S	U/S	U/S oder CH/S	U/S: Anzeige von Uhrzeit und Spielstand. Ch/S: Anzeige von Chrono und Spielstand.
Aktivierungsdauer Hupsign. : 3 Sek	3 Sek	0 bis 5 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, Dauer des Hupsignals.
Ergebnisanzeige während : 30 Sek	30 Sek	0 bis 60 Sek mit stufe von 10 Sek	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant un temps programmable si le temps de repos automatique n'est pas programmé.
Werkseitig voreingest : Nein	Nein	Ja oder Nein	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

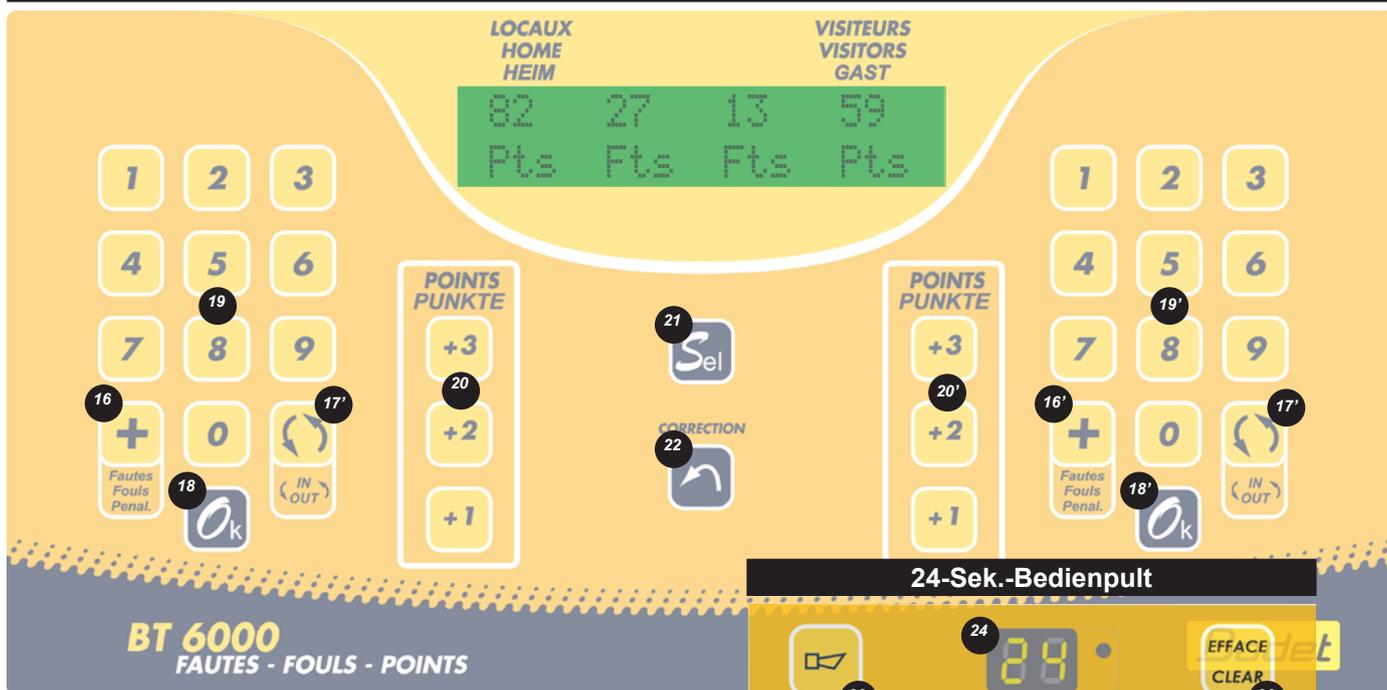


Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countdown Minuten-Sekunden. (Anzeige in 1/10 Sekunde für die letzte Spielminute). Countdown-Anzeige der Pausenzeit.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Mannschafts Fouls Heim/Gast. Reset am Ende jeder Spielperiode.	E und E'
Je 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufenden Countdown), anschliessen permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode.	F und F'
Parametrierbare Spielernamen.	G und G'
Modifizierbare Mannschaftsnamen.	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. 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).	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Countdown-Anzeige der Auszeit Heim/Gast.	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 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: - Taste 12 oder 12': Anzeige des parametrisierten Werts (standardgemäß 60 Sekunden). - Das Drücken der Taste OK (11): startet den Countdown der Auszeit. Auswahl einer Auszeit von 30 Sekunden: - Taste 12 oder 12': Anzeige des parametrisierten Werts (standardgemäß 60 Sekunden) - Das Drücken der Tasten ◀▶ (13) erlaubt die Auswahl zwischen der programmierten Auszeit (standardgemäß 60 Sekunden) und einer Auszeit von 30 Sekunden. - Das Drücken der Taste OK (11): startet den Countdown der Auszeit.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs.	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

Zweitbedienpult



24-Sek.-Bedienpult



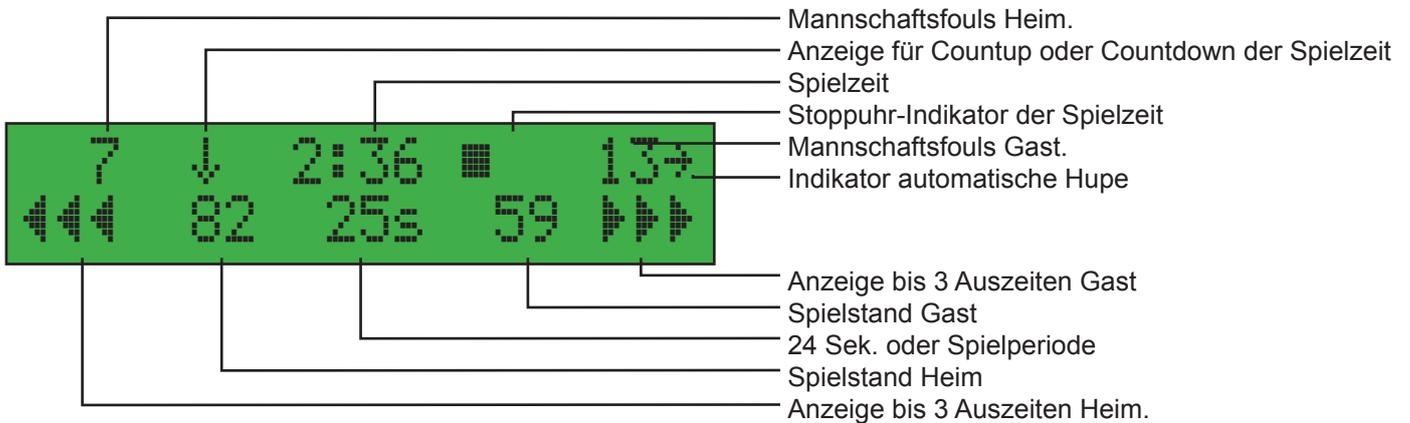
Bezeichnung	Anzeichen
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Mannschaftsfouls Heim/Gast.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
Bestätigung (Fouls, Punkte...).	18 und 18'
Erfassung der Spielernummern.	19 und 19'
Spielstand +1, +2 oder +3 Punkte Heim bzw. Gast.	20 und 20'
Taste Statistik eines 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.

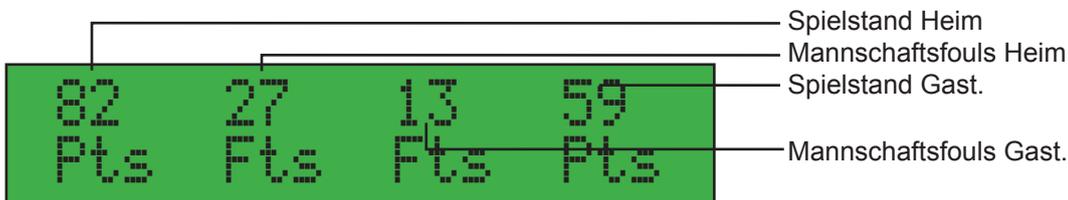
Sportart	Bezeichnung
Korfball 1:2x30 25sec	Spiel in 2 Perioden von je 30 Minuten - 25 Sekunden - 8 Mannschaftsfouls pro Spielperiode - 3 Auszeiten von 1 Minute pro Spielperiode - 1 Auszeit pro Verlängerung des Spiels - Pausenzeit 0 - Verlängerung von 5 Minuten
Basketball 2:2x30 25sec	Spiel in 2 Perioden von je 30 Minuten - 25 Sekunden - 8 Mannschaftsfouls pro Spielperiode - 3 Auszeiten von 1 Minute pro Spielperiode - 1 Auszeit pro Verlängerung des Spiels - Pausenzeit 0 - Verlängerung von 5 Minuten

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

Display des Hauptbedienpultes



Display des Zweitbedienpultes



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.

Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out“-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die 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	Parameter	Beschreibung
Angriffsdauer : 25 Sek	25 Sek	1 bis 99 Sekunden	Angriffsdauer.
Ende Angriff Stoppuhr : Nein	Nein	Ja oder Nein	Automat. Spielzeit-Stop am Ende der Ballbesitz-Zeit.
Dauer vor Spiel- beginn : 0 Min	0 Min	0 bis 90 Minuten	Wenn = 0, kein Countdown. Wenn > 0, zählt die Tafel ab Bestätigung des Sports die programmierte Dauer herunter. Zum Auslösen des Countdowns „Start“ drücken.
Hupe vor Spiel- beginn : 0 Min	0 Min	0 bis 90 Minuten	Hupsignal vor dem Starten des Spieles. Wenn = 0, kein Hupsignal.
Anzahl Spiel- perioden : 2	2	2 bis 4 Spielperioden	Spielperioden Spiel mit 2 bis 4 Spielperioden.
Dauer Spiel- periode : 30 Min	30 Min	1 bis 50 Minuten	Dauer jeder Spielperiode.
Dauer Ruhezeit auto : 0:00 Sek	0 Min	0 bis 15 Sek mit stufe von 10 Sek	Wenn = 0, kein Countdown. 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.
Pausenzeit bei Halbzeit : 0 Min	0 Min	0 bis 90 Minuten	Halbzeit-Pausendauer einstellen. 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. Mannsch fouls : 8	8	1 bis 9	Maximale Anzahl Mannschaftsfouls.
Anz. persoennl. 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 : 15 Sek	15 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende der Auszeit.
Dauer Auszeit 30 Sek : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA: Zuweisung einer Auszeit HEIM/GAST: - Taste 12 oder 12': Anzeige des parametrisierten Werts (standardgemäß 60 Sek.) - Das Drücken der Taste OK (11) löst den Countdown der Auszeit aus. Wenn NEIN: 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. Wenn NEIN, die Funktion ist nicht aktiv.
Aktivierungsdauer Hupsign. : 5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, Dauer des Hupsignals.
Ergebnisanzeige während : 30 Sek	30 Sek	0 bis 60 Sekunden	Dadurch wird die letzte Spielperiode während einer programmierbaren Zeit beibehalten, wenn die automatische Ruhezeit nicht programmiert ist.
Werkseitig vor- einrast :Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn Ja, Wiederherstellung der werkseitigen. Parametrierungen, mit denen die Anzeigetafel geliefert wurde.