

## **INBETRIEBNAHME**

Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.

### FUNKGESTEUERTES MODELL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Die Batterieanzeige der eingesetzten Akkus wird angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte 12Vdc-Ladegerät an das Bedienpult an.

### MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das Bedienpult mit dem beigelegten 10m langen Kabel an den Anschlußkasten an.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint. Wenn nicht, halten Sie die Taste ON/OFF gedrückt und drücken Sie den Reset-Knopf auf der Rückseite dem Bedienpult.

Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart (siehe nachfolgende Seiten). Zur Auswahl einer neuen Sportart, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**.

Die Sportart mit der entsprechenden Taste wählen und die Programmierung mit Hilfe der auf dem LCD-Bildschirm angegebenen Anleitung vornehmen.

N.B.: Diese Programmierung muß für den Spielstart vollständig sein.

## **BEIM AUSSCHALTEN DES BEDIENPULTES ...**

Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert.

Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt.

N.B.: Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden.

## **NACH DEM SPIEL ...**

### FUNKGESTEUERTES MODELL

Das Bedienpult besitzt Batterien mit einer Kapazität von 20 Stunden bei Vollladung.

Außerhalb der Spiele ist es unbedingt notwendig, das Hauptbedienpult auszuschalten und es mit dem mitgelieferten Batterieladegerät 12Vdc aufzuladen.  
(Schliessen Sie die anderen Bedienpulte ab).

Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, wenn es nicht gebraucht wird  
(*System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien*).

### MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das biegsame Steuerkabel ab, und bewahren Sie es mit dem Bedienpult im mitgelieferten Koffer auf.

## **SPRACHAUSWAHL**

Das Bedienpult ist in 5 verschiedenen Sprachen (Französisch, English, Deutsch, Spanisch und Niederländisch) programmierbar. Um die Sprache zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl). Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**, und wählen Sie "Language" mit der Taste **0**.

Wählen Sie dann die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

## **EINSTELLEN DER UHR**

Diese Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet. Die zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde.

Zur Einstellung der Uhr:

Das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb setzen.

Das Einstellen der Uhr mit Taste **18** wählen.

Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Die Minuten in gleicher Weise programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Schalten Sie das Bedienpult durch Druck auf Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung.

NB: Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gesichert.

## **AUSCHALTEN DER UHR WÄHREND DER NACHT**

Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden.

Um die Ausschaltungsdauer der Uhrzeit zu programmieren, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl). Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**, und wählen Sie "Uhr" mit der Taste **1**.

Programmieren Sie die Zeiten des Aus- und Einschaltens der Uhr:

Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Die Minuten in gleicher Weise programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

## **FUNKSTEUERUNG / KABELSTEUERUNG**

### STANDARD-MODELL MIT FUNKSTEUERUNG

Diese Anzeigetafel ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit der Kabelsteuerung benutzt werden. Um den Kanal oder die Steuerung zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl). Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27** und wählen Sie "Kabel/Funk" mit der Taste **2**:

- wählen Sie die Kabelsteuerung mit Taste **9**: die Funksteuerung wird deaktiviert
- oder wählen Sie einen verschiedenen Kanal mit den Tasten **0** bis **5**

## **BASKETBALL – "RED LIGHT STRIP" – KONFIGURATION**

Wenn diese Anzeigetafel mit Angriffszeiten-Anzeigen SC24 und mit leuchtenden Umfassungen auf Basketball Toren (Red light Strips) installiert ist, kann der Betrieb der Red Light Strips auf dem Bedienpult programmiert werden: dafür drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl). Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27** und wählen Sie "24S" mit der Taste **3**.

Wählen Sie bitte, ob die leuchtenden Umfassungen blinken müssen, um das Ende der Angriffszeiten anzuzeigen.

NEIN: Taste **0**

JA: Taste **9**.

Bemerkung: in beiden Fällen, den "Red Light Strip" blinkt um die Ende der Spielperioden anzuzeigen.

## **BASKETBALL**

Bei Basketball sind mehrere Bedienpulte notwendig: die Spielzeit kann entweder durch das Hauptbedienpult oder das separate Timer-Pult gesteuert werden (siehe "SEPARATES TIMER-PULT").  
Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander mit den gelieferten Kabeln.  
Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Basketball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Wählen Sie, ob das Spiel in 2 oder 4 Perioden gespielt wird.

2 PERIODEN: Taste **0**      4 PERIODEN: Taste **9**.

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**):  
Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Spielzeit, der Auszeiten und der Verlängerungszeiten.

### STARTEN DES SPIELES:

Drücken Sie die Taste **18**, um die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles zu starten. Am Ende der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal. Bemerkung: es ist irgendwann möglich, die erste Spielperiode beim Drücken auf der Taste **28** aufzuladen.

Dann drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Während der Spielperiode ist es möglich, auf dem Bildschirm des Bedienpultes die abgelaufene Spielzeit statt der verbleibenden Restspielzeit durch Druck auf Taste **21** und umgekehrt anzuzeigen. Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal. Dann zeigt der Timer die Dauer der Pausenzeit an (falls notwendig). Andernfalls, laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**. Die Mannschaftsfehler sind auf Null gestellt (ausser in der Verlängerungsperiode). Die Auszeiten sind auf Null nur am Halbspiel und während der Verlängerungszeit gestellt.

Bemerkung 1: am Ende der 4. Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch: Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

Bemerkung 2: falls der Timer nicht schnell genug am Ende der Periode gestoppt wurde, und die Pausenzeit schon im Laufe ist, ist es möglich mit einem gleichzeitigen Druck auf Tasten **16** und **18** am Ende der Spielperiode zurückzukommen.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der Taste **18** und starten Sie die Auszeit mit Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupesignal ertönt dann automatisch am Ende der Auszeit.

Punkte: im Falle das 'Foul-u.-Punkte-Bedienpult' benutzt wird: die Punkte sind automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt. Andernfalls: die Punkte mit Taste **10**, **12**, **14**, **22**, **24** oder **26** je nach Seite zählen.

Mannschaftsfehler: im Falle das 'Foul-u.-Punkte-Bedienpult' benutzt wird: die Mannschaftsfehler sind automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt. Andernfalls: die Mannschaftsfehler mit Taste **11** oder **25** je nach Seite zählen.

Die Ballbesitzseite mit Taste **20** ändern.

Die manuelle Hupe mit Taste **19** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und:

\* mit Druck auf die Taste **10, 12, 14, 22, 24** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.

\* mit Druck auf die Taste **11** oder **25**, je nach Seite, die Fehler rückwärts zählen ('Foul-u.-Punkte-Bedienpult' nicht benutzt).

\* mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.

\* mit Druck auf die Taste **18** die Spielzeit nach Unterbrechung korrigieren.

### BEI SPIELENDEN:

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

## ***SEPARATES TIMER-PULT (BASKET-BALL / HANDBALL / ROLLER-HOCKEY / INLINE-HOCKEY / EISHOCKEY / UNIHOCKEY / FLOORBALL / HALLENFUßBALL)***

**WICHTIG: Bitte verbinden Sie die Bedienpulte miteinander und wählen Sie die Sportart-Programm aus, bevor Sie das separate Timer-Pult in Betrieb setzen.**

Setzen Sie das separate Timer-Pult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Das Bedienpult ist für den Spiel startbereit.

Benutzen Sie die gleichen Tasten wie bei dem Hauptbedienpult, um den Timer, die Auszeiten zu starten und stoppen sowie die Hupe manuell zu steuern.

## **TIMER**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **28**, um eine neue Zeitmessung mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Timer mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart wählen:

„Vorwärts zählend“ mit Taste **0** oder „Rückwärts zählend“ mit Taste **9**.

Bei Rückwärtszählung, wählen Sie die gewünschte Dauer mit den Tasten **0** bis **9** (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **13**). Mit Taste **23** bestätigen.

### STARTEN DER ZEITMESSUNG:

Den Timer durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Bei Rückwärtszählung, nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes.

Die manuelle Hupe mit Taste **19** auslösen.

### BEIM ENDE DER ZEITMESSUNG:

Zum Aufladen der Anfangszeit, drücken Sie die Taste **28**.

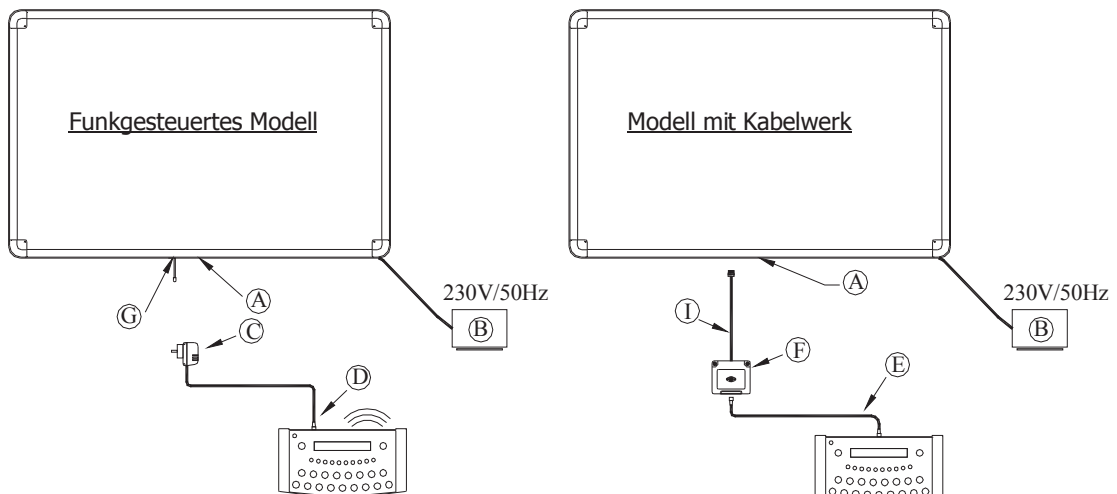
Zur Änderung der programmierten Zeit, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.

## TECHNISCHE HILFE

Diese Datenblatt dient als Hilfe zur Behebung von eventuellen Fehlern oder Störungen (S. Schema auf diese Seite).

Fehler	Überprüfung	Lösung
Die Uhrzeit wird nicht auf der Anzeigetafel angezeigt (das Bedienpult ist ausgeschaltet).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie bitte die Sicherung oder den Schaltautomat im Schaltschrank der Sporthalle (B).</li> <li>2. Prüfen Sie die Sicherung (A) unter der Anzeigetafel.</li> </ol>	<p>Tauschen Sie die Sicherung 4A aus oder rüsten Sie den Schaltautomat auf.</p> <p>Wenn notwendig: tauschen Sie die Sicherung aus.</p>
<u>Funkgesteuertes Modell</u> Das Bedienpult läuft nicht an.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand des Ladegerätes (C) und dessen Steckers (D).</li> <li>2. Prüfen Sie, daß die Steckdose (auf der das Ladegerät angeschlossen wird) 230 V anliegt.</li> <li>3. Laden Sie das Bedienpult ca. 24 Stunden auf.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie ein neues Ladegerät.</p> <p>Stecken Sie das Ladegerät an eine anderen Steckdose an.</p>
<u>Modell mit Kabelwerk</u> Das Bedienpult läuft nicht an.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse.</li> <li>2. Drücken Sie den Reset-Knopf auf der Rückseite dem Bedienpult.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.</p>
<u>Funkgesteuertes Modell</u> Das Bedienpult zeigt die Spielzeit und den Spielstand an, diese Informationen werden aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt (die Uhrzeit wird angezeigt).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Antenne (G) unter der Anzeigetafel. Prüfen Sie, ob die Antenne in die richtige Lage gebracht wurde (ca. 90° nach unten) und ob sie nicht beschädigt wurde.</li> <li>2. Machen Sie das Bedienpult aus. Setzen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank(B) außer Spannung. Warten Sie 5 Minuten ab, schalten Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig: biegen Sie die Antenne unter der Anzeigetafel im 90° Winkel heraus.</p> <p>Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie eine neue Antenne.</p>
<u>Modell mit Kabelwerk</u> Das Bedienpult zeigt die Spielzeit und den Spielstand an, diese Informationen werden aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt (die Uhrzeit wird angezeigt).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse.</li> <li>2. Setzen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank(B) außer Spannung. Warten Sie 5 Minuten ab, schalten Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.</p>

Wenn der Fehler nicht mit dieser Anleitung behoben werden kann oder ein anderer Fehler aufgetreten ist, rufen Sie bitte unserem Kundendienst an. Bitte geben Sie unserem Kundendienst Typ und Seriennummer an. Die Angaben befinden sich unter dem Bedienpult und der Anzeigetafel.



**Bemerkung:** bei Modellen 352MF und 352MB30x3 sind die Antenne und die Sicherung sind oben an der Anzeigetafel.