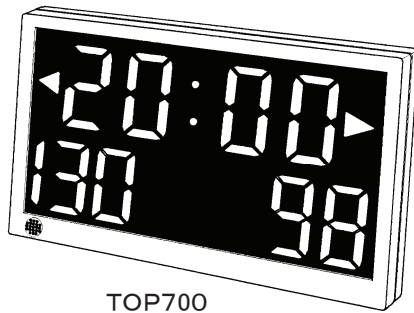


Bedienungsanleitung

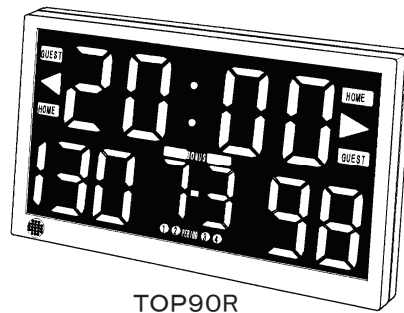
Deutsch

Multifunktionsanzeige für Innenräume **DIGITIMER70 TOP70**

DIGITIMER90 TOP90R



TOP700



TOP90R

Inhalt

◀ 1 ▶	Sicherheitshinweise	1	Vor dem Gebrauch
◀ 2 ▶	Bedienungshinweise	2	
◀ 3 ▶	Teilenamen und Funktionen	3	
	(1)Stromausfall (2)Speicherbackup (3)Schneller Vorlauf (4)Summer Ton & Lautstärke (5)Signalsummer (6)Zähler Vor/Zurück (7)Letzte Min. 1/10 sek.-Anzeige (8)Punktestand, Zeitmesser aus (9) All Reset Schalter		

◀ 5 ▶	Vorbereitungen vor dem Gebrauch	4	Gebrauch
	● Funktionen auswählen		
◀ 6 ▶	Bedienungsanleitung		
	Spielzeitmesser/Punktestand/ (Mannschafts foul TOP90)	5	Erfolgsrate
	Basketball: Spielzeitmesser/24-sek-Zeitmesser	8	Zeitmesser programmieren
	Ringen: Kampfzeitmesser/Punktestand (Verletzungszeitmesser)	10	Taktgeber
	Volleyball: Punktestand/Sätze	12	Zeitmesser
	Judo: Kampfzeitmesser/Haltegriffzeitmesser	14	Stoppuhr
	Boxen: Kampfzeitmesser/Runde	15	Uhr

◀ 7 ▶	Fehlersuche	20	Fehlersuche
-------	-------------	----	-------------

◀ 8 ▶	Technische Angaben	20	
-------	--------------------	----	--

◀ 1 ▶ Sicherheitshinweise Bitte befolgen Sie diese Anweisungen.



Achtung Die Nichtbeachtung dieser Anweisungen kann zu ernsthaften Verletzungen oder zum Tod führen.

■ Das Produkt nicht auseinanderbauen oder abändern.



Defekte oder Funken können zu Verletzungen führen. Lassen Sie Reparaturen von Ihrem Händler vornehmen.

■ Produkt vor Nässe schützen.



Feuchtigkeit kann zu Kurzschluss oder Stromschlägen

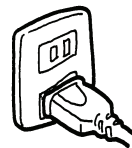
■ Entfernen Sie den Staub vom Stecker.



Staub kann zu einem



■ Nur Steckdosen verwenden, die für mindestens 15A ausgelegt sind und nur einen Stecker anschließen.



Überlastung von Steckdosen kann zu einem Brand führen.

● Lesen Sie vor der Inbetriebnahme diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch und verwenden Sie das Gerät

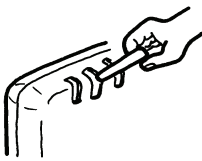
molten®



Achtung

Die Nichtbeachtung dieser Anweisungen kann zu ernsthaften Verletzungen oder zum Tod führen.

- Auf keinen Fall Metallteile oder Fremdkörper in Öffnungen



- Auf keinen Fall mit beschädigtem Netzkabel oder Stecker oder lockerer Steckdose verwenden.

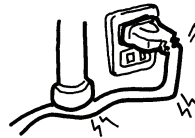


Dies kann Stromschläge, Kurzschluss oder Funken hervorrufen.

- Beschädigen Sie weder das Netzkabel noch andere Gerätekabel und versuchen

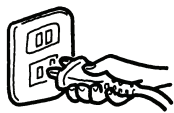


- Das Netzkabel nicht mit Gewalt ziehen, verbiegen oder darauf treten.



Kann zu Bränden oder Stromschlägen führen.

- Beim Ziehen aus der Steckdose das Netzkabel immer am Stecker anfassen.



Stromschläge oder Kurzschlüsse können Funken hervorrufen.

- Bei Nichtbenutzung das Netzkabel stets aus der Steckdose ziehen.



Kann aufgrund der Beschädigung der Isolierung zu Stromschlag, undichten Stellen oder Brand führen.

- Keine anderen Stromquellen als die auf der Haupteinheit beschriebene verwenden.



Kann zu einem Brand führen.

- Dieses Produkt ist mit einem 3-poligen Stecker mit Erdungsleiter ausgestattet. Dieser Stecker passt nur in eine geerdete Steckdose. Dies ist eine Sicherheitsvorrichtung. Sollten Sie nicht in der Lage sein, den Stecker in die Steckdose zu stecken, so wenden Sie sich an einen qualifizierten Elektriker, um Ihre alte Steckdose auszutauschen. Versuchen Sie nicht, das Gerät an einer unpassenden Steckdose zu

2 Bedienungshinweise

Betrieb

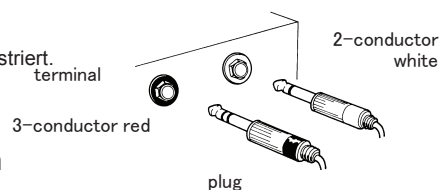
- Zwischen zwei Betätigungen des Netzschalters stets mindestens fünf Sekunden warten.
Sonst können Funktionsstörungen des Mikrocomputers auftreten.

- Die Tasten jeweils einzeln drücken.
(mit Ausnahme der Start/Sto, Reset Taste)

Ein gleichzeitiges Drücken von zwei oder mehreren Tasten wird nicht registriert.

- Tasten nicht mit spitzen Gegenständen drücken.

- Die Farben der Gerätestecker und Buchsen müssen



Handhabung Aufbewahrung Pflege

- Nicht im Freien verwenden oder lagern.
Dieses Produkt ist nur für Innenräume geeignet und weder wasser- noch staubdicht.
- Nicht bei direkter Sonneneinstrahlung verwenden oder lagern.
Um Verformung zu vermeiden.
- Nicht in heißen oder feuchten Räumen verwenden oder lagern.
- Nicht stoßen oder fallen lassen.
- Nicht mit Benzol, Alkohol, Bürsten, usw. reinigen.
Schmutz mit einem weichen Tuch abwischen.

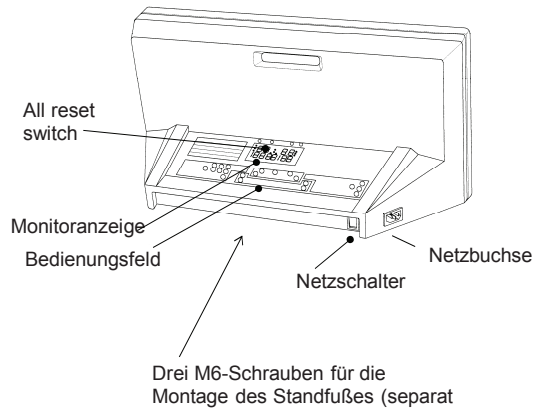
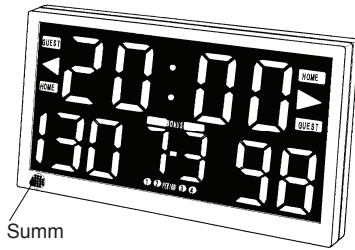
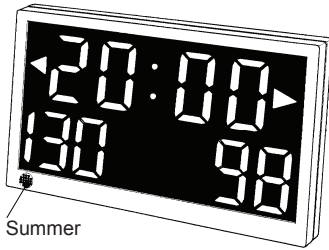
3 Teilenamen und Funktionen

Anzeigeseite

Bedienungsseite

TOP70

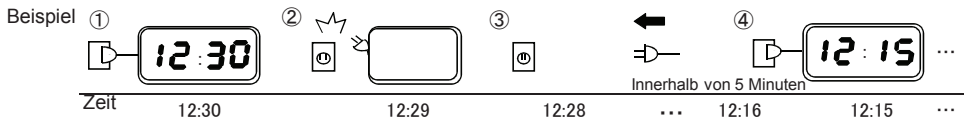
TOP90R



- Zubehör : Netzkabel 1 pc
- : Fernbedienung AC300 1pc(TOP90R)

(1) Betrieb nach Stromausfall 5 Minuten

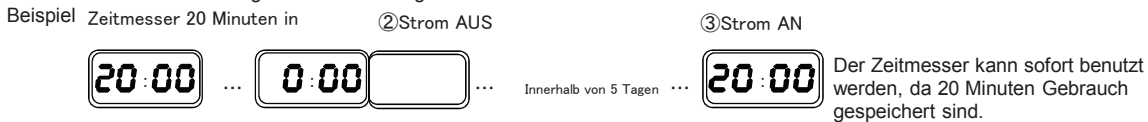
Bei einer plötzlichen Unterbrechung der Stromversorgung während des Betriebs erlischt die Anzeige, der Zeitmesser arbeitet jedoch weiter. Dauert der Stromausfall weniger als 5 Minuten, wird der Gerätebetrieb danach normal fortgesetzt.



- Um die Uhr so einzustellen, dass sie bei einer Unterbrechung des Netzkabels oder einem Stromausfall stoppt, drücken Sie die Taste **Function** und dann die **Start/Stop** Taste am Hauptzeitmesser, während die Zahlen der Funktionseinstellung angezeigt werden. Das Gerät schaltet zur Stoppeinstellung und auf dem unteren Display wird **Stop** angezeigt. Durch erneutes Drücken der **Start/Stop** Taste am Hauptzeitmesser oder eine Änderung der Funktion, während die Zahlen für die Funktionseinstellung angezeigt werden, schaltet das Gerät zurück zur Starteinstellung.

(2) Speicherbackup 5 Tage

Die Funktionseinstellungen des vorhergehenden Gebrauchs werden 5 Tage lang gespeichert. Sollen die Funktionseinstellungen des vorhergehenden Gebrauchs wieder verwendet werden, kann das Gerät ohne Zeit- oder Funktionseinstellung sofort in Betrieb genommen werden.



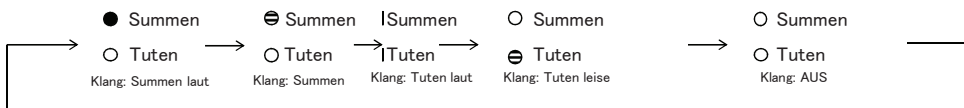
(3) Schneller Vorlauf

Die Tasten **Min.**, **Sec.**, **Scor.**, **Sets** und **Function** schalten auf schnellen Vorlauf, wenn sie länger als

(4) Summer Ton & Lautstärke

● : laut ⊖ : leise ○ : aus

Durch Drücken der Taste **Buzzer Tone & Volume** wird der Summertone der Reihe nach wie folgt umgeschaltet:



*Da für die Taktgeber-Funktion (9) ein höherer Klang erforderlich ist, steht hier nur die Summereinstellung zur Verfügung.

(5) Signalsummer

Die Taste **Call Buzzer** gedrückt halten, damit der Summer kontinuierlich ertönt.

Der Signalsummerklang hat die Einstellungen **Buzzer Tone &**.

*In der "Off"-Einstellung ist der Summerklang laut.

(6) Zähler Vor/Zurück

Bei den Funktionen (1) Spielzeitmesser/Punkttestand, (2) Basketball, (6) Boxen, (8) Zeitmesser programmieren, (9) Schrittmacher und (10) Zeitmesser kann Vor/Zurück-Zählen ausgewählt werden. Nach dem Drücken auf die Taste des Zeitmessers **Clear** die **Count Up/Down** Taste auswählen. Durch Drücken der Taste **Clea** werden alle zuvor gespeicherten Einstellungen gelöscht.

(7) Letzte Min. 1/10sek.-Anzeige

Wenn die Funktionen (1) Spielzeitmesser/Punkttestand, (2) Basketball und (13) Zeitmesser auf "Count down" gestellt werden, kann für die letzte Minute die Zehntelsekunden-Anzeige ausgewählt werden. Wenn der Zeitmesser steht und die

Final Min. 1/10 sec. Taste gedrückt wird, schaltet das System die Anzeige automatisch von Minute: Sekunde bei mehr als einer Minute auf die Anzeige Sekunde:1/10-Sekunde, so bald die letzte Minute beginnt. Um das normale Minute: Sekunde-Format des Zeitmessers wieder herzustellen, wird die Taste noch einmal gedrückt.

(8) Punkttestand, Zeitmesser ausblenden (nur FI ~3)

Der Punkttestand und die Zeitmessung können ausgeblendet werden, wenn sie nicht mehr erforderlich sind.

Wenn **0** angezeigt wird, zum Ausblenden die Taste **—** drücken. Zum Wiedereinble **0** **+1** drücken.

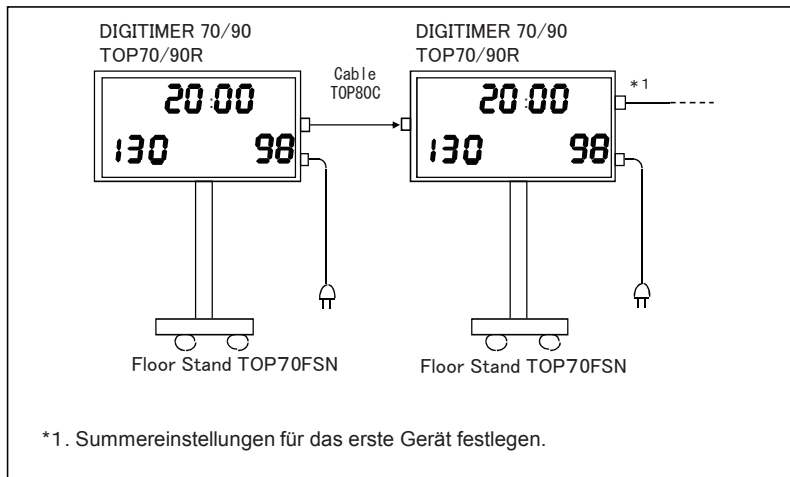
(9) All Reset Schalter

Der TOP 70/90R hat eine Speicherbackup-Funktion, die den Speicher bei einem Stromausfall erhält.

Zum Löschen sämtlicher Einstellungen oder falls der Betrieb plötzlich ist, den Schalter **All Reset** mit einem Kugelschreiber oder ähnlichem drücken.

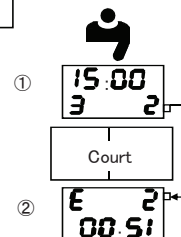
4 Optionale Ausstattung (Separat erhältlich)

(1) Schema optionale Ausstattung



(2) Umschalten der Position der Punkteanzeige

Wie rechts dargestellt ist die Position der Punkteanzeige bei ② umgekehrt wie bei ①. In diesem Fall die Taste ② drücken. **Court Change**
Die Positionen der Punkteanzeige schalten um und zeigen den Stand vom Platz aus



5 Vorbereitungen vor dem Gebrauch

Stecken Sie das Buchsenende des Netzkabels in die Haupteinheit und den Stecker in die Steckdose.

Schalten Sie das Gerät ein.

Drücken Sie die Taste **Function** auf dem Bedienungsfeld. Die verfügbaren Funktionsnummern.

(**F1-12**) werden 2 Sekunden lang angezeigt, bevor erneut der Bedienerbildschirm erscheint.

Um eine andere Funktion auszuwählen, die Taste **Function** drücken, während die Funktionsnummern

(**F1-12**) angezeigt werden, bis die gewünschte Funktionsnummer erscheint.

* Die Änderung der Funktion löscht die zuvor gespeicherten Einstellungen. Seien Sie deshalb vorsichtig bei der Betätigung dieser Taste.

6 Bedienungsanleitung

(1) Spielzeitmesser/ Punkte



Spielzeitmesser
(max. 99min.59sek.)
Punktstand
(max. 199)



Der Spielzeitmesser kann für erste Halbzeit, Halbzeit und zweite Halbzeit programmiert werden. (max. 9 Programme)

■ Spielzeitmesser

Vorgänge	Taste	Anzeige
Hauptzeitmesser (Spielzeitmesser)		
1. Spielzeit einstell (z.B. 20 min.)	Min. + 1 Gedrückt	20:00 0 0
※1 ↓ Programm-Modus		
2. Halbzeit und zweite Halbzeit einstellen ① Erste Halbzeit in den Speicher eingeben	Reset	0:00 P2
② Halbzeit einstellen (z.B. 10 min.)	Min. + 1 Gedrückt	10:00 P2
③ Halbzeit in den Speicher eingeben	Reset	0:00 P3
④ Zweite Halbzeit einstellen (z.B. 20 min.)	Min. + 1 Gedrückt	20:00 P3
⑤ Zweite Halbzeit in den Speicher eingeben	Reset	0:00 P4
⑥ Programmeinstellung abgeschlossen	Reset	20:00 0 0
3. Start, Zählen	Start	20:00 0 0 19:59 0 0 ⋮
4. Unterbrechung	Start	12:30 0 0
5. Weiter	Start	12:30 0 0 ⋮
6. Erste Halbzeit abgelaufen Halbzeit wird angezeigt Taste Start/Stop des Spielzeitmessers drücken		0:00 0 0
7. Rückstellen auf erste Halbzeit	Reset	20:00 0 0

※ Falls Pausen und zweite Halbzeit nicht programmiert werden sollen, die **Start/Stop** Taste drücken, ohne die **Reset** Taste zu betätigen. Drücken der **Reset** Taste startet den Programm-Modus.



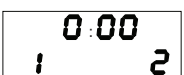
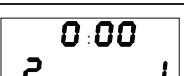
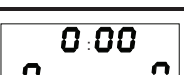
● Zeit korrigieren:

Die Tasten **Min. +** und **Sec. + 1** des Spielzeitmessers drücken, um Zeit hinzuzufügen oder **Min. - 1** und **Sec. - 1** um Zeit abzuziehen, während der Zeitmesser steht.

● Zeit ändern:

Die Taste **Clear** des Zeitmessers drücken, während der Zeitmesser steht und die oben genannten Schritte 1 bis 2 ausführen.

■ Punktstand

Vorgänge	Taste	Anzeige
	Punktstand	
1. Linke Mannschaft erzielt einen Punkt Vorgänge	<input type="button" value="Left•Score+1"/>	
2. Rechte Mannschaft erzielt einen Punkt	<input type="button" value="Right•Score+1"/>	
3. Rechte Mannschaft erzielt einen Punkt	<input type="button" value="Right•Score+1"/>	
4. Seitenwechsel	<input type="button" value="Court Change"/>	
5. Zurückstellen auf 0 zu 0	<input type="button" value="Clear"/>	

■ Zahl der Angriffe

Der [Name] kann mit der Spielzeit-/Punkteanzeige die Zahl der Angriffe für beide Mannschaften zählen.

Während die Zeit läuft, die Taste für die angreifende Mannschaft drücken, wodurch das Angriffslicht aufleuchtet. Der [Name] zählt, wie oft die Taste gedrückt wird.

※Die Taste des Hauptzeitmessers drücken, um die Zahl der Angriffe zu löschen.

● Zahl der Angriffe anzeigen:

Bei stehendem Zeitmesser die Taste mehr als 2 Sekunden lang gedrückt halten.

Bei gedrückter Taste werden die Angriffe für beide Mannschaften angezeigt.

Wird die Taste losgelassen, springt die Anzeige zum Spielzeitmesser/Punktstand zurück.