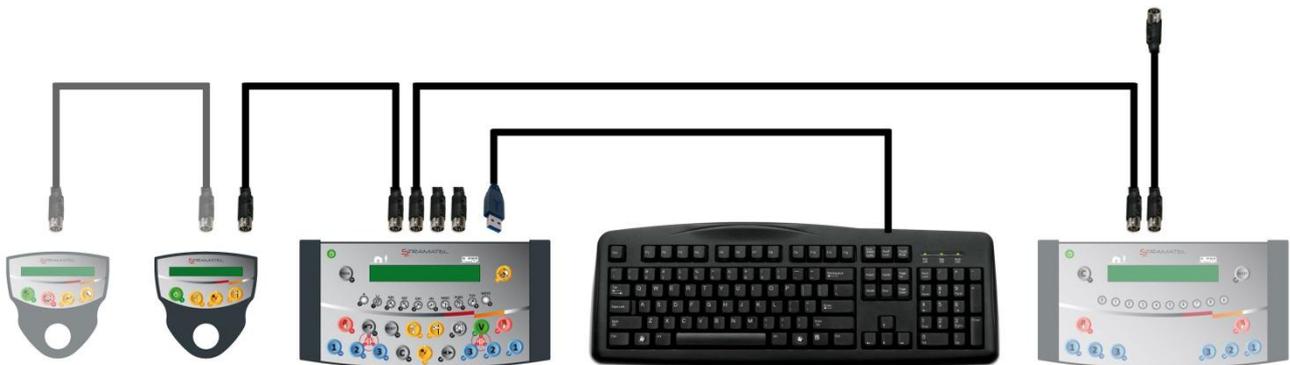


Multisport Serie 452

BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULTE



Modelle mit programmierbaren Mannschaftsnamen

Modelle mit oder ohne individuellen Fouls

Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT

Seiten 3-5	Allgemeines
3	✓ Lieferumfang
3	✓ Datenspeicherung
3	✓ Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)
4	✓ Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes
5	✓ Tastenfunktionen des separaten Timer-Pultes
Seiten 6-7	Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓ Inbetriebnahme
6	✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6	✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart
7	✓ Programmierung der Mannschaftsnamen
Seiten 8-9	Diverse Konfiguration
8	✓ Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
8	✓ Sprachauswahl des Bedienpultes
8	✓ PC Tastatur-Typ
8	✓ Ausschaltungs- und Anzeigezeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel
8	✓ Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)
9	✓ Basketball – Auslösen der leuchtender Umfassung auf dem Basketballkorb am Ende der Angriffszeiten (24 s)
9	✓ Basketball – fixe oder blinkende Anzeige der Light Strip (Ledstrip)
9	✓ Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes
9	✓ Spielregeländerungen (USB Stick)
Seiten 9-41	Sportarten und Funktionen
9	✓ Uhrzeit der Anzeigetafel
10-11	✓ Basketball
12-13	✓ Handball
14-15	✓ Volleyball
16-17	✓ Tennis
18-19	✓ Tischtennis
20-21	✓ Badminton
22-23	✓ Roller-Hockey
24-25	✓ Inline -Hockey
26-27	✓ Eishockey
28-29	✓ Unihockey / Floorball
30-31	✓ Hallenfussball
32-33	✓ Netball
34-35	✓ Boxen
36	✓ Timer
37	✓ Training
38-39	✓ Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Perioden"
40-41	✓ Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Sätze"

● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
Hauptbedienpult <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...). ✓ Kabelgesteuertes Modell: das Bedienpult wird über die Anzeigetafel betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
"Foul- u. Punkte-Bedienpult" (geliefert nur mit Anzeigetafeln die mit Modulen für individuelle Fouls versehen sind – siehe separate Bedienungsanleitung) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe der individuellen Fouls der Spieler (Basketball). ✓ Dient eventuell zur Eingabe der individuellen Punkte der Spieler (Basketball / Handball / Roller-Hockey / Inline-Hockey / Eishockey / Unihockey / Floorball / Hallenfußball). ✓ Dieses Bedienpult wird über das Hauptbedienpult betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
Separates Timer-Pult <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient eventuell zur separaten Steuerung des Timers und der Hupe (Basketball / Handball / Roller-Hockey / Inline-Hockey / Eishockey / Unihockey / Floorball / Hallenfußball). ✓ Dieses Bedienpult wird über das Hauptbedienpult betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
PC Tastatur <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe von Texte (Mannschaftsnamen, Spielernamen,). <i>Die Texteingabe kann man auch als SMS direkt auf dem Bedienpult eingeben.</i> 	
Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Hauptbedienpultes. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen. 	
Flexibles Kabel 2 Meter <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte untereinander (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult). ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen. 	
Flexibles Kabel 10 Meter (für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuerte Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose. ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen. 	

Datenspeicherung	
<p>Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert beim ausschalten des Bedienpultes. Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. <i>(Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).</i></p>	

Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)	
<p>Das Hauptbedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 16 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Das Bedienpult ausschalten. ✓ Die anderen Pulte und PC-Tastatur abschalten. ✓ Das Akkuladegerät an das Bedienpult anschließen und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein). <p><u>Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien). Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen.</u></p>	

Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes



Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Texteingabe in SMS Modus
	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (nur während der Auszeiten)
	Mannschaftsfehler
	Strafzeiten
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Signalhorn
	Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungszeit
	Zurück zum vorherigen Stand
	Aufladung eines neuen Spieles
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, Fehler, ...))
	Ballbesitzseite / Aufschlagwechsel
	Anzeigeeinstellung des Chronometers auf dem Bedienpult / Umstellung des Spielstandes (Rückschlagspiele)
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Zurück zur Programmierung der Parametern

Tastenfunktionen des separaten Timer Pultes



	ON / OFF des Bedienpultes
	Start / Stopp der Auszeit
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Signalhorn

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.	
Die verschiedenen Bedienpulte und die PC-Tastatur anschließen (die Pulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul-u.-Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit individuellen Fouls Modulen mitgeliefert. Das Bedienpult "24 Sekunden" ist für Angriffszeiten-Anzeigen der Produktserie SC24 mitgeliefert.</i> Für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuerte Modelle mit der Option zusätzl. Kabelset: schließen Sie die Bedienpulte mit dem beigelegten Kabel (10m) an die Anschlußdose an.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Funkgesteuertes Modell: der Ladungsstand des Akkus ist auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte Ladegerät an das Bedienpult an.	
Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart. Zur Auswahl einer neuen Sportart oder um zur "allgemeiner Konfiguration" zu gelangen (siehe Seite 8), drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 .	

Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Die Sportart oder die gewünschte Funktion mit der entsprechenden Taste wählen.	
Ändern Sie die Konfiguration des Sportes mit der Taste 0 oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart	
Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Spielzeit, Verlängerungszeit, Anzahl Sätze oder Perioden, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des Bedienpultes oder bei Wechsel der Sportart gespeichert (ist angepasst bei gemeinsamer Benutzung durch verschiedene Sportvereine).	
Um ins Sportmenü zu gelangen: der LCD-Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration des gegebenen Sportes an. Drücken Sie die Taste 18 für die Informationen auf dem Bildschirm länger zu sehen. Drücken Sie danach nochmal die Taste 18 .	
Ändern Sie die Konfiguration mit der Taste 0 (siehe unten) oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
<u>Änderung der Konfiguration:</u> mit der Taste 9 auf die vorprogrammierte Konfiguration des Sportes zurückkommen oder mit der Taste 0 die letzten eingegebenen Parameter beibehalten. Auf die auf dem Bildschirm angezeigten Fragen antworten. Auf jeder Frage wird die letzte gespeicherte Konfiguration vorgeschlagen (die Eingabe blinkt auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes): <ul style="list-style-type: none"> ✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste 23. ✓ wählen Sie eine andere Antwort mit einer der Taste 0 bis 9. ✓ programmieren Sie die Zeiten mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie mit der Taste 23. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit der Taste 13 zurückzukommen.	  
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	

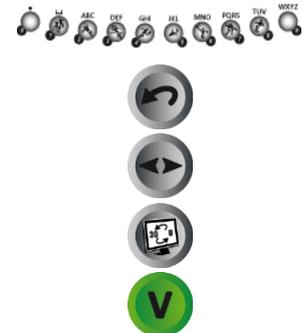
Programmierung den Mannschaftsnamen

Die Namen können entweder auf dem Bedienpult in SMS Modus eingegeben werden oder mit Hilfe der gelieferten PC-Tastatur.



Eingabe in SMS Modus:

- ✓ Wählen Sie den Namen der Mannschaft HEIM mit den Tasten **0** bis **9**.
- ✓ Korrigieren Sie den letztgetippten Buchstaben mit der Taste **13**.
- ✓ Mit Taste **20** zur anderen Mannschaft wechseln.
- ✓ Mit Taste **21** auf Grossschreibung / Kleinschreibung / Zahlen wechseln.
- ✓ Jeden Namen mit der Taste **23** bestätigen.



Eingabe mit der PC-Tastatur:

Das Bedienpult ist konfiguriert um mit 5 verschiedenen Tastaturtypen zu funktionieren: AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH und ARABISCH (siehe Seite 8). *Anmerkung: die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit dem Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.*

- ✓ Tippen Sie den Mannschaftsnamen HEIM.
In AZERTY- oder QWERTY- Konfiguration ist es mit der gelieferten Tastatur möglich fast alle romanischen Schriftzeichen einzugeben:
 - Um ein Akzentzeichen zu schreiben, drücken Sie auf eine der Tasten F1 bis F11 und danach auf den gewünschten Buchstaben. Die möglichen Akzentzeichen sind:

F1 : á, ć, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ň, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : å, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ą, ...	F9 : ā, ē, ū, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - Gleicherweise werden mit der Taste F12 Sonderzeichen eingegeben:

F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Korrigieren Sie das letztgetippte Schriftzeichen mit der Taste (**Backspace**).
- ✓ Wechseln Sie die Mannschaft mit der Taste **↵ (TAB)**.
- ✓ Von Grossschrift (**ABC** auf dem Bildschirm) auf Kleinschrift (**abc**) wechseln : **Caps Lock**.
- ✓ Jeden Namen mit der Taste **↵** bestätigen.
- ✓ Mit der Taste **Esc** die Programmierung der Namen beenden (oder mit der Taste **23** des Bedienpultes).



● DIVERSE KONFIGURATIONEN

Gewisse allgemeine Parameter sind konfigurierbar: Sprachauswahl des Bedienpultes, PC-Tastaturtyp, Ausschaltungszeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel, Steuerungsmodus der Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle), Auslösen der leuchtender Umfassung auf den Basketballkörben (Light Strips).

Es ist auch möglich sämtliche Parameter des Bedienpultes auf Null zu stellen.

Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"

Drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl).



Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**. Das Bedienpult bietet die Sprachauswahl des Bedienpultes an.



Wählen Sie andere Parameteränderungen mit den Tasten **0** und **9** (Liste).



Mit der Taste **23** gelangen Sie zur Konfiguration des gewünschten Parameters.



Sprachauswahl des Bedienpultes

Das Bedienpult ist in verschiedenen Sprachen programmierbar.

Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben.

Wählen Sie die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.



PC-Tastaturtyp

Das Bedienpult ist für verschiedene Tastaturtypen konfigurierbar (AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH und ARABISCH).

Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben.

Wählen Sie den gewünschten Tastaturtyp mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.

Achtung, die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.



Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel

Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden.

Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben.

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

- ✓ Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** einstellen und mit Taste **23** bestätigen.
- ✓ Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit Taste **23** bestätigen.



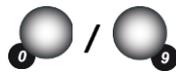
Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)

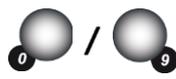
Das funkgesteuerte Bedienpult ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit einem zusätzlichen Kabelset gesteuert werden.

Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben.

Wählen Sie einen der verschiedenen Funkkanäle mit den Tasten **0** bis **5** oder wählen Sie die Kabelsteuerung mit der Taste **9** (die Funksteuerung wird deaktiviert).



Basketball – Auslösen der leuchtender Umfassung auf dem Basketballkorb am Ende der Angriffszeiten (24 s)	
<p>Wenn die Anzeigetafel mit Angriffszeiten-Anzeigen SC24 und mit leuchtenden Umfassungen auf den Basketballkörben (Light Strip) ausgestattet ist, kann der Betrieb der Light Strips auf dem Bedienpult programmiert werden.</p> <p>Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (24 s) wie zuvor beschrieben.</p> <p>Wählen Sie aus ob die leuchtende Umfassung aufleuchten soll, um das Ende der Angriffszeiten anzuzeigen: NEIN mit Taste 0 – JA mit Taste 9.</p> <p><i>In beiden Fällen, leuchtet der "Light Strip" auf, um das Ende der Spielperioden anzuzeigen.</i></p>	

Basketball – fixes oder blinkendes Aufleuchten der Light Strip (Ledstrip)	
<p>Wenn die Anzeigetafel mit Angriffszeiten-Anzeigen SC24 und mit leuchtenden Umfassungen auf den Basketballkörben (Light Strip) ausgestattet ist, kann die Aufleuchtungsweise auf dem Bedienpult konfiguriert werden.</p> <p>Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Ledstrip) wie zuvor beschrieben</p> <p>Wählen Sie aus ob die leuchtende Umfassung fix (Taste 0) oder blinkend (Taste 9) aufleuchten soll.</p>	

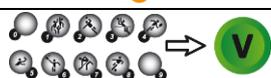
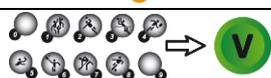
Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes	
<p>Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten).</p> <p>Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Global-Reset) wie zuvor beschrieben</p> <p>Die Parameter auf die ursprünglichen Werte mit der Taste 9 zurückstellen.</p>	

Spielregeländerungen (USB Stick)	
<p>Die Programme des Hauptbedienpultes und des "Foul-u.-Punkte-Bedienpultes" können bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden.</p> <p>Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.</p>	

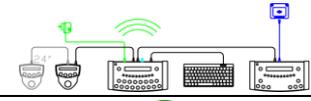
● UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL

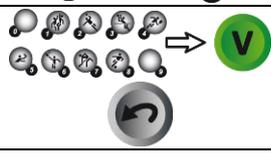
Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigeweiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 8).

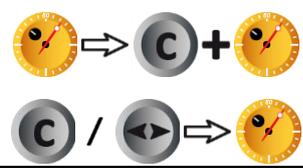
Wenn auf der Anzeigetafel eine DCF oder GPS Antenne vorhanden ist, wird die Uhrzeit automatisch eingestellt.

Einstellen der Uhr	
<p>Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Hauptbedienpult in Betrieb.</p> <p><i>Die PC Tastatur und die anderen Bedienpulte in diesem Modus <u>nicht</u> einschalten.</i></p>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie mit der Taste 18 die Uhrzeit aus.	
Die Stunden mit den Tasten 0 bis 9 einstellen und mit der Taste 23 bestätigen.	
Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit der Taste 23 bestätigen.	
Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung.	
<i>Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.</i>	

● BASKETBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Basketball" mit Taste 1 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Die Mannschaftsfehler werden auf Null gestellt (ausser in der Verlängerungsperiode). ✓ Die Auszeiten werden in der Halbzeit und während der Verlängerungszeit auf Null gestellt. 	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	

Spielstand	
1, 2 oder 3 Punkte mit Tasten 10, 12, 14 (Heim) bzw. 22, 24, 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1, 2 oder 3 Punkte durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10, 12, 14, 22, 24 oder 26 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Wenn die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird, werden die Punkte automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Im Falle dass das "Foul und Punkte-Bedienpult" benutzt wird, werden die Mannschaftsfehler automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

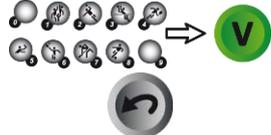
Sonstiges	
Die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (<i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i>).	

Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● HANDBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Handball" mit Taste 2 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen (Anzeige nur bei gewissen Modellen vorhanden). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration:</u> antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Wenn die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird, werden die Punkte automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2 oder 4 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein- oder zweimal die gleiche Taste, um bzw. 2 oder 4 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

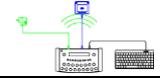
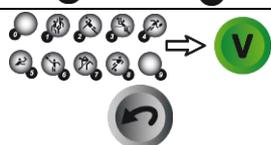
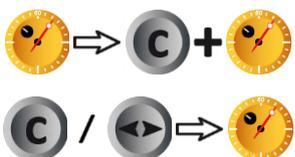
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	

Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● VOLLEYBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Volleyball" mit Taste 3 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: automatischer Start der technischen Auszeiten oder nicht, Dauer der technischen Auszeiten (gegebenenfalls), Dauer der anderen Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	
Zusätzlicher Satz Euroleague: am Ende des Spieles beim Einstand während 2 Treffern, ist es möglich einen "Golden Satz" in 15 Gewinnpunkten einzustellen. Drücken Sie Taste 28 und dann Taste 9 . Der "Goldene Satz" kann nun anfangen.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	

Auswechslungen der Spieler	
Die Auswechslungen in einem Satz mit Tasten 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) zählen.	
Korrektur: die Auswechslungen in einem Satz durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
Die Anzahl Auswechslungen in einem Satz kann auf der Anzeigetafel anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste 28 (der Buchstabe "A" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

Auszeiten (Standard)	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Technischen Auszeiten	
Wenn ein Spiel mit den automatischen technischen Auszeiten programmiert wurde: in den ersten 4 Sätzen starten die technischen Auszeiten automatisch wenn die erste Mannschaft 8 Punkte bzw. 16 Punkte erreicht hat und das Hupensignal kann automatisch ertönen (siehe nachstehend "Signalhorn").	

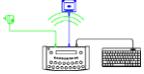
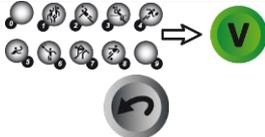
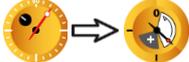
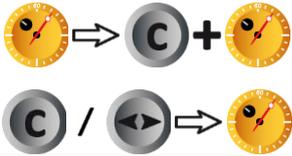
Signalhorn	
Wenn ein Spiel mit den automatischen technischen Auszeiten programmiert wurde: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Das Hupensignal kann beim Start der technischen Auszeit automatisch ertönen oder nicht. ✓ Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes). 	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	

Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste 28 (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

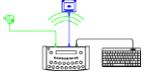
VOLLEYBALL

● TENNIS

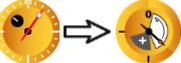
Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Tennis" mit Taste 4 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze, Anzahl der Gewinnspiele für jeden Satz, Spielablauf des letzten Satzes (in 7 Gewinnpunkte, in 10 Gewinnpunkte oder ein normaler Satz in x Gewinnspiele), Sätze mit oder ohne Tie-Break, letzter Satz mit oder ohne Tie-Break ("TB" auf dem Bildschirm des Bedienpultes). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
Die Punkte mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen. <i>Die Spiele und Sätze werden automatisch gezählt.</i>	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte, Spiele und Sätze werden automatisch korrigiert.	
Korrektur der Anzahl Punkte: durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 .	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite wird automatisch für jedes Spiel und bei Tie-Break gewechselt. Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	
Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse	
Die Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse kann auf dem Bedienpult und auf der Anzeigetafel umgetauscht werden, um während eines Spieles die Seitenwechsel zu folgen. Kehren Sie die Seite mit Taste 21 manuell um.	
Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste 28 (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● TISCHTENNIS

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

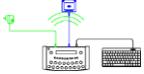
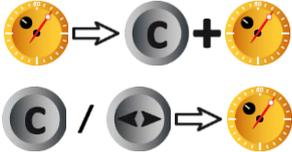
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Tischtennis" mit Taste 5 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (bis zu den letzten 3 Eingaben). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite wird automatisch gewechselt. Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	
Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse	
Die Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse kann auf dem Bedienpult und auf der Anzeigetafel umgetauscht werden, um während eines Spieles die Seitenwechsel zu folgen. Kehren Sie die Seite mit Taste 21 manuell um.	
Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste 28 (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

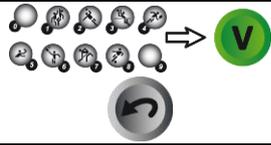
● BADMINTON

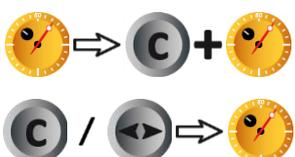
Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Badminton" mit Taste 6 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Gewinnpunkte für jeden Satz - 21 Punkte (30-29 Max) oder 15 Punkte (21-20 Max). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (bis zu den letzten 3 Eingaben). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	
Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse	
Die Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse kann auf dem Bedienpult und auf der Anzeigetafel umgetauscht werden, um während eines Spieles die Seitenwechsel zu folgen. Kehren Sie die Seite mit Taste 21 manuell um.	
Pausenzeit	
Starten oder stoppen Sie die Pausenzeit mit Taste 17 .	
Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste 28 (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● ROLLER-HOCKEY

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Roller-Hockey" mit Taste 7 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Wenn die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird, werden die Punkte automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 4 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 4 oder 10 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

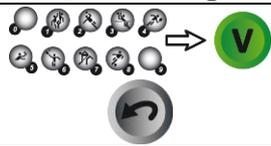
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● INLINE-HOCKEY

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Inline-Hockey" mit Taste 10 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Wenn die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird, werden die Punkte automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 5 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 5 oder 10 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

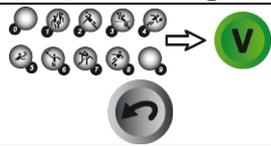
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

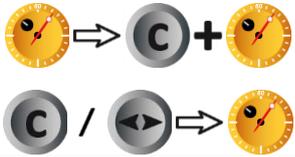
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

INLINE-HOCKEY

● EISHOCKEY

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "EisHockey" mit Taste 11 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Wenn die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird, werden die Punkte automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 5 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 5 oder 10 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

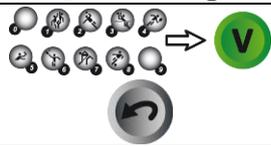
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● UNIHOCKEY / FLOORBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "UniHockey" mit Taste 12 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	 
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	   

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Wenn die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird, werden die Punkte automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 5 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 5 oder 10 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

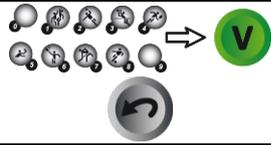
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

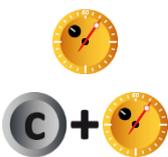
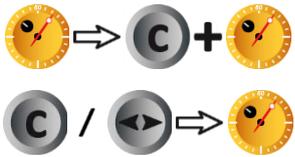
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

UNI-HOCKEY / FLOORBALL

● HALLENFUSSBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul und Punkte-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Hallenfußball" mit Taste 8 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode, Anzeigeweise der Pausenzeit (vorwärts oder rückwärts zählend). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Spielzeit	
Einige Funktionen der Stoppuhr können auch mit dem separaten Timer-Pult gesteuert werden (siehe Seite 5).	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der ersten Periode: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" gewählt: die Pausenzeit startet automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt, aber die Pausenzeit startet nicht automatisch um ein Strafstoß zu gestatten. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der zweiten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
<u>Für Modelle mit einem "Foul und Punkte-Bedienpult"</u> Wenn die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird, werden die Punkte automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
2 Strafzeiten von 2 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 23, 24 (Gäste) starten. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 23 oder 24 .	

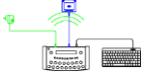
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	

Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● NETBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Netball" mit Taste 0 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 oder 26 rückwärts zählen.	

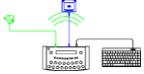
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	

Sonstiges	
Die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (<i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i>).	

Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● BOXEN

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Boxen" mit Taste 9 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl und Dauer der Runden, Zeitmessungsart der Runden (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Pausenzeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Kämpfernamen (siehe Seite 7).	

Zeitmessung	
Starten oder stoppen Sie Zeitmessung der Runden mit Taste 18 . Am Ende der Runden startet die Pausenzeit automatisch.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Runde wird automatisch aufgeladen. Starten Sie Zeitmessung der Runde mit Taste 18 .	
Korrektur Kampfzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer mit Taste 18 und korrigieren Sie die Kampfzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Kampfzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 

Warnings	
1 Warning mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Warning durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	

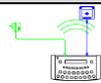
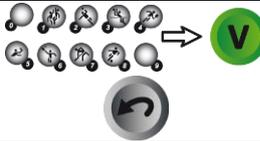
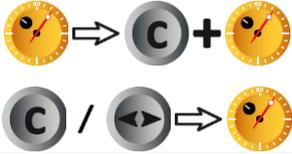
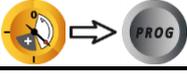
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Runde, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	

Rundennummer	
Wenn nötig, die Rundennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

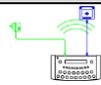
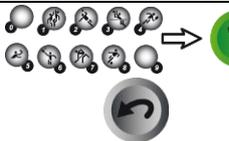
Nach Kampfende	
Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Kämpfernamen.	
Zum Starten eines neuen Kampfes mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

BOXEN

● TIMER

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die Tastatur und die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste 13 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend) und Zeitmessdauer (rückwärts zählend). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste 18 .	
Bei Rückwärtszählung: nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Korrektur der Zeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer mit Taste 18 und korrigieren Sie die Zeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Zeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	
Am Ende der Zeitmessung	
Zum Starten eines neuen Zeitmessung, drücken Sie die Taste 28 .	
Zum Starten einer neuen Zeitmessung mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 28 , danach die Taste 27 .	

● TRAINING

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die Tastatur und die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste 14 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer jeder Übung (Training), Dauer jeder Pausenzeit, Zyklenanzahl von Training und Pausen. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste 18 . Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.	
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Übung, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit "HUPE" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	
Am Ende des Training	
Zum Starten eines neuen Training, drücken Sie die Taste 28 .	
Zum Starten eines neuen Training mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 28 , danach die Taste 27 .	

TIMER - TRAINING

● FREIMODUS – MODUS "PERIODEN"

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in mehreren Perioden ablaufen (z.B. Mini-Basket oder Ringen).

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 15 . Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Perioden": Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeigart der Nebenzeitmesser (Strafzeit "rückwärts zählend" oder Unterbrechung (medizinisch) "vorwärts zählend"), Dauer der Strafzeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen (Anzeige nur bei gewissen Modellen vorhanden). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

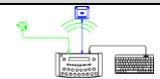
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 

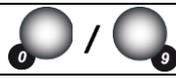
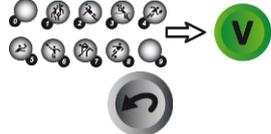
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26 .	

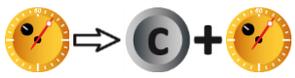
Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Mannschaftsfehlern auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 11 bzw. 25 .	
Strafzeiten	
3 Strafzeiten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	
Zeitmessung medizinische Unterbrechung – vorwärts zählend (z.B. beim Ringen)	
1 Chronometer steht pro Mannschaft zur Verfügung. Die Chronometer mit Tasten 13 (Heim) bzw. 23 (Gäste) starten oder stoppen.	
Korrektur: Löschen Sie 1 Chronometer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 13 bzw. 23 .	
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Auszeiten auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 17 .	
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit).	
Sonstiges	
Die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (<i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i>).	
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● FREIMODUS – MODUS "SÄTZE"

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in Sätzen gespielt werden (z.B. Netzballspiele oder Pelota).

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 15 . Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Sätze": Anzahl der Sätze, Anzahl der Punkte pro Satz, Anzahl der Punkte im letzten Satz, Dauer der Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Wenn nötig, Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26 .	
Wenn die Mindestzahl der Satzpunkte erreicht ist: die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (bis zu den letzten 3 Eingaben). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	 \Rightarrow 
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	 + 
Stellen Sie die Auszeiten auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 17 .	 + 

Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende der Auszeiten.	

Anzeige der Uhrzeit	
Die Uhrzeit kann anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste 28 (die Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	 + 

Sieger des Spieles	
Der Sieger des Spieles mit Taste 21 anzeigen: die Anzahl der Sätze des Siegers blinkt auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Im Fall eines Gleichstandes den Sätze: den Sieger mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) ernennen.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	 + 
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	 +  \Rightarrow 

FREIMODUS – MODUS "SATZ"

Multisport 452

OPERATING INSTRUCTIONS CONTROL CONSOLES



Models with programmable team names

Models with or without individual fouls

Non-binding pictures

● SUMMARY

Pages 3-5	Generalities
3	✓ Scope of delivery
3	✓ Data backup
3	✓ Control console recharge (radio-controlled model)
4	✓ Functions of the main control console
5	✓ Functions of separate timer control console
Pages 6-7	Set-up and Programming
6	✓ Set-up
6	✓ Select a sport or a function
6	✓ Programme the parameters of the sports
7	✓ Programme the team names
Pages 8-9	Various configurations
8	✓ Access to the "General configuration" mode
8	✓ Language of the control console
8	✓ USB-keyboard type
8	✓ Display of the clock on the scoreboard
8	✓ Control console transmission mode (standard radio-controlled model)
9	✓ Basketball - Led-strip display at the end of the ball possession time (24s.)
9	✓ Basketball – Steady or blinking led-strip display
9	✓ Global reset of the console parameters
9	✓ In case of new sports rules (USB key)
Pages 9-41	Sports and functions
9	✓ Clock
10-11	✓ Basketball
12-13	✓ Handball
14-15	✓ Volleyball
16-17	✓ Tennis
18-19	✓ Table Tennis
20-21	✓ Badminton
22-23	✓ Rink-Hockey
24-25	✓ Inline-Hockey
26-27	✓ Ice-Hockey
28-29	✓ Uni-Hockey / Floorball
30-31	✓ Soccer / Futsal
32-33	✓ Netball
34-35	✓ Boxing
36	✓ Timer Function
37	✓ Training Timer Function
38-39	✓ "Free" mode – "Periods" mode
40-41	✓ "Free" mode – "Sets" mode

● GENERALITIES

Scope of delivery	
<p>Main control console</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The main control console enables to use the main functions in the different modes available (timers, scores, etc...). ✓ Cable transmission model: the control console is powered by the scoreboard. It should only be connected to the STRAMATEL system supplied. 	
<p>"Individual fouls/points" control console (only supplied with scoreboards equipped of individual fouls modules – see separate operating instructions)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ This console enables to enter the individual fouls of the players in basketball. ✓ This console enables to enter the individual points of the players (Basketball / Handball / Roller-Hockey / Inline-Hockey / Ice-Hockey / Uni-hockey / Floorball / Soccer / Futsal). ✓ This console is powered by the main control console. It should only be connected to the STRAMATEL system supplied. 	
<p>Separate timer control console</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ This console enables to use the timers and the horn separately (Basketball / Handball / Roller-Hockey / Inline-Hockey / Ice-Hockey / Uni-hockey / Floorball / Soccer / Futsal). ✓ This console is powered by the main control console. It should only be connected to the STRAMATEL system supplied. 	
<p>USB-keyboard</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The USB-keyboard enables to enter text (team names, player names, etc...). <i>Alternately, the names can be entered directly in SMS mode on the control console.</i> 	
<p>12V 500mA power supply (radio-controlled model)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The power supply enables to recharge the batteries of the main control console. ✓ Use only the power supply supplied by STRAMATEL. 	
<p>2-meter flexible cables</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The 2-meter flexible cables enable to connect the control consoles to each other (5 pin-sockets on the control consoles). ✓ Use only the cables supplied by STRAMATEL. 	
<p>10-meter flexible cable (Cable transmission model or radio controlled model supplied with the cable kit option)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The 10-meter flexible cable enables to connect the control console set (5 pin-sockets) to the scoreboard via the wall junction box. ✓ Use only the cable supplied by STRAMATEL. 	

Data backup	
<p>The match information is saved in memory in case the control console is switched off. As soon as the control console is turned on again, the match results return automatically. <i>(It is necessary to stop the timers before being able to turn off the control console).</i></p>	

Control console recharge (radio-controlled model)	
<p>The control console is equipped with batteries allowing a battery life of about 16 hours when totally charged. Whilst not in use, the control console must be recharged with the power supply supplied. (Use only the power supply supplied by STRAMATEL).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Switch off the control console. ✓ Disconnect the USB-keyboard and the other control consoles. ✓ Plug the power supply into the back of the main control console, then plug it into an appropriate mains outlet (the socket should be as close as possible to the control console and must be easily accessible). <p><u>The control console should remain in recharge permanently whilst not in use (Slow charging system does not deteriorate the batteries). Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u></p>	

Functions of the main control console



Keys are numbered from 0 to 28

	ON/OFF
	Sport selection / Entering of the numerical data / Entering text in SMS mode
	Scores / Number of time-outs requested (once the time-out timer is running only)
	Team Fouls
	Penalty timers
	Start / stop of game timer, rest timer, extra-time timer
	Start or stop of time-out timer
	Horn
	Loading of a game period or of an extra-time period
	Backwards
	Loading of a new match
	Correction function (keep the key pressed and press a "score" key or another key)
	Ball possession / Service side
	Inversion of the timer display on the control console / Inversion of the scores (racket sports)
	Validation of the programmed parameters
	Back to parameter programming

Functions of the separate timer control console



	ON/OFF
	Start or stop of time-out timer
	Start / stop of game timer, rest timer, extra-time timer
	Horn

● SET-UP - PROGRAMMING

Set-up	
Make sure the scoreboard is powered.	
Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order). <i>The "individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped of individual fouls modules. The "24 seconds" control console is supplied with ball possession timers (Model SC24).</i> Cable transmission model or radio controlled model supplied with the cable kit option: connect the 10 meters flexible cable between the control consoles and the wall junction box.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Radio controlled model: the remaining battery charge level is indicated next. If the battery charge is insufficient for the match, power can be supplied by plugging in the power supply supplied.	
The control console will then enter into the last sport programmed. To change the sport or access to the "general configuration" mode (See "Various configurations" – Page 8): press key 27 several times.	

Select a sport or a function	
Press key 27 several times (access to the sport menu).	
Then, select the sport or the function needed with the key number indicated on the console screen.	
Change the sport configuration with key 0 or play with the backup configuration with key 9 .	

Programme the parameters of the sports	
Each sport has its own configuration (parameters): length of game periods, length of the extra-time periods, number of sets or number of periods, etc... These parameters are saved in memory in case the control console is switched off or a new sport programmed (what makes the use of the console easier in case of several clubs using it).	
Choose a sport: the console screen displays the stored configuration for this sport during a few seconds. Press key 18 to view the data on the console screen longer. Press key 18 again once this data have been read.	
Change the configuration with key 0 (see below) or play with the stored configuration with key 9 (direct access to the game).	
<u>To change configuration</u> : come back to the source configuration of the console in this sport with key 9 or keep the last parameters with key 0 . Answer the various questions displayed on the console screen. For each question, the control console offers the last stored configuration (the data blinks on the console screen): <ul style="list-style-type: none"> ✓ enter this answer with key 23. ✓ select another answer with keys 0 to 9. ✓ programme lengths of time with keys 0 to 9 and and enter time with key 23. 	
During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams.	

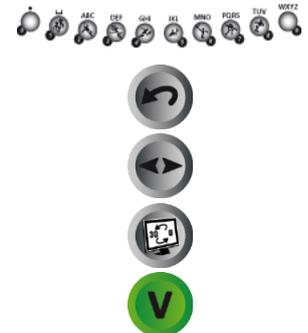
Programme the team names

The names can be programmed directly in SMS mode on the control console, or with the USB-keyboard supplied.



Programming in SMS mode:

- ✓ Choose the name of the Home team by using keys **0** to **9**.
- ✓ Change the character previously entered with key **13**.
- ✓ Change team with key **20**.
- ✓ Change mode (Capital letters / Small letters / Numbers) with key **21**.
- ✓ Enter each name with key **23**.



Programming with the USB-keyboard:

The control console can be connected to 5 different types of keyboards: AZERTY, QWERTY, HEBREW, RUSSIAN and ARABIC (See "USB-keyboard type" – Page 8). *Beware, the scoreboards are not systematically compatible with Hebrew, Russian and Arabic display.*

- ✓ Enter the name of the Home team on the keyboard.
In AZERTY or QWERTY configuration, the keyboard supplied enables to enter nearly all existing letters :
- To enter a letter with an accent, press the corresponding key between F1 and F11, then enter the letter. Accents available:

F1 : á, ć, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ň, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : å, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ą, ...	F9 : ā, ē, ū, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
- The same way, with the key F12 you can enter specific letters:

F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Change the letter previously entered with key **(Backspace)**.
- ✓ Change team with key **↵ (TAB)**.
- ✓ Change mode (Capital letters - **ABC** on the console screen / Small letters - **abc** on the console screen) with key **Caps Lock**.
- ✓ Enter each name with key **↵**.
- ✓ Leave programming with key **Esc** (or with key **23** on the control console).



● VARIOUS CONFIGURATIONS

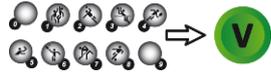
Some general parameters are configurable: the control console language, the type of USB-keyboard, the display time of the clock on the scoreboard, the transmission mode of the control console (standard radio-controlled model), the display of the basketball led strips.

The parameters of the control console can be reset.

Access to the "General configuration" mode	
Press key 27 several times (access to the sport menu).	
Keep key 27 pressed for 1 second until the console displays the "Configuration Language" screen.	
Choose the parameter you need to change with keys 0 and 9 (drop-down list).	
Access to the configuration of the parameter needed with key 23 .	

Language of the control console	
The control console is programmable in different languages. Access to the configuration of this mode as described previously. Select the language needed with the key number indicated on the console screen.	

USB-keyboard type	
The control console can be connected to different types of keyboards (AZERTY, QWERTY, HEBREW, RUSSIAN and ARABIC). Access to the configuration of this mode as described previously. Select the type of keyboard needed with the key number indicated on the console screen. Beware, the scoreboards are not systematically compatible with Hebrew, Russian and Arabic display.	

Display of the clock on the scoreboard	
The scoreboard is equipped with a clock which shows the day time as long as a sport has not been programmed on the control console. The clock can be switched off automatically for the night. Access to the configuration of this mode as described previously. Programme the extinction and display time-slots of the clock: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Programme the hours with keys 0 to 9 and enter the choice with key 23. ✓ Programme the minutes the same way and enter the choice with key 23. 	

Control console transmission mode (standard radio-controlled model)	
The standard radio-controlled console is equipped with 6 different pre-set transmission frequencies (channels) and can also be used in cable transmission mode. Access to the configuration of this mode as described previously. Choose a different radio channel with keys 0 to 5 or choose cable transmission mode with key 9 (the radio transmission mode is off).	

Basketball – Led-strip display at the end of the ball possession time (24 s)	
<p>If the scoreboard is used with ball possession timers (Model SC24) and led-strips, the operation mode of the led strips can be configured on the control console.</p> <p>Access to the configuration of this mode (24s) as described previously.</p> <p>Choose if the led strips should light-up when the ball possession time expires (NO with key 0 – YES with key 9).</p> <p><i>In both cases, the led strips light up to indicate the end of the game periods.</i></p>	

Basketball – Steady or blinking Led-strip display (Ledstrip)	
<p>If the scoreboard is used with ball possession timers (Model SC24) and led-strips, the display mode of the led strips can be configured on the control console.</p> <p>Access to the configuration of this mode (Ledstrip) as described previously.</p> <p>Choose if the led strips should light-up steady (key 0) or blink (key 9).</p>	

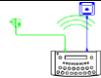
Global reset of the console parameters	
<p>The control console can be completely reset (source configuration in all sports).</p> <p>Access to the configuration of this mode (Global Reset) as described previously.</p> <p>Reset the parameters (source parameters) with key 9.</p>	

In case of new sports rules (USB key)	
<p>In case of new sports rules, the programmes of the main control console and of the "individual fouls/points" control console can be updated using a simple USB key.</p> <p>In this case, a specific instruction for programme update will be provided with the USB key.</p>	

● SCOREBOARD CLOCK

The scoreboard is equipped with a clock which shows the day time as long as a sport has not been programmed on the control console. The clock can be switched off automatically for the night during a programmed time-slot (See "Display of the clock on the scoreboard" – Page 8).

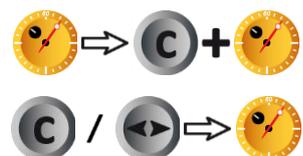
If the scoreboard is equipped as an option with a DCF or GPS antenna, the day time is reset automatically.

Clock setting	
<p>Make sure the scoreboard is powered and turn the main control console on.</p> <p><i>The USB-keyboard and the other control consoles are not used in this mode.</i></p>	
<p>Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.</p>	
<p>Press key 27 several times (access to the sport menu).</p>	
<p>Select the "clock setting" mode with key 18.</p>	
<p>Programme the hours with keys 0 to 9 and enter your choice with key 23.</p> <p>Programme the minutes the same way and enter your choice with key 23.</p>	
<p>Turn off the control console by keeping key ON/OFF pressed and plug it in for recharge.</p> <p><i>The time is permanently saved in memory in the scoreboard in case of a power failure.</i></p>	

● BASKETBALL

Set-up	
Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Basketball" mode with key 1 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, length of the extra-time periods, length of the time-outs. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Pre-match timer / Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See "Functions of the separate timer control console" – Page 5).	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 . <ul style="list-style-type: none"> ✓ The number of team fouls goes back to zero (except at extra-time period). ✓ The number of time-out requests only reaches zero at half game time and at extra-time periods. 	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1, 2 or 3 points with keys 10, 12, 14 (Home) or keys 22, 24, 26 (Guests).	
Deduct 1, 2 or 3 points by pressing keys 16 and 10, 12, 14, 22, 24 or 26 simultaneously.	
<u>Models supplied with an "Individual fouls/points" control console</u> If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Team Fouls	
Add 1 team foul with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	
<u>Models supplied with an "Individual fouls/points" control console</u> If an "Individual fouls/points" control console is connected: the team fouls are automatically accumulated on the main control console.	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	

Ball possession	
Invert the ball possession indicator (<i>home / guests / arrows off</i>) with key 20 .	

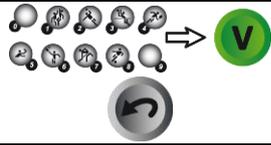
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

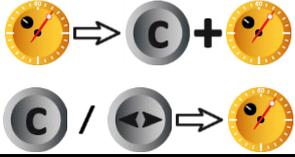
End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

BASKETBALL

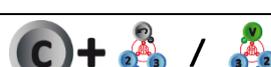
● HANDBALL

Set-up	
Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Handball" mode with key 2 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, length of game periods and mode of display of the game timer (count-up or count-down, periods time accumulative or not), length of the extra-time periods, length of the time-outs, display of the number of time-outs or of the number of penalties on the scoreboard (indicators on some models). Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Pre-match timer / Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See "Functions of the separate timer control console" – Page 5).	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
End of the first game period: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and charge a new game period or an extra-time period with key 28 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
<u>Models supplied with an "Individual fouls/points" control console</u> If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties	
3 penalty timers of 2 or 4 minutes are available for each team. Launch a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). Press the appropriate key once or twice to choose the length of the penalty (2 or 4 minutes). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers). Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, DK: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Sound the horn manually with key 19 .	

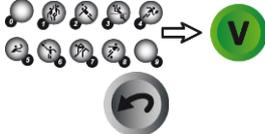
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

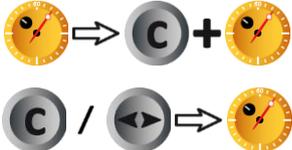
End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

HANDBALL

● VOLLEYBALL

Set-up	
Connect the USB-keyboard with the main control console (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Volleyball" mode with key 3 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: automatic start of technical time-outs or not, length of the technical time-outs if needed, length of the other time-outs. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset it (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Validate the sets won with key 23 .	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points and sets can be automatically corrected.	
Special case - Euroleague relegation match: at the end of the match, if the results are even after 2 matches, it is possible to play a Golden set in 15 winning points. Press key 28 , then key 9 . The Golden set can start.	

Service side

Invert the service side with key **20**.



Substitutions

Count the substitutions made during the set with key **11** (Home) or key **25** (Guests).



Correct the substitutions made during the set by pressing keys **16** and **11** or **25** simultaneously.



The number of substitutions made during the set can be displayed in place of the timer on the scoreboard.



Keep key **16** pressed and press key **28** several times ('S' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, NL, PT: 'S' / DK: 'R' / FI: 'V').

Standard time-outs

Stop the game timer with key **18**, then start the time-out timer with key **17**.



Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key **10** (Home) or key **26** (Guests).



Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys **16** and **10** or **26** simultaneously.



Technical time-outs

If you have opted for automatic technical time-outs: in the first 4 sets, the technical time-outs start automatically and the horn can sound automatically when the first team scores 8 or 16 points (see "Horn" below).



Horn

If you have opted for automatic technical time-outs:

- ✓ The horn can sound automatically or not at the begin of a technical time-out.
- ✓ Cancel or select this function by pressing keys **16** and **19** simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, DK: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').



Sound the horn manually with key **19**.



Display of the clock on the scoreboard

The clock can be displayed instead of the timer on the scoreboard.

Keep key **16** pressed and press key **28** several times ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DK: 'K' / FI: 'k').



End of the match

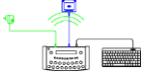
Load a similar type of match configuration by pressing keys **16** and **15** simultaneously, then choose the name of the teams.



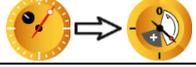
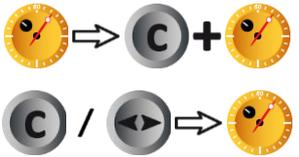
Load a different type of match configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.



● TENNIS

Set-up	
Connect the USB-keyboard with the main control console (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Tennis" mode with key 4 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of sets, number of games to win a set, operation mode in the last set (set replaced by a tie-break in 7 winning points, by a tie-break in 10 winning points or normal set in x winning games), sets played with or without Tie-Break, final set played with or without Tie-Break ("+TB" on the console screen). Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset the timer (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Enter the points with key 10 (Home) or key 26 (Guests). <i>The games and the sets are counted automatically.</i>	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points, games and sets can be automatically corrected.	
Correct (only) the points by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

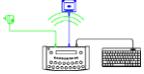
Service side	
The service side is inverted automatically at each game and during the Tie-Breaks. If needed, invert the service side with key 20 .	

Display side of the teams and side of their scores	
You can change the side of the team names and their scores on the control console and on the scoreboard to follow the change of players' side during the match. Invert the display manually with key 21 .	

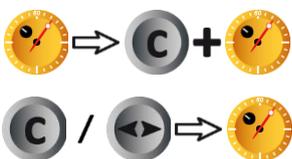
Display of the clock on the scoreboard	
The clock can be displayed instead of the timer on the scoreboard. Keep key 16 pressed and press key 28 several times ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DK: 'K' / FI: 'k').	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

● TABLE TENNIS

Set-up	
Connect the USB-keyboard with the main control console (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Table Tennis" mode with key 5 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of sets. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset the timer (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Validate the sets won with key 23 .	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points and sets can be automatically corrected.	

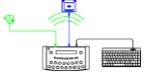
Service side	
The service side is inverted automatically. If needed, invert the service side with key 20 .	

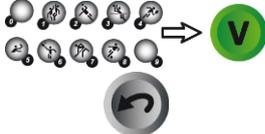
Display side of the teams and side of their scores	
You can change the side of the team names and their scores on the control console and on the scoreboard to follow the change of players' side during the match. Invert the display manually with key 21 .	

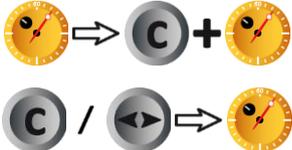
Display of the clock on the scoreboard	
The clock can be displayed instead of the timer on the scoreboard. Keep key 16 pressed and press key 28 several times ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL: 'h' / DK: 'K' / FI: 'k').	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

● BADMINTON

Set-up	
Connect the USB-keyboard with the main control console (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Badminton" mode with key 6 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of points to win a set - 21 points (30-29 max) or 15 points (21-20 max). Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset the timer (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Validate the sets won with key 23 .	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points and sets can be automatically corrected.	

Service side	
Invert the service side with key 20 .	

Display side of the teams and side of their scores	
You can change the side of the team names and their scores on the control console and on the scoreboard to follow the change of players' side during the match. Invert the display manually with key 21 .	

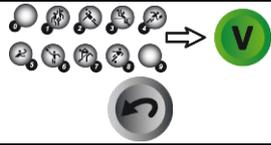
Rest timer	
Start or stop the rest timer with key 17 .	

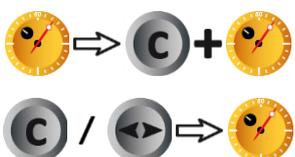
Display of the clock on the scoreboard	
The clock can be displayed instead of the timer on the scoreboard. Keep key 16 pressed and press key 28 several times ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL: 'h' / DK: 'K' / FI: 'k').	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

● RINK-HOCKEY

Set-up	
Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Rink-Hockey" mode with key 7 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration:</u> answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Pre-match timer / Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See "Functions of the separate timer control console" – Page 5).	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Models supplied with an "Individual fouls/points" control console If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Team Fouls	
Add 1 team foul with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	

Penalties	
3 penalty timers of 2, 4 or 10 minutes are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). Press the appropriate key once, twice or three times to choose the length of the penalty (2, 4 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

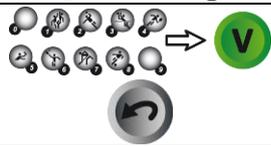
Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	

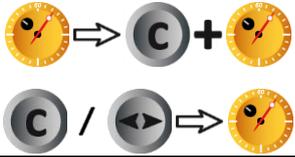
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

● INLINE-HOCKEY

Set-up	
Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Inline-Hockey" mode with key 10 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Pre-match timer / Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See "Functions of the separate timer control console" – Page 5).	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Models supplied with an "Individual fouls/points" control console If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties	
3 penalty timers of 2, 5 or 10 minutes are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). Press the appropriate key once, twice or three times to choose the length of the penalty (2, 5 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	

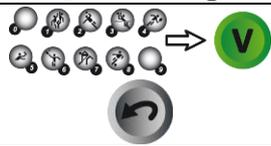
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

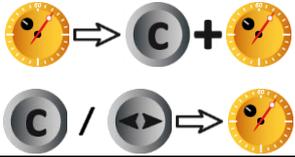
End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

INLINE-HOCKEY

● ICE-HOCKEY

Set-up	
Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Ice-Hockey" mode with key 11 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Pre-match timer / Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See "Functions of the separate timer control console" – Page 5).	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Models supplied with an "Individual fouls/points" control console If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties	
3 penalty timers of 2, 5 or 10 minutes are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). Press the appropriate key once, twice or three times to choose the length of the penalty (2, 5 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

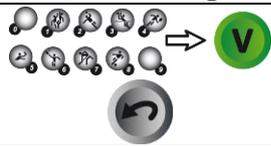
Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	

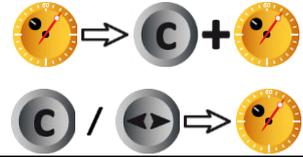
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

● UNI-HOCKEY / FLOORBALL

Set-up	
Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Unihockey / Floorball" mode with key 12 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Pre-match timer / Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See "Functions of the separate timer control console" – Page 5).	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
<u>Models supplied with an "Individual fouls/points" control console</u> If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties	
3 penalty timers of 2, 5 or 10 minutes are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). Press the appropriate key once, twice or three times to choose the length of the penalty (2, 5 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

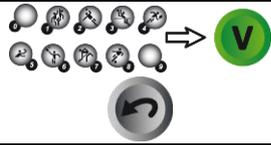
Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	

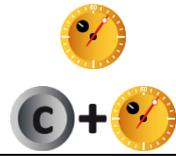
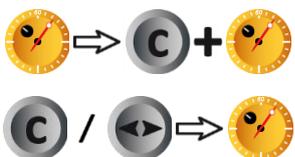
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

● SOCCER / FUTSAL

Set-up	
Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Soccer" mode with key 8 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, length of the rest periods between the game periods, mode of display of the rest timer (count-up or count-down). Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See "Functions of the separate timer control console" – Page 5).	
Start or stop the game timer with key 18 .	
End of the first game period: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Game timer in count-down mode or game timer in count-up mode and "automatic horn" function selected: the rest timer starts automatically. ✓ Game timer in count-up mode and "automatic horn" function cancelled: the game timer stops, but the rest timer does not start automatically to enable the penalty to be shot. Start the rest timer manually with key 18. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the 2 nd game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
<u>Models supplied with an "Individual fouls/points" control console</u> If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Team Fouls	
Add 1 team foul with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	

Penalties	
2 penalty timers of 2 minutes are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13 (Home) or keys 23, 24 (Guests). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 23 or 24 simultaneously.	

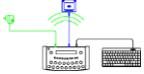
Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (game, time-out timers). Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, DK: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Sound the horn manually with key 19 .	

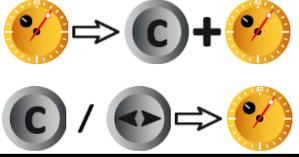
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

● NETBALL

Set-up	
Connect the USB-keyboard with the main control console (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Netball" mode with key 0 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of game periods and mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
End of the first 3 game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
End of the 4 th game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

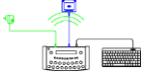
Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Game, extra-time timers). Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, DK: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Sound the horn manually with key 19 .	

Ball possession	
Invert the ball possession indicator (<i>home / guests / arrows off</i>) with key 20 .	

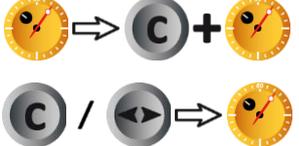
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

● BOXING

Set-up	
Connect the USB-keyboard with the main control console (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Boxing" mode with key 9 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number and length of rounds, mode of display of the round timer (count-up or count-down), length of the rest periods. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the boxers (See "Programme the team names" – Page 7)	

Timer	
Start or stop the round timer with key 18 . End of the rounds: the rest timer starts automatically.	
End of the rest period: the next round is loaded automatically. Start the round timer with key 18 .	
Correction of the round timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the round timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the round time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Warnings	
Add 1 warning with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 warning by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	

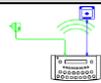
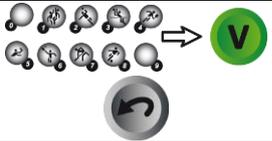
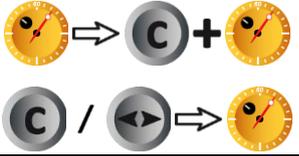
Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Round, rest timers). Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, DK: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Sound the horn manually with key 19 .	

Round number	
If needed, correct the round number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the fight	
Load a similar type of fight configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the boxers.	
Load a different type of fight configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

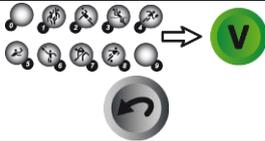
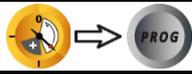
BOXING

● TIMER FUNCTION

Set-up	
The main control console is used alone (the USB-keyboard and the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Timer Function" mode with key 13 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: mode of display of the timer (count-up or count-down), length of time (in count-down mode). Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Timer	
Start or stop the timer with key 18 .	
In count-down mode: the horn sounds automatically at the end of the programmed time. The timer continues to count on the console screen.	
Correction of the timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	
Horn	
Sound the horn manually with key 19 .	
End of the timing	
Load a similar type of timer configuration by pressing key 28 .	
Load a different type of timer configuration: press key 28 , then enter in programming mode with key 27 .	

● TRAINING TIMER FUNCTION

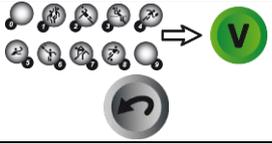
TIMER FUNCTION – TRAINING TIMER

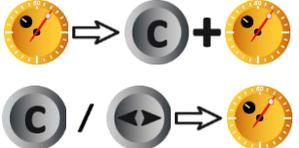
Set-up	
The main control console is used alone (the USB-keyboard and the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Training Timer Function" mode with key 14 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of each exercise period, length of each rest period, number of exercise and rest periods to go. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Timer	
Start or stop the timer with key 18 . Exercise and rest periods follow each other automatically on the control console screen.	
Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time. Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('HORN' displayed on the console screen = automatic horn - Please note: the text displayed depends on the language programmed: GB, DK: 'HORN' / NL: 'TOETER' / PT: 'BUZINA' / FI: 'S.').	
Sound the horn manually with key 19 .	
End of the training	
Load a similar type of training configuration by pressing key 28 .	
Load a different type of training configuration: press key 28 , then enter in programming mode with key 27 .	

● "FREE" MODE – "PERIODS" MODE

This mode enables to create your own sport programme for any sport played in several periods (mini-basket or wrestling for example).

Set-up	
Connect the USB-keyboard with the main control console (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Free" mode with key 15 . The choice between "periods" mode and "sets" mode is made in the sport configuration (see below).	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: in "periods" mode: number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, mode of display of the side timers (penalty timers in count-down mode or medical timers in count-up mode), length of the penalties, display of the number of time-outs or of the number of penalties on the scoreboard (indicators are available on some models). Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Reset the score (back to 0) by pressing keys 15 and 10 or 26 simultaneously.	

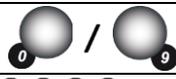
Team fouls	
Add 1 team foul with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	
Reset the team fouls (back to 0) by pressing keys 15 and 11 or 25 simultaneously.	
Penalty timers – in count-down mode	
3 penalty timers are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	
Medical timers – in count-up mode (for wrestling, for example)	
1 medical timer is available for each team. Start or stop a medical timer with key 13 (Home) or key 23 (Guests).	
Delete 1 medical timer by pressing keys 16 and 13 or 23 simultaneously.	
Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Reset the number of time-out requests (back to 0) by pressing keys 15 and 17 simultaneously.	
Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Game, time-out timers).</i>	
Ball possession	
Invert the ball possession indicator (<i>home / guests / arrows off</i>) with key 20 .	
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	
End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

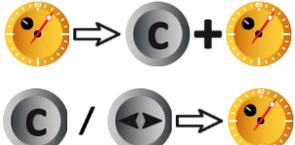
“FREE” MODE – “PERIODS” MODE

● "FREE" MODE – "SETS" MODE

This mode enables to create your own programme for any sport played in one or several sets (racket sport or pelota for example).

Set-up	
Connect the USB-keyboard with the main control console (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Free" mode with key 15 . The choice between "periods" mode and "sets" mode is made in the sport configuration (see below).	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: in "sets" mode: number of sets, number of points to win a set, number of points to win the last set, length of the time-outs. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	

Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset the timer (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
If needed, reset the scores (back to 0) by pressing keys 15 and 10 or 26 simultaneously.	
Once the minimum score per set is reached: enter the set won with key 23 .	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points and sets can be automatically corrected.	

Service side	
Invert the service side with key 20 .	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	 → 
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	 + 
Reset the number of time-out requests (back to 0) by pressing keys 15 and 17 simultaneously.	 + 

Horn	
Sound the horn manually with key 19 .	
<i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (time-out timers).</i>	

Display of the clock on the scoreboard	
The clock can be displayed instead of the timer on the scoreboard.	 + 
Keep key 16 pressed and press key 28 several times ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DK: 'K' / FI: 'k').	

The winner of the match	
Select the winner of the match with key 21 : the number of sets of the winner blinks on the console screen.	
If the score is equal: select a winner with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously, then choose the name of the teams.	 + 
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	 +  → 

"FREE" MODE – "SETS" MODE