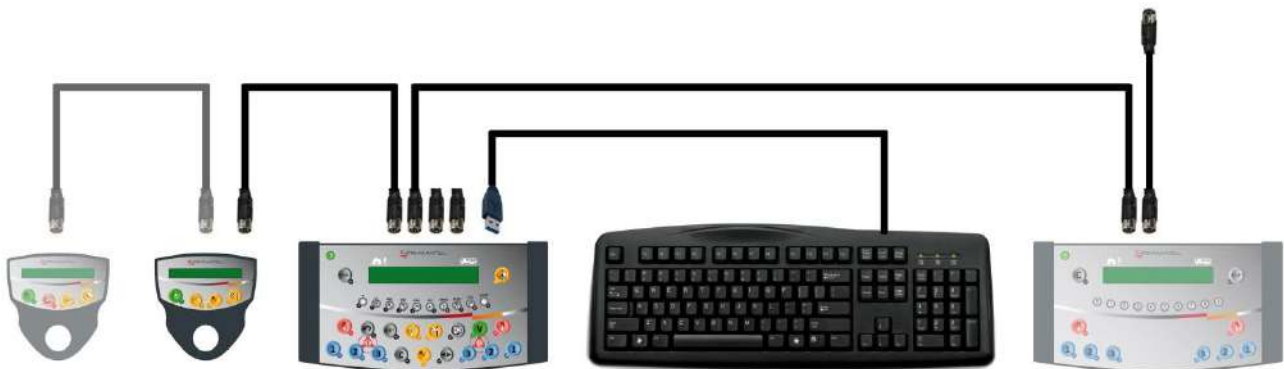


BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULTE



Modelle mit programmierbaren Mannschaftsnamen

Modelle mit programmierbaren Spielernummern und -namen

Modelle mit individuellen Fouls

Modelle mit oder ohne individuelle Punkte

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
6-7	✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart
7	✓ Programmierung der Mannschaftsnamen, Spielernummern und -namen
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
9	✓ Speicherung – personalisierte Konfiguration von Spielparameter
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 ✓ 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" (siehe separate Bedienungsanleitung) ✓ 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 ✓ 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 ✓ Dient zur Eingabe von Texte (Mannschaftsnamen, Spielernamen,) und die Spielernummern. <i>Die Mannschaftsnamen kann man auch als SMS direkt auf dem Bedienpult eingeben.</i>	
Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell) ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Hauptbedienpultes. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen.	
Flexibles Kabel 2 Meter ✓ 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 funkgesteuertes Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset) ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose. ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen.	

Datenspeicherung	
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>	

Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)	
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). ✓ 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). <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>	

Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes



Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Mannschaftsnameneingabe in SMS Modus
	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (nur während der Auszeiten)
	Mannschaftsfehler
	Strafzeiten
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Start / Stopp der Auszeit
	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
	Anzeigumstellung 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

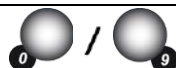


Signalhorn

• 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 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	
Das Bedienpult ist in einer Sportart programmiert: 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).	
Personalisiert Konfigurationen von Spielparameter können auf dem Bedienpult programmiert und gespeichert werden (bis zu 10 Konfigurationen). Man kann z.B. persönliche Spielparameter für ein "Basketball Senior", ein "Basketball Junior", ein "Handball Senior", ein Freimodus "Pelota", ... benennen und speichern.	
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 nachstehend) 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 oder mit Taste 1 eine gespeicherte persönliche Konfiguration öffnen (wenn eine existiert). <u>Konfiguration:</u> 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): ✓ 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. Mit Taste 0 die Konfiguration speichern (persönliche Konfiguration von Spielparameter) oder mit Taste 9 direkt zum Spielprogramm gelangen.	      
<u>Speicherung der persönlichen Konfiguration:</u> mit Tasten 0 und 9 (Auswahlliste) eine Speicherung wählen und mit Taste 23 bestätigen (Vorsicht keine schon gespeicherte Konfiguration zu überschreiben). In SMS Modus der Name der gespeicherten Konfiguration (maximum 14 Schriftzeichen) wählen (siehe nachfolgende Seite: "Eingabe in SMS Modus"). Der Name der gespeicherten Konfiguration mit der Taste 23 bestätigen.	  

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart (Fortsetzung)

Programmieren Sie die Mannschaftsnamen, Spielernummern und -namen.

Für Sportarten mit Vorspielzeit: der Timer der Vorspielzeit kann mit Taste 3 des Timerpultes gestartet werden und dies bevor die Mannschaften eingegeben werden.

Programmierung den Mannschaftsnamen, Spielernummern und -namen

Die Mannschaftsnamen, Spielernummern und -namen werden mit Hilfe der gelieferten PC-Tastatur programmiert.

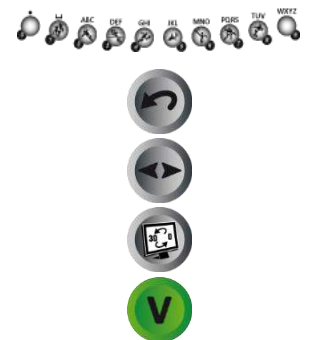


Die Mannschaftsnamen (nur) können entweder auf dem Bedienpult in SMS Modus eingegeben werden.



Eingabe der Mannschaftsnamen 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 6 verschiedenen Tastaturtypen zu funktionieren: AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH, ARABISCH QWERTY und ARABISCH AZERTY (siehe Seite 8). *Anmerkung: die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit dem Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.*
Um mit einer HEBRÄISCHEN, RUSSISCHEN oder ARABISCHEN Tastatur romanische Schriftzeichen eingeben zu können: das Bedienpult für eine "QWERTY" oder "AZERTY" PC-Tastatur konfigurieren.

- ✓ 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, é, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ň, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ş, q, ...	F9 : ã, ë, ü, ...	F10 : ó, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - Gleicherweise werden mit der Taste F12 Sonderzeichen eingegeben:

F12+a : æ	F12+d : ð	F12+e : ə	F12+g : ž	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Korrigieren Sie das letztgetippte Schriftzeichen mit der Taste (**Backspace**).
- ✓ Gehen Sie zur Programmierung des nächsten Spielernamens der gleichen Mannschaft über, mit den Tasten ↓ (oder ↵) und ↑.
- ✓ Wechseln Sie die Mannschaft mit der Taste ⇄ (**TAB**).
- ✓ Von Grossschrift (**ABC** auf dem Bildschirm) auf Kleinschrift (**abc**) wechseln : **Caps Lock**.
- ✓ 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, Sprache der Anzeige des Sportereignisses, PC-Tastaturtyp, Ausschaltungszeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel, Steuerungsmodus des 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"

Das Bedienpult ist in einer Sportart programmiert: drücken Sie mehrmals 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.



Sprache der Anzeige des Sportereignisses

Die Texte können in verschiedenen Sprachen angezeigt werden. 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, ARABISCH QWERTY und ARABISCH AZERTY).

Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben.

Wählen Sie den gewünschten Tastaturtyp mit den Tasten **0** und **9** (Liste) und mit Taste **23** bestätigen.

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



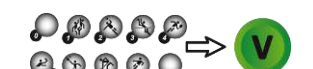
Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel

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)

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. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (24 s) wie zuvor beschrieben.

Wählen Sie mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste die gewünschte Funktionsart der Light Strips.

In allen Fällen leuchtet die rote LED-Leuchte am Ende der Spielperioden.



Basketball – fixes oder blinkendes Aufleuchten der Light Strip (Ledstrip)

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. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Ledstrip) wie zuvor beschrieben. Wählen Sie aus ob die leuchtende Umfassung fix (Taste **0**) oder blinkend (Taste **9**) aufleuchten soll.



Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes

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



Spielregeländerungen (USB Stick)

Die Programme des Hauptbedienpultes und des "Foul-u.-Punkte-Bedienpultes" können bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.



UHRZEIT DER ANZEIGETADEL

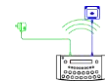
Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigeweiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 8).

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

Einstellen der Uhr

Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Hauptbedienpult in Betrieb.

Die PC Tastatur und die anderen Bedienpulte in diesem Modus nicht einschalten.



Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.



Das Bedienpult ist in einer Sportart programmiert: drücken Sie mehrmals die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl).

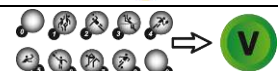


Wählen Sie mit der Taste **18** die Uhrzeit aus.



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.

Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.



SPEICHERUNG

Das Öffnen einer gespeicherten Konfiguration (persönliche Konfiguration von Spielparametern)

Wenn nötig, verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (ja nach Sportwahl).



Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.



Das Bedienpult ist nicht für ein Sport programmiert: wählen Sie den Modus "Gespeicherte. Daten" mit Taste **17**.



Wählen Sie mit den Tasten **0** und **9** (Auswahlliste) die gewünschte Speicherung und bestätigen Sie mit der Taste **23**. Das Bedienpult geht direkt zum gewünschten Sport. Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an.



Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



● BASKETBALL

Inbetriebnahme

Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). Wenn eine elektronische Pfeife "Precision time" verwendet wird: die Pfeife hinter dem Hauptbedienpult anstecken (am 8-poligen Stecker – spezifisches Kabel auf Anfrage geliefert).



Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.



Prüfung der elektronischen Pfeife "Precision time" und der leuchtenden Umfassungen auf den Basketballkörben (Light Strip)

Wenn eine elektronische Pfeife "Precision time" verwendet wird, kann die Funkverbindung mit dem Hauptbedienpult während der Vorspielzeit sowie während den Pausenzeiten geprüft werden. Während den letzten 5 Minuten der Vorspielzeit und während den Pausenzeiten steht "SPT" auf dem Display des Bedienpultes, d.h. die elektronische Pfeife ist für den STRAT bereit: **vor dem Ablauf der Vorspielzeit und der Pausenzeit muss die elektronische Pfeife unbedingt in STOP-Stellung sein.**

Wenn die Anzeigetafel mit Angriffszeiten-Anzeigen SC24 und mit leuchtenden Umfassungen auf den Basketballkörben (Light Strip) ausgestattet ist: das Hupensignal der SC24 und das Aufleuchten der Light Strips können während der Vorspielzeit mit der Taste **23** des Bedienpultes geprüft werden.



Programmierung

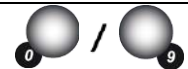
Wählen Sie die Sportart "Basketball" mit Taste **1**.



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 (3 Auszeitdauern sind programmierbar – die erste Zeitdauer ist auf dem Bildschirm angezeigt), Dauer der Haupt-Pausenzeit (zwischen 2. und 3. Periode), Dauer der anderen Pausenzeiten (zwischen 1. und 2. Periode / zwischen 3. und 4. Periode), Dauer der Pausenzeit vor der Verlängerung. Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

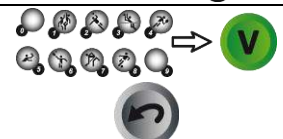


Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



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, Spielernummern und -namen (siehe Seite 7). **Bemerkung: der Timer der Vorspielzeit kann sofort mit Taste 3 des Timer-Pultes gestartet werden und dies bevor die Mannschaften eingegeben werden.**

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 die elektronische Pfeife verwendet wird, ist diese Taste inaktiv, abgesehen während den 5 letzten Minuten der Vorspielzeit).



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** (Taste inaktiv wenn die elektronische Pfeife verwendet wird).



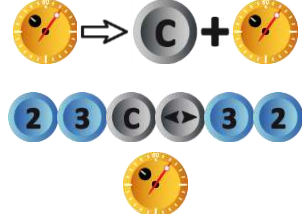
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste **21** die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.



Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch rückwärts.

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.



Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit (Fortsetzung)	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Die Mannschaftsfehler werden auf Null gestellt. Die Auszeiten werden in der Halbzeit auf Null gestellt. 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.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Verlängerungszeit wird automatisch aufgeladen. Die Auszeiten werden auf Null gestellt. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Korrektur der Spielzeit: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ 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.	
Wenn das Bedienpult für die "individuellen Fehler/Punkte" verbunden ist und die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird: das Hauptbedienpult zählt automatisch die Mannschaftsergebnisse.	

Fehler	
Die Fehler werden auf dem Bedienpult "individuelle Fehler/Punkte" erfasst; die Mannschaftsfehler werden automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt.	

Auszeiten (3 Auszeitdauern möglich)	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 . 2 mal auf Taste 17 drücken für die Auszeit Typ 2 (zweite programmierte Auszeitdauer). 3 mal auf Taste 17 drücken für die Auszeit Typ 3 (dritte programmierte Auszeitdauer).	
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 (Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles).	

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, Spielernummern und -namen.	
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).



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.

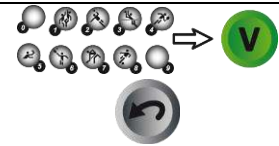


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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, Spielernummern und -namen (siehe Seite 7). **Bemerkung:** der Timer der Vorspielzeit kann sofort mit Taste 3 des Timer-Pultes gestartet werden und dies bevor die Mannschaften eingegeben werden.

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**.



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.

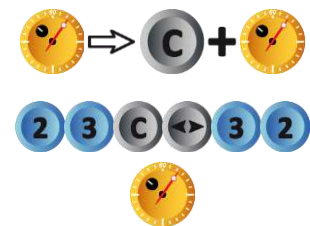


Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ 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 das Bedienpult für die "individuellen Fehler/Punkte" verbunden ist und die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird: das Hauptbedienpult zählt automatisch die Mannschaftsergebnisse.



Strafzeiten

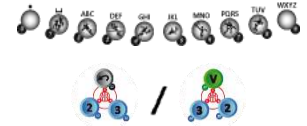
3 Strafzeiten von 2 oder 4 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar.

Um einem Spieler 1 Strafe zu geben:

- ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten **0** bis **9**.
- ✓ die Strafzeit mit Tasten **12, 13, 14** (Heim) bzw. **22, 23, 24** (Gäste) starten.

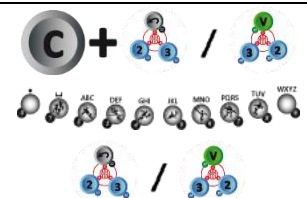
Drücken Sie ein- oder zweimal die gleiche Taste, um bzw. 2 oder 4 Minuten auszuwählen.

Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.



Korrektur: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern:

- ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**.
- ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten **0** bis **9**.
- ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten **12, 13, 14** (Heim) bzw. **22, 23, 24** (Gäste).



Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste **16** gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten **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, Spielernummern und -namen.



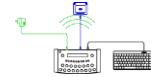
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.



● VOLLEYBALL

Inbetriebnahme

Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).



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.

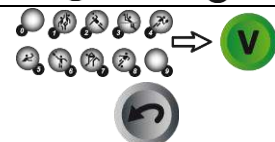


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



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**.



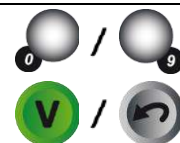
Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **13** zurückzukommen.



Programmieren Sie die Mannschaftsnamen, Spielernummern und -namen (siehe Seite 7).

Die 12 anwesenden Spieler eingeben :

- ✓ wählen Sie für jeden Spieler die Nummer mit den Tasten **0** bis **9** (Liste).
- ✓ Jede Nummer mit der Taste **23** bestätigen oder mit Taste **13** zum vorherigen Spieler zurückzukommen.



Spielzeit

Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18**.

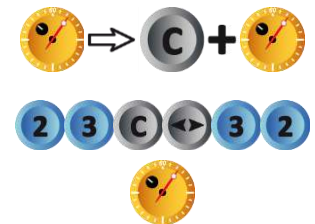


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, -1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ 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.



Zusätzlicher Satz Euroleague: am Ende des Spieles beim Einstand während 2 Treffen, 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.



Spielerwechsel

Mit Taste **21** den Modus "Spielerwechsel" wählen.



Mit den Tasten **0** bis **9** die Nummer des abtretenden Spielers wählen und dann die Nummer des Ersatzspielers.



Mit Taste **13** die letztgewählte Nummer korrigieren. Mit Taste **23** von der Nummer des abtretenden Spielers zur Nummer des eintretenden Spielers übergehen.



Den Spielerwechsel mit Taste **10** (Heim) oder **26** (Gast) bestätigen.



Anzahl Spielerwechsel

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:

- ✓ 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, Spielernummern und -namen.



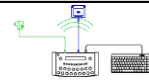
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.



● TENNIS

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 "Tennis" mit Taste **4**.



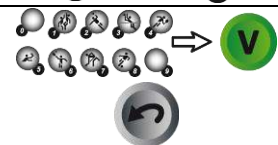
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze, Anzahl der Gewinnspiele für jeden Satz, Spielablauf des letzten Satzes (in 7 Gewinnpunkte, in 10 Gewinnpunkte oder ein normaler Satz in x Gewinnspiele), Sätze mit oder ohne Tie-Break, 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**.



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**.

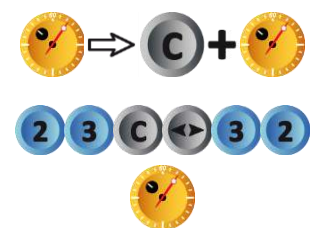


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand

Die Punkte mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.

Die Spiele und Sätze werden automatisch gezählt.



Die eventuellen Eingabefehler mit Taste **13** korrigieren (*bis zu den letzten 3 Eingaben*). 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.



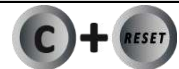
Anzeige der Uhrzeit

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.



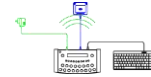
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.



• TISCHTENNIS

Inbetriebnahme

Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).



Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Tischtennis" mit Taste **5**.

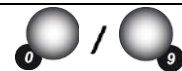


Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze.

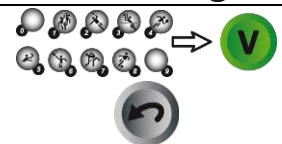


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



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**.

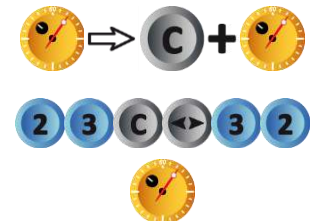


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ 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.



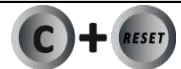
Anzeige der Uhrzeit

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.



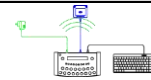
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.



● BADMINTON

Inbetriebnahme

Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).



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 und 2 Gewinnsätze), 15 Punkte (21-20 Max und 2 Gewinnsätze) oder 11 Punkte (11-10 Max und 3 Gewinnsätze).

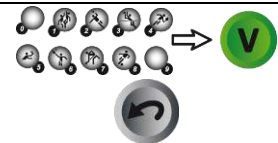


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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**.

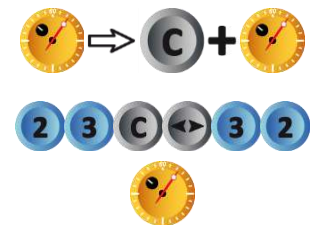


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ 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

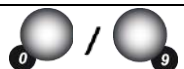
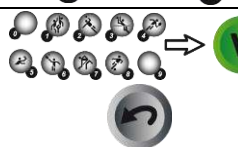
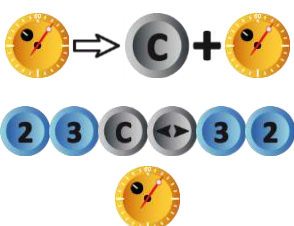
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.



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

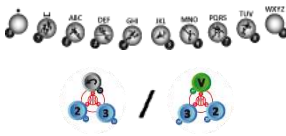
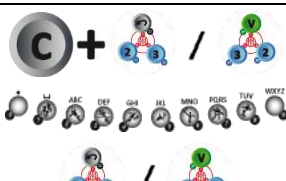


● ROLLER-HOCKEY

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
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, Spielernummern und -namen (siehe Seite 7). Bemerkung: der Timer der Vorspielzeit kann sofort mit Taste 3 des Timer-Pultes gestartet werden und dies bevor die Mannschaften eingegeben werden.	
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: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ 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 das Bedienpult für die "individuellen Fehler/Punkte" verbunden ist und die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird: das Hauptbedienpult zählt automatisch die Mannschaftsergebnisse.	

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. Um einem Spieler 1 Strafe zu geben: ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ die 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: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste).	
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

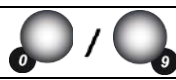
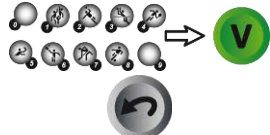
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts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

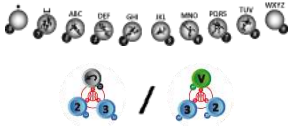
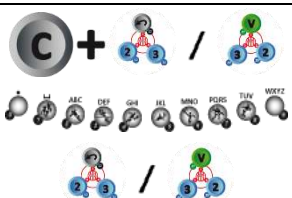
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

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

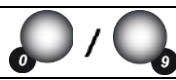
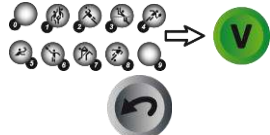
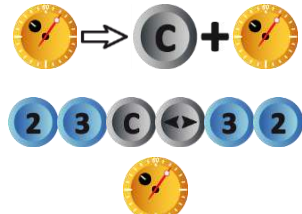
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen, Spielernummern und -namen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● INLINE-HOCKEY

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
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, Spielernummern und -namen (siehe Seite 7). Bemerkung: der Timer der Vorspielzeit kann sofort mit Taste 3 des Timer-Pultes gestartet werden und dies bevor die Mannschaften eingegeben werden.	
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: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ 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 das Bedienpult für die "individuellen Fehler/Punkte" verbunden ist und die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird: das Hauptbedienpult zählt automatisch die Mannschaftsergebnisse.	
Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 5 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Um einem Spieler 1 Strafe zu geben: ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ die 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: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste).	
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 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, Spielernummern und -namen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● EISHOCKEY

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
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, Spielernummern und -namen (siehe Seite 7). Bemerkung: der Timer der Vorspielzeit kann sofort mit Taste 3 des Timer-Pultes gestartet werden und dies bevor die Mannschaften eingegeben werden.	
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: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ 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 das Bedienpult für die "individuellen Fehler/Punkte" verbunden ist und die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird: das Hauptbedienpult zählt automatisch die Mannschaftsergebnisse.



Strafzeiten

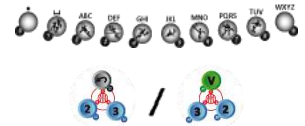
3 Strafzeiten von 2, 5 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar.

Um einem Spieler 1 Strafe zu geben:

- ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten **0** bis **9**.
- ✓ die Strafzeit mit Tasten **12, 13, 14** (Heim) bzw. **22, 23, 24** (Gäste) starten.

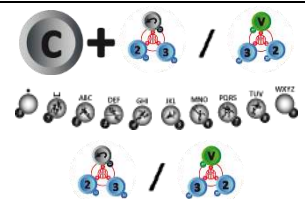
Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 5 oder 10 Minuten auszuwählen.

Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.



Korrektur: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern:

- ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**.
- ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten **0** bis **9**.
- ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten **12, 13, 14** (Heim) bzw. **22, 23, 24** (Gäste).



Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste **16** gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten **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

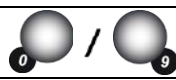
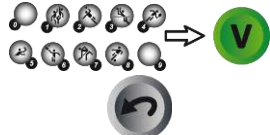
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen, Spielernummern und -namen.



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).	
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, Spielernummern und -namen (siehe Seite 7). Bemerkung: der Timer der Vorspielzeit kann sofort mit Taste 3 des Timer-Pultes gestartet werden und dies bevor die Mannschaften eingegeben werden.	
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: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ 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 das Bedienpult für die "individuellen Fehler/Punkte" verbunden ist und die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird: das Hauptbedienpult zählt automatisch die Mannschaftsergebnisse.	

Strafzeiten	
2 Strafzeiten von 2, 5 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Um einem Spieler 1 Strafe zu geben: ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ die Strafzeit mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 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: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 23, 24 (Gäste).	  
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 12, 13, 23 oder 24 .	

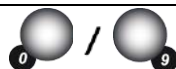
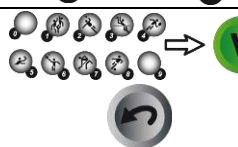
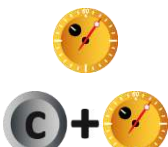
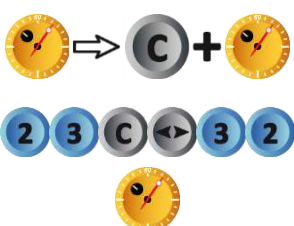
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts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

Signalhorn	
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, Spielernummern und -namen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● HALLENFUSSBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
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, Spielernummern und -namen (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: ✓ 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: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, -1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ 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 das Bedienpult für die "individuellen Fehler/Punkte" verbunden ist und die Funktion "individuelle Punkte" verwendet wird: das Hauptbedienpult zählt automatisch die Mannschaftsergebnisse.	

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. Um einem Spieler 1 Strafe zu geben: ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ die Strafzeit mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 23, 24 (Gäste) starten.	 
Korrektur: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 23, 24 (Gäste).	  
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 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.	

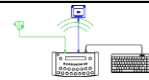
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen, Spielernummern und -namen.	
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 benutzt).



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.

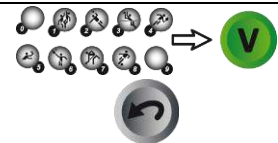


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



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, Spielernummern und -namen (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.

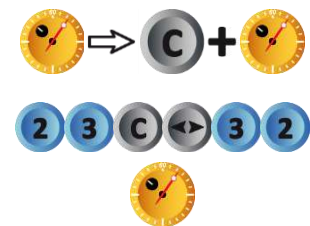


Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ 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 (*Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles*).



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, Spielernummern und -namen.



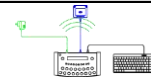
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.



● 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.

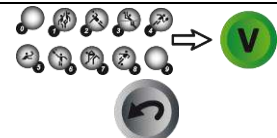


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



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 Kämpfernamen (siehe Seite 7).

Zeitmessung

Starten oder stoppen Sie Zeitmessung der Runden mit Taste **18**.



Am Ende der Runden startet die Pausenzeit automatisch.

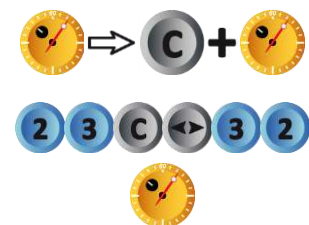
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Runde wird automatisch aufgeladen.



Starten Sie Zeitmessung der Runde mit Taste **18**.

Korrektur der Kampfzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ 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**.

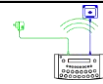


BOXEN

• TIMER

Inbetriebnahme

Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die Tastatur und die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).



Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.



Programmierung

Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste **13**.



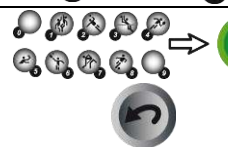
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend) und Zeitmessdauer (rückwärts zählend). Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.



Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



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.



Timer

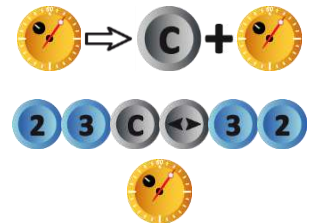
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18**.



Bei Rückwärtszählung: nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.

Korrektur der Zeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ 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**.



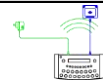
Zum Starten einer neuen Zeitmessung mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.



● 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**.



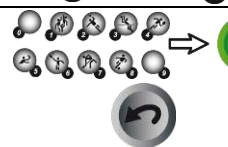
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer jeder Übung (Training), Dauer jeder Pausenzeit, Zyklanzahl von Training und Pausen. Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.



Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



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.



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 benutzt).



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).

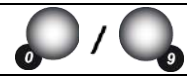


Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Perioden": Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeigart der Nebenzeitmesser (Strafzeit "rückwärts zählend" oder Unterbrechung (medizinisch) "vorwärts zählend"), Dauer der Strafzeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen, Anzeige den Mannschaftsfehlern oder nicht.

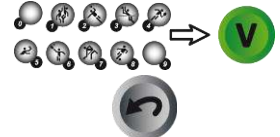


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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, Spielernummern und -namen (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.

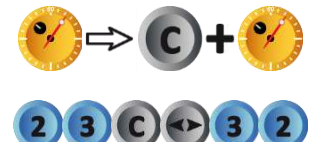


Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**. Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand

1 Punkt mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.



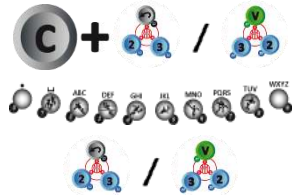
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.



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 pro Mannschaft verfügbar. Um einem Spieler 1 Strafe zu geben: ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ die Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten.	
Korrektur: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste).	
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	
Löschen Sie alle Strafzeiten durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 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 (Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles).	

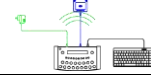
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen, Spielernummern und -namen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● FREIMODUS – MODUS "SÄTZE"

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

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 "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.

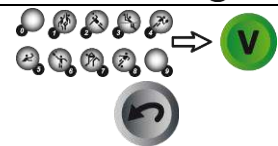


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



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, Spielernummern und -namen (siehe Seite 7).

Spielzeit

Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18**.

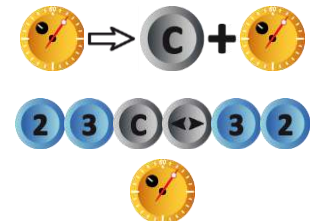


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, -1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ 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**.



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, Spielernummern und -namen.



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





ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANKREICH

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

Fax : +33 (0)2 40 25 30 63

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

Multisport 452

OPERATING INSTRUCTIONS CONTROL CONSOLES



Models with programmable team names

Models with programmable numbers and names of the players

Models with individual fouls

Models with or without individual points

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
6-7	✓ Programme the parameters of the sports
7	✓ Programme the team names, the number and the name of the players
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 – Operating mode (FIBA2020, Red square)
9	✓ Global reset of the console parameters
9	✓ In case of new sports rules (USB key)
Pages 9-39	Sports and functions
9	✓ Clock
9	✓ Saved files – Personalization of sport program settings
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	✓ Boxing
34-35	✓ "Free" mode – "Periods" mode
36-37	✓ "Free" mode – "Sets" mode

● GENERALITIES

Scope of delivery	
Main control console ✓ The main control console enables to use the main functions in the different modes available (timers, scores, etc...).	
Application for Android™ (see the integrated help function) ✓ Stramatel has developed a free application for Android™ compatible with the main control console. This application is downloadable on Google Play (with keyword "Stramatel Multisport"). It enables to use the main functions (timers, scores, etc...), to enter text (team names, player names...) and to share match results (via sms, email and on social networks...) from a smartphone or a digital tablet. From the control console, some application buttons (main functions: timers, scores, Individual fouls, etc...) can be locked.	
"Individual fouls/points" control console (see separate operating instructions) ✓ 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.	
Separate timer control console ✓ 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.	
USB-keyboard ✓ The USB-keyboard enables to enter text (team names, player names, etc..) and the player numbers. <i>The team names (only) can also be entered directly in SMS mode on the control console.</i>	
12V 500mA power supply (radio-controlled model) ✓ The power supply enables to recharge the batteries of the main control console. ✓ Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
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.	
10-meter cable (radio controlled model supplied with the cable kit option) ✓ 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	
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>	
Control console recharge (radio-controlled model)	
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). ✓ 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). <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>	

Functions of the main control console



Keys are numbered from 0 to 28

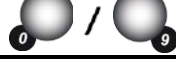
	ON/OFF
	Sport selection / Entering of the numerical data / Entering of the team names in SMS mode
	Scores / Number of time-outs requested (once the time-out timer is running only)
	Team Fouls
	Penalty timers
	Start / stop of game timer, rest timer, extra-time timer
	Start or stop of time-out timer
	Horn
	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). To use the "Stramatel Multisport" application for Android™: download the application on Google Play, and connect the smartphone or the tablet in place of the USB-keyboard. <i>Note: the "24 seconds" control console is supplied with ball possession timers (Model SC24). Radio controlled model supplied with the cable kit option: connect the 10 meters flexible cable between the control consoles and the wall junction box.</i>	
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	
The control console is configured in an undesired sport programme: 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 (see below "Program the parameters of the sports") or play with the backup configuration with key 9 .	
Choose to manage the game without Android™ connection with key 0 . If you want to use the Android™ connection, press key 9 (radio-controlled model: the charger must be plugged into the control console).	
<u>Use of Android™ connection</u> : some application buttons (main functions: timers, scores, Individual fouls, etc...) can be locked by pressing key 9 or unlocked by pressing key 0 .	
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).	
The settings of a sport program (Free mode, Basketball...) can be personalized. The new sport program resulting from this personalization can be saved in the control console under any file name and be used any way you wish (up to 10 files can be saved). For example: "Senior Handball", "Korfbal", "Pelota", etc...	
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 or open a saved file (saved sport programs with personalized settings) with key 1 (if a file has been saved in this sport category).	
<u>Configuration</u> : 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):	
✓ enter this answer with key 23 or 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 .	
Save the personalized sport program in a saved file (saved sport programs with personalized settings) with key 0 or open directly the saved sport program with key 9 .	
<u>Save the personalized sport program</u> : choose one of the saved files with keys 0 and 9 (drop-down list) and enter with key 23 . Bear in mind not to overwrite an existing file.	
Enter the name of the file you want to save by using SMS mode (see "Programming in SMS mode" next page). Enter the name of the saved file with key 23 .	

Programme the parameters of the sports (continued from previous page)

Choose the name of the teams, the number and the name of the players.

Sports with pre-match timer: the pre-match timer can be started immediately (without waiting for the programming of the teams) by pressing key 3 on the separate timer control console.

Programme the team names, the number and the name of the players

The name of the teams, the number and the name of the players can be programmed either with the USB-keyboard supplied, or with a smartphone or a tablet using the "Stramatel Multisport" Android™ application.

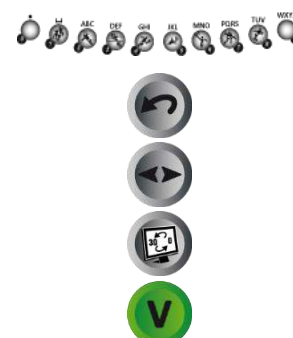


The name of the teams (only) can also be programmed directly in SMS mode on the control console.



Programming in SMS mode (name of the teams only):

- ✓ 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 6 different types of keyboards: AZERTY, QWERTY, HEBREW, RUSSIAN, ARABIC QWERTY and ARABIC AZERTY (See "USB-keyboard type" – Page 8). *Beware, the scoreboards are not systematically compatible with Hebrew, Russian and Arabic display.*

To enter "Latin" letters with HEBREW, RUSSIAN or ARABIC keyboard: configure "QWERTY" or "AZERTY" keyboard on the control console.

- ✓ 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, é, 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, ş, ą, ...	F9 : â, ê, ü, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - The same way, with the key F12 you can enter specific letters:

F12+a : æ	F12+d : ð	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : ñ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Change the letter previously entered with key **(Backspace)**.
- ✓ Programme an other name in the same team by using keys **↓ (or ↵)** and **↑**.
- ✓ 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**.
- ✓ 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 language of the text displayed on the scoreboard ("match event messages" option), 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 basketball operating mode.

The parameters of the control console can be reset.

Access to the "General configuration" mode

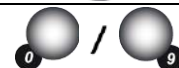
The control console is configured in an undesired sport programme: press key **27** several times (access to the sport menu).



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.



Language of the text displayed on the scoreboard ("match event messages" option)

The messages can be displayed 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.



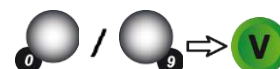
USB-keyboard type

The control console can be connected to different types of keyboards (AZERTY, QWERTY, HEBREW, RUSSIAN, ARABIC QWERTY and ARABIC AZERTY).

Access to the configuration of this mode as described previously.

Select the type of keyboard needed with keys **0** and **9** (drop-down list) and enter the choice with key **23**.

Beware, the scoreboards are not systematically compatible with Hebrew, Russian and Arabic display.



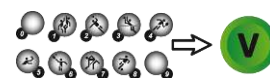
Display of the clock on the scoreboard

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:

- ✓ 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)

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.

Access to the configuration of the basketball mode (BASKET-BALL) as described previously.

Access to the configuration of this mode (24s) with key **0**.

With the key number indicated on the console screen: choose the operation mode of the led strips when the ball possession time expires.

In all cases, the red led strips light up to indicate the end of the game periods.



Basketball – Operating mode (FIBA2020, Red square)

The control console can be configured in 2 different modes: before 2020 or FIBA 2020 new rules with red square displayed when a team has 4 team fouls.

Access to the configuration of the basketball mode (BASKET-BALL) as described previously.

Access to the configuration of Basketball operating mode (Red square) with key **1**.

Choose Basketball operating mode with key **0** or **9**.



Global reset of the console parameters

The control console can be completely reset (source configuration in all sports).

Access to the configuration of this mode (Global Reset) as described previously.

Reset the parameters (source parameters) with key **9**.



In case of new sports rules (USB key)

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.

In this case, a specific instruction for programme update will be provided with the USB key.



● 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

Make sure the scoreboard is powered and turn the main control console on.

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.



The control console is configured in an undesired sport programme: press key **27** several times (access to the sport menu).



Select the "clock setting" mode with key **18**.



Programme the hours with keys **0** to **9** and enter your choice with key **23**.

Programme the minutes the same way and enter your choice with key **23**.



Turn off the control console by keeping key ON/OFF pressed and plug it in for recharge.

The time is permanently saved in memory in the scoreboard in case of a power failure.



● SAVED FILES

Open a saved sport program (saved sport programs with personalized settings)

If needed, connect the control consoles and the USB-keyboard to each other (according to the sport discipline).



Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.



If a sport discipline has not been selected in the control console yet: select the "Saved files" mode with key **17**.



Select the saved file needed with keys **0** and **9** (drop-down list) and enter with key **23**. The sport discipline is automatically selected. The console screen displays the stored configuration during a few seconds.



Change the configuration with key **0** or play with the stored configuration with key **9**.



● BASKETBALL

Set-up

Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order). If a radio whistle system "Precision time" is used: connect it at the back of the main control console (8 pin-sockets on the control console – specific cable supplied on request).



Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.



Check of the "Precision time" and of the basketball led strips

If a radio whistle system "Precision time" is used: the link between "Precision time" and main control console can be checked during pre-match and rest periods. During the 5 last minutes of the pre-match period and during the rest periods, "SPT" is displayed on the console screen to indicate that the "Precision time" is in START configuration: **stop the "Precision time" before the end of the pre-match period or before the end of the rest period.**

If the scoreboard is used with ball possession timers (Model SC24) and led-strips: the horns of the display units SC24 and the led-strips can be checked during the pre-match period by pressing key **23** on the main control console.



Programming

Select the "Basketball" mode with key **1**.



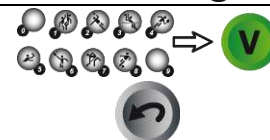
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, length of the extra-time periods, length of the time-outs (3 lengths of time-outs are programmable – the 1st is displayed on the console screen), length of the half-time interval of play, length of the others intervals of play (between 1st and 2nd quarter time / between 3rd and 4th quarter time) and length of the rest time before extra-time period. 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**.



To change configuration: 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, the number and the name of the players (See "Programme the team names, the number and the name of the players" – Page 7). **Note: the pre-match timer can be started immediately (without waiting for the programming of the teams) by pressing key 3 on the separate timer control console.**

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** (key disable – except during the 5 last minutes of the pre-match period - if the "Precision time" is used).



On the scoreboard: display the clock instead of the pre-match timer with key **21** ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').



If needed, stop the pre-match timer to charge the 1st game period with key **28**.



Start or stop the game timer with key **18** (key disable if the "Precision time" is used).



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: "before 2020" mode: the rest timer starts automatically. "FIBA 2020" mode: the rest timer does not start automatically. If needed, press 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.



Pre-match timer / Game timer (continued from previous page)

End of the rest period: the next game period is loaded automatically. The number of team fouls goes back to zero. The number of time-out requests only reaches zero at half game time. 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**.

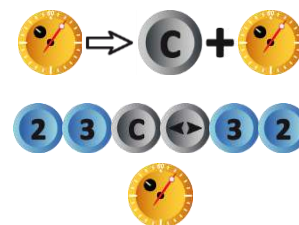


End of the rest period: the next extra-time period is loaded automatically. The number of time-out requests goes back to zero. Start the game timer with key **18**.



Correction of the game timer:

- ✓ stop the game timer with key **18**, then enter in timer correction mode by pressing keys **16** and **18** simultaneously.
- ✓ change the timer: -1min with key **12**, -10s with key **14**, -1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**, +1min with key **24**.
- ✓ 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.



If the "Individual fouls/points" control console is connected and the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.



Team Fouls

The Individual fouls are entered on the "Individual fouls/points" control console: the team fouls are automatically accumulated on the main control console.



Time-outs (3 possible lengths of time-outs)

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

Press key **17** twice to start a 2nd time-out timer type (2nd length programmed).

Press key **17** three times to start a 3rd time-out timer type (3rd length programmed).



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**.

The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).



Ball possession

Invert the ball possession indicator (*home / guests / arrows off*) with key **20**.



Period number

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



End of the match

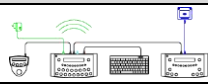
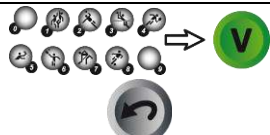
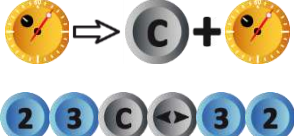
Load a similar type of match configuration by pressing keys **16** and **15** simultaneously, then choose the name of the teams, the number and the name of the players.



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



● HANDBALL

Set-up	
Connect all the control consoles and the USB-keyboard to each other (the control consoles can be connected in any order).	
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. The following data can also be programmed: reset of time-out requests at the end of each period or only at the end of the match, display or not of the time-out timer and of the rest timer on the scoreboard, obligation or not to stop the game timer before launching a penalty timer. 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, the number and the name of the players (See "Programme the team names, the number and the name of the players" – Page 7). Note: the pre-match timer can be started immediately (without waiting for the programming of the teams) by pressing key 3 on the separate timer control console.	
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 .	
On the scoreboard: display the clock instead of the pre-match timer with key 21 ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').	
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: ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, -1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. 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 the "Individual fouls/points" control console is connected and 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.

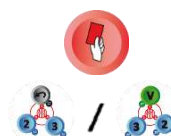
Stop the game timer with key **18** (if necessary – see Programming).

To launch a penalty timer:

- ✓ you might choose the player number with keys **0** to **9** (the penalty timer can be launched without to attribute it to a player).
- ✓ If needed, declare the immediate disqualification of the player with key **11** (Home) or key **25** (Guests).
- ✓ launch a penalty timer with keys **12, 13, 14** (Home) or keys **22, 23, 24** (Guests).

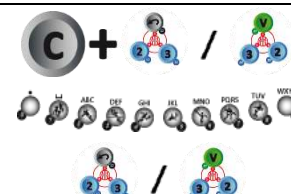
Press the appropriate key once or twice to choose the length of the penalty (2 or 4 minutes).

For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.



To change the number of the excluded player:

- ✓ press keys **16** and **12, 13, 14, 22, 23** or **24** simultaneously.
- ✓ choose the new player number with keys **0** to **9**.
- ✓ validate the new player number with keys **12, 13, 14** (Home) or keys **22, 23, 24** (Guests).



To delete 1 penalty timer: keep key **16** pressed and press keys **12, 13, 14, 22, 23** or **24** twice.



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, DA, SV: '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, the number and the name of the players.



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



HANDBALL

Service side

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

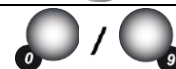


Substitutions

Enter in "Substitutions" mode with key **21**.



Choose the number of the player substituted, then the number of the player who enters the game with keys **0** to **9**.



Correct the last number entered with key **13**. Move from the number of the player substituted to the number of the player who enters the game with key **23**.



Validate the substitution with key **10** (Home) or key **26** (Guests).



Number of 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,SV:'S' / DA:'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, DA, SV: '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' / DA, SV: '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, the number and the name of the players.



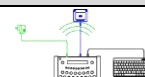
Load a different type of match configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.



● 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 with or without deciding point system (No-Ad – "N-A" on the console screen), 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).

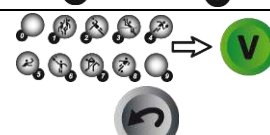


Press key **18** to view the data on the console screen longer.

Change the configuration with key **0** or play with the stored configuration with key **9**.



To change configuration: 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, the number and the name of the players" – Page 7)

Game timer

Start or stop the game timer with key **18**.

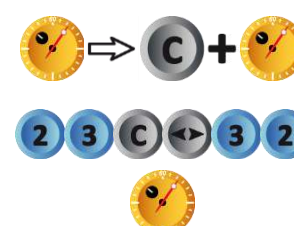


If needed, stop the game timer with key **18** and reset the timer (back to 0) with key **28**.



Correction of the game timer:

- ✓ stop the game timer with key **18**, then enter in timer correction mode by pressing keys **16** and **18** simultaneously.
- ✓ change the timer: -1min with key **12**, -10s with key **14**, - 1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**, +1min with key **24**.
- ✓ enter with key **18**.



Scores

Enter the points with key **10** (Home) or key **26** (Guests).



The games and the sets are counted automatically.

It is possible to come back to the last operation with key **13** (*the last 3 operations can be cancelled*). 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' / DA, SV: '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.



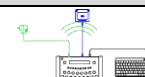
Load a different type of match configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.



● 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

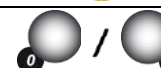
Select the "Table Tennis" mode with key **5**.



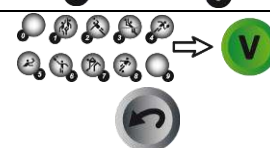
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of sets.
Press key **18** to view the data on the console screen longer.



Change the configuration with key **0** or play with the stored configuration with key **9**.



To change configuration: 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, the number and the name of the players" – Page 7)

Game timer

Start or stop the game timer with key **18**.

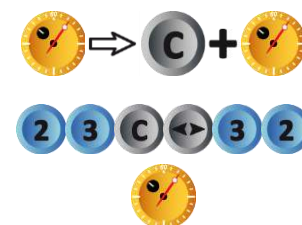


If needed, stop the game timer with key **18** and reset the timer (back to 0) with key **28**.



Correction of the game timer:

- ✓ stop the game timer with key **18**, then enter in timer correction mode by pressing keys **16** and **18** simultaneously.
- ✓ change the timer: -1min with key **12**, -10s with key **14**, - 1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**, +1min with key **24**.
- ✓ 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** (*the last 3 operations can be cancelled*). 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, PT: 'h' / DA, SV: '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.

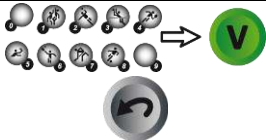


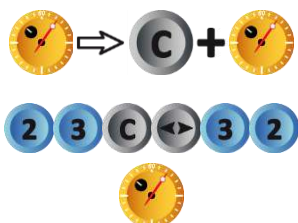
Load a different type of match configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.



● 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 and 2 winning sets), 15 points (21-20 max and 2 winning sets) or 11 points (11-10 max and 3 winning 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, the number and the name of the players" – 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: ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. ✓ 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 (the last 3 operations can be cancelled). 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, PT: 'h' / DA, SV: '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). 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, display of the team fouls or not, 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. The length of each penalty can also be programmed.

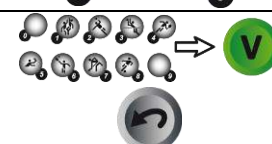


Press key 18 to view the data on the console screen longer.

Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9.



To change configuration: 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, the number and the name of the players (See "Programme the team names, the number and the name of the players" – Page 7). **Note: the pre-match timer can be started immediately (without waiting for the programming of the teams) by pressing key 3 on the separate timer control console.**

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.



On the scoreboard: display the clock instead of the pre-match timer with key 21 ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL: PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').



If needed, stop the pre-match timer to charge the 1st 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.



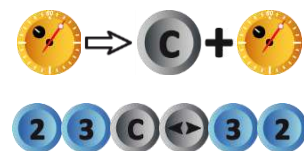
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18.



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:

- ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously.
- ✓ change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, -1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. 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 the "Individual fouls/points" control console is connected and 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 (the lengths can be modified during programming)

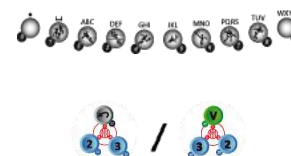
3 penalty timers of 2, 4 or 10 minutes are available for each team.

To launch a penalty timer:

- ✓ you might choose the player number with keys **0** to **9** (the penalty timer can be launched without to attribute it to a player).
- ✓ launch a penalty timer with keys **12, 13, 14** (Home) or keys **22, 23, 24** (Guests).

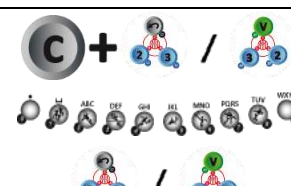
Press the appropriate key once, twice or three times to choose the length of the penalty (2, 4 or 10 minutes).

For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.



To change the number of the excluded player:

- ✓ press keys **16** and **12, 13, 14, 22, 23** or **24** simultaneously.
- ✓ choose the new player number with keys **0** to **9**.
- ✓ validate the new player number with keys **12, 13, 14** (Home) or keys **22, 23, 24** (Guests).



To delete 1 penalty timer: keep key **16** pressed and press keys **12, 13, 14, 22, 23** or **24** twice.



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

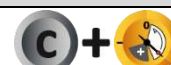
Sound the horn manually with key **19**.



The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).

Period number

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



End of the match

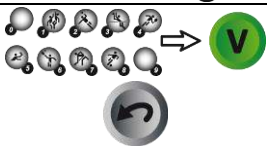
Load a similar type of match configuration by pressing keys **16** and **15** simultaneously, then choose the name of the teams, the number and the name of the players.



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). 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. The length of each penalty can also be programmed. 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, the number and the name of the players (See "Programme the team names, the number and the name of the players" – Page 7). Note: the pre-match timer can be started immediately (without waiting for the programming of the teams) by pressing key 3 on the separate timer control console.	
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 .	
On the scoreboard: display the clock instead of the pre-match timer with key 21 ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').	
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: ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. 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 the "Individual fouls/points" control console is connected and the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties (the lengths can be modified during programming)	
3 penalty timers of 2, 5 or 10 minutes are available for each team. To launch a penalty timer: ✓ you might choose the player number with keys 0 to 9 (the penalty timer can be launched without to attribute it to a player). ✓ launch 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 timer is displayed on the console screen.</i>	 
To change the number of the excluded player: ✓ press keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously. ✓ choose the new player number with keys 0 to 9. ✓ validate the new player number with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests).	  
To delete 1 penalty timer: keep key 16 pressed and press keys 12, 13, 14, 22, 23 or 24 twice.	

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

● 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). Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.



Programming

Select the "Ice-Hockey" mode with key **11**.

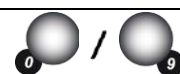


The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. The length of each penalty can also be programmed.

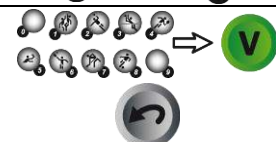


Press key **18** to view the data on the console screen longer.

Change the configuration with key **0** or play with the stored configuration with key **9**.



To change configuration: 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, the number and the name of the players (See "Programme the team names, the number and the name of the players" – Page 7). **Note: the pre-match timer can be started immediately (without waiting for the programming of the teams) by pressing key 3 on the separate timer control console.**

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**.



On the scoreboard: display the clock instead of the pre-match timer with key **21** ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL: PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').



If needed, stop the pre-match timer to charge the 1st 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**.

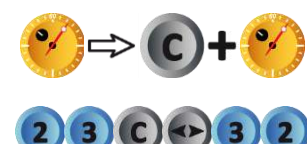


This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key **28**.



Correction of the game timer:

- ✓ stop the game timer with key **18**, then enter in timer correction mode by pressing keys **16** and **18** simultaneously.
- ✓ change the timer: -1min with key **12**, -10s with key **14**, - 1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**, +1min with key **24**. 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 the "Individual fouls/points" control console is connected and the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties (the lengths can be modified during programming)	
3 penalty timers of 2, 5 or 10 minutes are available for each team. To launch a penalty timer: ✓ you might choose the player number with keys 0 to 9 (the penalty timer can be launched without to attribute it to a player). ✓ launch 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 timer is displayed on the console screen.</i>	 
To change the number of the excluded player: ✓ press keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously. ✓ choose the new player number with keys 0 to 9. ✓ validate the new player number with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests).	  
To delete 1 penalty timer: keep key 16 pressed and press keys 12, 13, 14, 22, 23 or 24 twice.	

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, the number and the name of the players.	
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). Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.



Programming

Select the "Unihockey / Floorball" mode with key **12**.

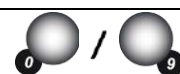


The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. The length of each penalty can also be programmed.

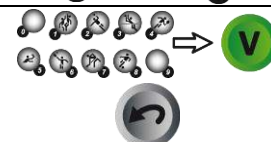


Press key **18** to view the data on the console screen longer.

Change the configuration with key **0** or play with the stored configuration with key **9**.



To change configuration: 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, the number and the name of the players (See "Programme the team names, the number and the name of the players" – Page 7). **Note: the pre-match timer can be started immediately (without waiting for the programming of the teams) by pressing key 3 on the separate timer control console.**

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**.



On the scoreboard: display the clock instead of the pre-match timer with key **21** ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').



If needed, stop the pre-match timer to charge the 1st 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**.



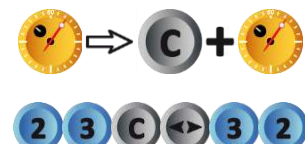
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key **18**.



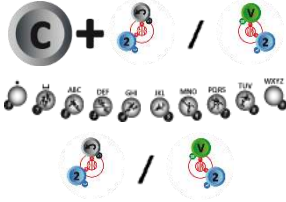
This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key **28**.

Correction of the game timer:

- ✓ stop the game timer with key **18**, then enter in timer correction mode by pressing keys **16** and **18** simultaneously.
- ✓ change the timer: -1min with key **12**, -10s with key **14**, -1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**, +1min with key **24**. 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 the "Individual fouls/points" control console is connected and the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties (the lengths can be modified during programming)	
2 penalty timers of 2, 4 or 10 minutes are available for each team. To launch a penalty timer: ✓ you might choose the player number with keys 0 to 9 (the penalty timer can be launched without to attribute it to a player). ✓ launch a penalty timer with keys 12, 13 (Home) or keys 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>	 
To change the number of the excluded player: ✓ press keys 16 and 12, 13, 23 or 24 simultaneously. ✓ choose the new player number with keys 0 to 9. ✓ validate the new player number with keys 12, 13 (Home) or keys 23, 24 (Guests).	
To delete 1 penalty timer: keep key 16 pressed and press keys 12, 13, 23 or 24 twice.	

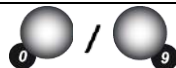
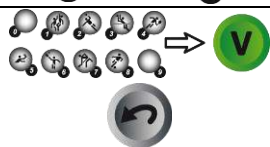
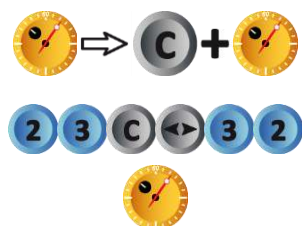
Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

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, the number and the name of the players.	
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).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Futsal" 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, the number and the name of the players (See "Programme the team names, the number and the name of the players" – 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: ✓ 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: ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, -1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. ✓ enter with key 18.	

Scores

Add 1 point with key **10** (Home) or key **26** (Guests).

1

Deduct 1 point by pressing keys **16** and **10** or **26** simultaneously.

C + 1

If the "Individual fouls/points" control console is connected and 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).

1

Deduct 1 team foul by pressing keys **16** and **11** or **25** simultaneously.

C + 1

Penalties

2 penalty timers of 2 minutes are available for each team.

To launch a penalty timer:

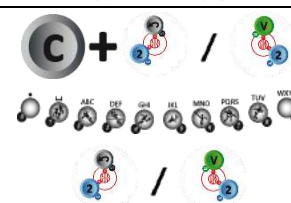
- ✓ you might choose the player number with keys **0** to **9** (the penalty timer can be launched without to attribute it to a player).
- ✓ launch a penalty timer with keys **12, 13** (Home) or keys **23, 24** (Guests).

For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.

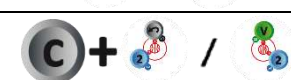


To change the number of the excluded player:

- ✓ press keys **16** and **12, 13, 23** or **24** simultaneously.
- ✓ choose the new player number with keys **0** to **9**.
- ✓ validate the new player number with keys **12, 13** (Home) or keys **23, 24** (Guests).



To delete 1 penalty timer: keep key **16** pressed and press keys **12, 13, 23** or **24** twice.



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).

1

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

C + 1

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, DA, SV: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').

C + 1

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

1

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, the number and the name of the players.

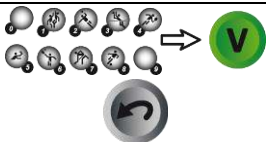
C + RESET

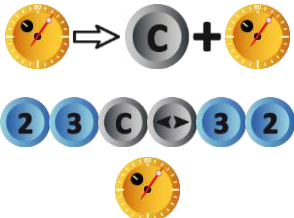
Load a different type of match configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.

C + RESET → PROG

● 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, the number and the name of the players" – 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: ✓ stop the round timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. ✓ 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, DA, SV: '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.



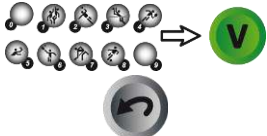
Load a different type of fight configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.

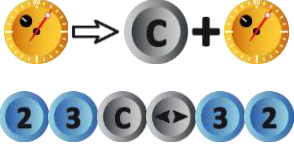


● "FREE" MODE – "PERIODS" MODE

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, display of the team fouls or not. 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, the number and the name of the players (See "Programme the team names, the number and the name of the players" – 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: ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. 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.

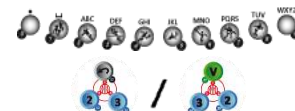


Penalty timers – in count-down mode

3 penalty timers are available for each team:

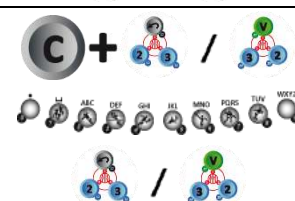
- ✓ you might choose the player number with keys **0** to **9** (non-mandatory).
- ✓ launch a penalty timer with keys **12, 13, 14** (Home) or keys **22, 23, 24** (Guests).

For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.



To change the number of the excluded player:

- ✓ press keys **16** and **12, 13, 14, 22, 23** or **24** simultaneously.
- ✓ choose the new player number with keys **0** to **9**.
- ✓ validate the new player number with keys **12, 13, 14** (Home) or keys **22, 23, 24** (Guests).



To delete 1 penalty timer: keep key **16** pressed and press keys **12, 13, 14, 22, 23** or **24** twice.



Delete all the penalty timers by pressing keys **15** 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**.

The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Game, time-out timers).



Ball possession

Invert the ball possession indicator (home / guests / arrows off) with key **20**.



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, the number and the name of the players.



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

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**.

The horn sounds automatically at the end of a programmed time (time-out timers).



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' / DA, SV: '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, the number and the name of the players.



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



This image shows a single page from a notebook or ledger. It features approximately 20 evenly spaced, thin grey horizontal lines running across its entire width. The background is plain white, providing a clean surface for writing or drawing. There are no margins, headers, footers, or other markings present on the page.



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANCE

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

Fax: +33 (0)2 40 25 30 63

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

*FIBA APPROVED EQUIPMENT: STRAMATEL offers a range of FIBA (International Basketball Federation) approved products.

Multisport *Comme 452*

NOTICE D'UTILISATION DES PUPITRES



Modèles avec noms des équipes programmables

Modèles avec numéros et noms des joueurs programmables

Modèles avec fautes individuelles

Modèles avec ou sans scores individuels

Images et photos non contractuelles

● SOMMAIRE

Pages 3 - 5	Généralités
3	✓ Les différents éléments fournis
3	✓ Sauvegarde des données
3	✓ Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)
4	✓ Fonctions des touches du pupitre principal
5	✓ Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté
Pages 6 - 7	Mise en service - Programmation
6	✓ Mise en service
6	✓ Sélection d'un sport ou d'une fonction
6-7	✓ Programmation des paramètres dans les sports
7	✓ Programmation des noms des équipes, des numéros et des noms des joueurs
Pages 8 - 9	Configurations diverses
8	✓ Accès au mode "Configuration générale"
8	✓ Langue du pupitre
8	✓ Type de clavier USB
8	✓ Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau
8	✓ Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)
9	✓ Basket-ball - Déclenchement des entourages lumineux de buts à la fin des temps de possession de ballon
9	✓ Basket-ball – Mode de fonctionnement (FIBA2020, Carré rouge)
9	✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre
9	✓ Evolution des règlements sportifs (clé USB)
Pages 9 - 39	Sports et fonctions
9	✓ Horloge du tableau d'affichage
9	✓ Sauvegardes – Configurations de jeu personnalisées
10-11	✓ Basket-ball
12-13	✓ Handball
14-15	✓ Volley-ball
16-17	✓ Tennis
18-19	✓ Tennis de Table
20-21	✓ Badminton
22-23	✓ Rink hockey
24-25	✓ Hockey in line
26-27	✓ Hockey sur glace
28-29	✓ Unihockey / Floorball
30-31	✓ Football en Salle
32-33	✓ Boxe
34-35	✓ Sport libre – Mode "Périodes"
36-37	✓ Sport libre – Mode "Sets"

● GENERALITES

Les différents éléments fournis	
Pupitre principal ✓ Permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...).	
Application pour Android™ (voir l'aide intégrée dans l'application) ✓ Stramatel a développé une application gratuite pour Android™ compatible avec le pupitre principal. Cette application, téléchargeable sur Google Play (mot clé "Stramatel Multisport"), permet à partir d'un smartphone ou d'une tablette de gérer les fonctions principales (chronomètres, scores, fautes indiv., etc...), de saisir les textes (noms des équipes,) et de partager les résultats des matchs par SMS, e-mail, réseaux sociaux, La gestion des fonctions principales par l'application peut cependant être bloquée (verrouillage à partir du pupitre).	
Pupitre fautes/points individuels (notice d'utilisation séparée) ✓ Permet de gérer les fautes individuelles des joueurs au basket-ball. ✓ Permet éventuellement de gérer les points individuels des joueurs (Basket-ball / Handball / Rink Hockey / Hockey in line / Hockey sur glace / Unihockey / Floorball / Football en Salle). ✓ Ce pupitre est alimenté par le pupitre principal. Il ne doit être raccordé qu'aux systèmes fournis par STRAMATEL.	
Pupitre chronomètre déporté ✓ Permet éventuellement de gérer les chronomètres et l'avertisseur sonore séparément (Basket-ball / Handball / Hockey(s) / Floorball / Football en Salle). ✓ Ce pupitre est alimenté par le pupitre principal. Il ne doit être raccordé qu'aux systèmes fournis par STRAMATEL.	
Clavier USB ✓ Permet de saisir les textes (noms des équipes, noms des joueurs,) et les numéros des joueurs. <i>La saisie des noms des équipes (uniquement) peut se faire en mode SMS directement sur le pupitre.</i>	
Alimentation 12V 500mA (Modèle radiocommandé) ✓ Permet de charger les batteries du pupitre principal. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Câbles souples 2 mètres ✓ Permettent de raccorder les pupitres entre eux (connecteurs 5 broches des pupitres). Utiliser uniquement les câbles fournis par STRAMATEL.	
Câble souple 10 mètres (modèle radiocommandé avec option kit filaire) ✓ Permet de raccorder les pupitres (connecteurs 5 broches) au tableau d'affichage par l'intermédiaire du boîtier de jonction mural. Utiliser uniquement le câble fourni par STRAMATEL.	

Sauvegarde des données	
Les données du match en cours sont gardées en mémoire en cas d'extinction du pupitre. A la remise en marche du pupitre, celui-ci revient automatiquement au match en cours. (Il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le pupitre).	

Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)	
Le pupitre principal est doté de batteries disposant d'une autonomie de 16 heures environ lorsqu'elles sont totalement chargées. En dehors des matchs, il est indispensable de le mettre en charge à l'aide de l'alimentation 12V fournie (Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL). ✓ Eteindre le pupitre, puis débrancher le clavier USB et les autres pupitres. ✓ Raccorder l'alimentation à l'arrière du pupitre et à une prise de courant (le socle de la prise de courant doit être installé à proximité du matériel et doit être aisément accessible). <u>Laisser le pupitre en charge en permanence hors utilisation (le système de charge lente ne détériore pas les batteries). Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.</u>	

Fonctions des touches du pupitre principal



Les touches sont numérotées de 0 à 28

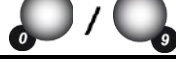
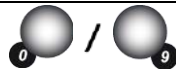
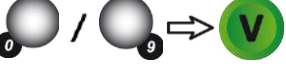
	Marche / Arrêt du pupitre
	Choix des sports / Saisie des données numériques / Saisie des noms des équipes en mode SMS
	Scores / Nombres de temps-mort (pendant les temps-morts uniquement)
	Fautes d'équipes
	Chronomètres d'exclusions
	Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu, de repos, de prolongation
	Lancement ou arrêt du chronomètre de temps-mort
	Avertisseur sonore
	Rechargement d'une période de jeu ou de prolongation
	Retour à l'état précédent
	Chargement d'un nouveau match
	Fonction Correction (en maintenant la touche appuyée et en appuyant sur une touche "Scores" ou autre)
	Possession de ballon / Changement de service
	Inversion de l'affichage du chronomètre sur le pupitre / Inversion des scores (sports de raquettes)
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres

Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté



	Marche / Arrêt du pupitre
	Lancement ou arrêt du chronomètre de temps-mort
	Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu, de repos, de prolongation
	Avertisseur sonore

● MISE EN SERVICE - PROGRAMMATION

Mise en service	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension. Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). <i>Le pupitre "24 secondes" est livré avec les afficheurs "temps de possession" de la gamme SC24.</i> Utilisation de l'application "Stramatel Multisport" pour Android™ : après avoir téléchargé l'application sur Google Play, raccorder le smartphone ou la tablette à la place du clavier USB. Modèle radiocommandé avec option kit de transmission filaire : raccorder le cordon souple 10m entre les pupitres et le boîtier mural.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Modèle radiocommandé : l'état de charge des batteries est indiqué sur l'écran du pupitre. En cas de charge insuffisante, alimenter le pupitre principal à l'aide de l'alimentation fournie.	
Le pupitre entre ensuite dans le dernier sport utilisé. Pour changer de sport ou accéder au mode "configuration générale" (cf. "Configurations diverses" – Page 8) : appuyer plusieurs fois sur la touche 27.	
Sélection d'un sport ou d'une fonction	
Le pupitre est programmé dans un sport : appuyer plusieurs fois sur la touche 27 (accès au choix des sports).	
Sélectionner alors le sport ou la fonction souhaitée à l'aide de la touche indiquée sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration du sport avec la touche 0 (voir "Programmation des paramètres dans les sports") ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.	
Choisir de jouer sans connexion Android™ avec la touche 0 ou avec connexion Android™ avec la touche 9 (modèle radiocommandé : le chargeur doit être connecté au pupitre).	
<u>En cas de connexion Android™</u> : verrouiller la possibilité de gérer les données du match sur l'application avec la touche 9 ou laisser ces fonctions libres avec la touche 0.	
Programmation des paramètres dans les sports	
Chaque sport dispose de sa propre configuration (paramètres de fonctionnement) : durée de jeu, durée de prolongation, nombre de sets ou de périodes, etc... Ces paramètres sont gardés en mémoire en cas d'extinction du pupitre ou de changement de sport.	
Des configurations de jeu personnalisées (10 au total, tous sports confondus) peuvent également être programmées et sauvegardées dans le pupitre. Il est par exemple possible de sauvegarder en mémoire une configuration "Basket-ball Sénior", une "Basket-ball Minime", un sport libre "Pelote", etc...	
Entrée dans un sport : l'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire pour ce sport. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre. Appuyer de nouveau sur la touche 18 une fois les informations consultées.	
Modifier la configuration avec la touche 0 (voir ci-dessous) ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 (accès direct au jeu).	
<u>Modification de la configuration</u> : choisir de revenir à la configuration d'origine du pupitre dans ce sport avec la touche 9 ou conserver les derniers paramètres avec la touche 0 ou charger une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche 1 (si une sauvegarde existe dans ce sport).	
<u>Configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre. A chaque question, le pupitre propose la dernière configuration enregistrée (la donnée clignote sur l'écran du pupitre) :	
✓ valider cette réponse avec la touche 23 ou choisir une autre réponse avec les touches 0 à 9.	
✓ programmer les durées avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 23.	
Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13.	
Enregistrer la configuration dans une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche 0 ou accéder directement au jeu avec la touche 9.	
<u>Sauvegarde de la configuration de jeu</u> : choisir une des sauvegardes avec les touches 0 et 9 (liste déroulante) en prenant soin de ne pas écraser la sauvegarde d'un autre utilisateur et valider avec la touche 23.	
Programmer un nom de sauvegarde (14 caractères maximum) en mode SMS (voir "Programmation en mode SMS" page suivante). Valider le nom de la sauvegarde avec la touche 23.	

Programmation des paramètres dans les sports (suite)

Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.

Sports avec chronomètre d'avant-match : le chronomètre d'avant-match peut être lancé immédiatement (sans attendre la programmation des équipes) en appuyant sur la touche 3 du pupitre chronomètre déporté.

Programmation des noms des équipes, des numéros et des noms des joueurs

Les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs se programment à l'aide du clavier USB fourni ou à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette avec l'application "Stramatel Multisport" pour Android™.

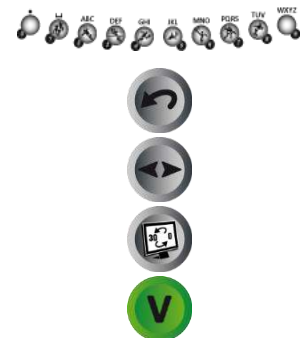


Les noms des équipes (uniquement) peuvent également être programmés en mode SMS directement sur le pupitre.



Programmation des noms des équipes (uniquement) en mode SMS :

- ✓ Choisir le nom de l'équipe LOCAUX avec les touches **0** à **9**.
- ✓ Modifier le dernier caractère entré avec la touche **13**.
- ✓ Changer d'équipe avec la touche **20**.
- ✓ Changer de mode (Majuscules / Minuscules / Nombres) avec la touche **21**.
- ✓ Valider chaque nom avec la touche **23**.



Programmation à l'aide du clavier USB :

Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec 6 types de claviers : AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE, ARABE QWERTY et ARABE AZERTY (cf. "Type de clavier USB" – Page 8). *Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec l'hébreu, le russe ou l'arabe.*

Pour entrer des caractères latins sur un clavier HEBREU, RUSSE ou ARABE : configurer le pupitre pour fonctionner avec un clavier "QWERTY" ou "AZERTY".

- ✓ Taper le nom de l'équipe LOCAUX sur le clavier.
En configuration AZERTY ou QWERTY, le clavier fourni permet de gérer la quasi-totalité des caractères existants :
 - Pour entrer un caractère accentué, appuyer sur la touche F1 à F11 correspondant à l'accent, puis entrer la lettre souhaitée. Types d'accents possibles :

F1 : á, é, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ñ, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ş, q, ...	F9 : ã, ë, ü, ...	F10 : ő, ű
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - De la même manière, la touche F12 permet d'entrer des caractères spécifiques :

F12+a : æ	F12+d : ð	F12+e : ə	F12+g : ž	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Modifier le dernier caractère entré avec la touche (**Backspace**).
- ✓ Passer à la programmation d'un autre nom dans la même équipe avec les touches ↓ (ou ↵) et ↑.
- ✓ Changer d'équipe avec la touche ⇄ (**TAB**).
- ✓ Passer du mode Majuscule (**ABC** sur l'écran du pupitre) au mode Minuscule (**abc**) avec la touche **Caps Lock**.
- ✓ Sortir de la programmation avec la touche **Esc** (ou en appuyant sur la touche **23** du pupitre).



● CONFIGURATIONS DIVERSES

Certains paramètres généraux sont configurables : la langue du pupitre, la langue des textes qui apparaissent sur l'afficheur en mode "événementiel", le type de clavier USB, les horaires d'extinction de l'horloge sur le tableau d'affichage, le mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé), le mode d'affichage des entourages lumineux de buts de basket (ledstrips), le mode de fonctionnement général en Basket-Ball (règlement appliqué). Il est également possible de réinitialiser l'ensemble des paramètres du pupitre.

Accès au mode "Configuration générale"

Le pupitre est programmé dans un sport : appuyer plusieurs fois sur la touche **27** (accès au choix des sports).



Maintenir la touche **27** appuyée pendant 1 seconde. Le pupitre propose de programmer la langue du pupitre.



Choisir un autre paramètre à modifier avec les touches **0** et **9** (liste déroulante).



Accéder à la configuration du paramètre souhaité avec la touche **23**.



Langue du pupitre

Le pupitre peut être configuré dans différentes langues. Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment. Sélectionner la langue souhaitée avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.



Langue des textes qui apparaissent sur l'afficheur en mode "événementiel"

Les textes peuvent être affichés dans différentes langues. Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment. Sélectionner la langue souhaitée avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.



Type de clavier USB

Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec différents types de claviers (AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE, ARABE QWERTY et ARABE AZERTY).

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Sélectionner le type de clavier avec les touches **0** et **9** (liste déroulante) et valider avec la touche **23**.

Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec l'hébreu, le russe ou l'arabe.



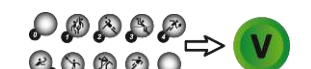
Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau

Le tableau d'affichage est doté d'une horloge qui indique l'heure tant qu'un sport n'a pas été sélectionné sur le pupitre de commande. L'horloge peut être éteinte automatiquement la nuit.

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Programmer les horaires d'extinction et d'affichage de l'heure :

- ✓ Programmer les heures avec les touches **0** à **9** et valider avec la touche **23**.
- ✓ Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche **23**.



Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)

Le pupitre radiocommandé est doté de 6 fréquences de transmission différentes (canaux) et peut également être utilisé en transmission filaire.

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Choisir un canal radio avec les touches **0** à **5** ou choisir le mode de transmission filaire avec la touche **9** (le pupitre ne transmet plus en mode radio).



Basket-ball - Déclenchement des entourages lumineux de buts à la fin des temps de possession de ballon (24 s)

Si le tableau d'affichage est installé avec des afficheurs de temps de possession SC24 et des entourages lumineux de buts de basket (ledstrips), le mode de fonctionnement des ledstrips peut être configuré sur le pupitre.

Accéder à la configuration du basket-ball (BASKET-BALL) comme indiqué précédemment. Accéder à la configuration de ce mode (24s) avec la touche **0**. Choisir le mode de fonctionnement des ledstrips à la fin des temps de possession de ballon avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.

Dans tous les cas, l'entourage lumineux rouge s'allume pour indiquer la fin des périodes de jeu.



Basket-ball - Mode de fonctionnement (FIBA2020, Carré rouge)

Le pupitre peut être configuré dans 2 modes différents : «Avant 2020» ou nouveau règlement «FIBA 2020» avec affichage d'un carré rouge lorsqu'une équipe a 4 fautes.

Accéder à la configuration du basket-ball (BASKET-BALL) comme indiqué précédemment. Accéder à la configuration de ce mode de fonctionnement avec la touche **1**. Choisir le mode de fonctionnement souhaité avec les touches **0** ou **9**.



Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre

Le pupitre peut être remis dans son état initial (retour à la configuration d'origine dans tous les sports).

Accéder à la configuration de ce mode (RAZ usine) comme indiqué précédemment.

Remettre les paramètres à leurs valeurs d'origine (paramètres usine) avec la touche **9**.



Evolution des règlements sportifs (clé USB)

Les programmes du pupitre principal et du pupitre fautes/points individuels pourront être remis à jour à l'aide d'une simple clé USB en cas d'évolution des règlements sportifs.

Un guide de mise à jour programme sera fourni avec la clé USB le cas échéant.



● HORLOGE DU TABLEAU D'AFFICHAGE

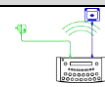
Le tableau affichage est doté d'une horloge qui indique l'heure tant qu'un sport n'a pas été sélectionné sur le pupitre de commande. Cette horloge peut être éteinte automatiquement la nuit pendant une plage horaire déterminée (cf. "Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau" – Page 8).

Si le tableau d'affichage est équipé de l'option antenne DCF ou antenne GPS, il se remet à l'heure automatiquement.

Programmation de l'heure

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre principal.

Le clavier USB et les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode.



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Le pupitre est programmé dans un sport : appuyer plusieurs fois sur la touche **27** (accès au choix des sports).



Choisir le mode "Remise à l'heure" avec la touche **18**.



Programmer les heures avec les touches **0** à **9** et valider avec la touche **23**.

Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche **23**.



Eteindre le pupitre en maintenant sa touche ON/OFF appuyée, et le mettre en charge.

L'heure est sauvegardée de manière permanente dans le tableau d'affichage en cas de coupure de courant.



● SAUVEGARDES

Chargement d'une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée)

Raccorder si nécessaire les différents pupitres et le clavier USB (en fonction du sport).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Le pupitre n'est pas programmé dans un sport : choisir le mode "Sauvegardes" avec la touche **17**.



Choisir la sauvegarde souhaitée avec les touches **0** et **9** (liste déroulante) et valider avec la touche **23**. Le pupitre accède directement au sport donné. L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration.



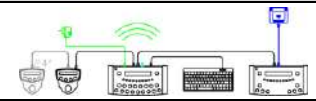
Modifier la configuration du sport avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



● BASKET-BALL

Mise en service

Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Si un système de sifflet radio "Precision time" est utilisé : le connecter à l'arrière du pupitre principal (sur le connecteur 8 broches du pupitre - câble spécifique fourni sur demande).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Test du "Precision time" et des entourages lumineux de buts de basket (ledstrips)

Si un système de sifflet radio "Precision time" est utilisé : la liaison "Precision time" / Pupitre principal peut être testée pendant l'avant-match et pendant les périodes de repos. Pendant les 5 dernières minutes de l'avant-match et pendant les périodes de repos, "SPT" s'affiche sur l'écran du pupitre pour indiquer que le "Precision time" est en position START : **mettre impérativement le "Precision time" en position STOP avant la fin de l'avant-match ou la fin de la période de repos.**

Si le tableau d'affichage est installé avec des afficheurs de temps de possession SC24 et des entourages lumineux de buts de basket (ledstrips) : les avertisseurs sonores des afficheurs SC24 et l'allumage des entourages lumineux peuvent être testés pendant l'avant-match en appuyant sur la touche **23**.



Programmation

Choisir le mode "Basket-ball" avec la touche **1**.

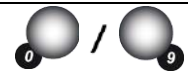


L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, durée des prolongations, durée des temps-morts (3 durées de temps-morts sont programmables - la 1^{ère} durée est affichée), durée du repos principal (mi-temps), durée du repos secondaire (entre 1^{er} et 2nd quart-temps / entre 3^{ème} et 4^{ème} quart-temps), durée du repos avant prolongation.



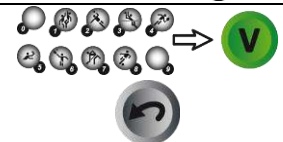
Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.

Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7). **Note : le chronomètre d'avant-match peut être lancé immédiatement (sans attendre la programmation des équipes) en appuyant sur la touche 3 du pupitre chronomètre déporté.**

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).



Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18** (touche inactive – excepté pendant les 5 dernières minutes de l'avant-match - si le "Precision time" est utilisé).



Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche **21** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1^{ère} période avec la touche **28**.



Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** (touche inactive si le "Precision time" est utilisé).



Visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



Fin des premières périodes de jeu : mode «Avant 2020» : le chronomètre de repos se lance automatiquement. Mode «FIBA 2020» : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.

Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.



Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu (suite)

Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Les fautes par équipe sont remises à zéro. Le nombre de temps morts n'est remis à zéro qu'à la moitié du match. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche **18**.



Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.

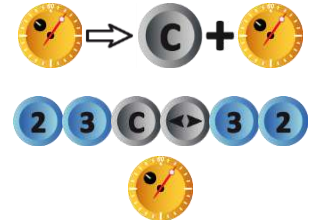


Fin de la période de repos : la période de prolongation se charge automatiquement. Le nombre de temps morts est remis à zéro. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche **18**.



Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, -1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Scores

Ajouter 1, 2 ou 3 points avec les touches **10, 12, 14** (Locaux) ou **22, 24, 26** (Visiteurs).



Retirer 1, 2 ou 3 points en appuyant simultanément sur **16** et sur **10, 12, 14, 22, 24** ou **26**.



Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté et que la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.



Fautes

Les fautes sont comptabilisées sur le pupitre "Fautes/points individuels" : le pupitre principal calcule les fautes par équipe automatiquement.



Temps-morts (3 durées de temps-morts possibles)

Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et lancer le temps-mort avec la touche **17**.

Appuyer 2 fois sur la touche **17** pour lancer un temps-mort de type 2 (2nde durée programmée).

Appuyer 3 fois sur la touche **17** pour lancer un temps-mort de type 3 (3^{ème} durée programmée).



Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Avertisseur sonore

Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche **19**. L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).



Possession de ballon

Indiquer le côté de possession de ballon (locaux / visiteurs / extinction des flèches) avec la touche **20**.



Numéro de période

Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur **16** et sur **28**.



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.



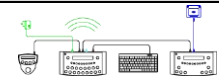
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● HANDBALL

Mise en service

Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Handball" avec la touche **2**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, durée des périodes et mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte, temps de périodes cumulés ou non), durée des prolongations, durée des temps-morts, affichage du nombre de temps-morts ou du nombre d'exclusions sur l'afficheur.



Les données suivantes peuvent également être programmées : remise à zéro des temps-morts à la fin de chaque période ou uniquement à la fin du match, affichage ou non des chronomètres de temps-mort et de repos sur l'afficheur, obligation ou non d'arrêter le chronomètre de jeu pour lancer une exclusion.

Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7). **Note : le chronomètre d'avant-match peut être lancé immédiatement (sans attendre la programmation des équipes) en appuyant sur la touche 3 du pupitre chronomètre déporté.**

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).



Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.



Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche **21** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1^{ère} période avec la touche **28**.



Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.



Fin de la première période de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte.

Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.



Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.

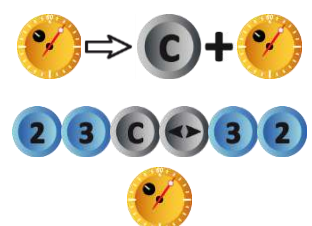


Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.



Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, -1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté et que la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Exclusions	
3 chronomètres d'exclusion de 2 ou 4 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 (si nécessaire – voir Programmation). Pour lancer un chronomètre d'exclusion : ✓ choisir éventuellement le numéro du joueur avec les touches 0 à 9 (un chronomètre d'exclusion peut être lancé sans être attribué à un joueur). ✓ si besoin, déclarer la disqualification immédiate du joueur avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs). ✓ lancer le chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1 fois ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2 ou 4 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	  
Pour modifier le numéro d'un joueur exclus : ✓ appuyer simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24. ✓ choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9. ✓ valider le nouveau numéro avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs).	  
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en maintenant la touche 16 appuyée et en appuyant 2 fois de suite sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	 
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Avertisseur sonore	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 .	

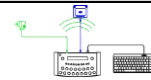
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● VOLLEY-BALL

Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Volley-ball" avec la touche **3**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : lancement des temps-morts techniques de manière automatique ou non, durée des temps-morts techniques le cas échéant, durée des autres temps morts.

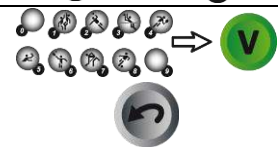


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



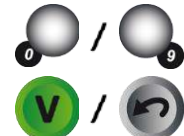
Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "**Programmation des noms des équipes**" – Page 7)

Choisir les 12 joueurs présents sur le terrain en début de match :

- ✓ choisir le numéro de chaque joueur avec les touches **0** et **9** (liste déroulante).
- ✓ valider chaque numéro avec la touche **23** ou revenir au joueur précédent avec la touche **13**.



Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.

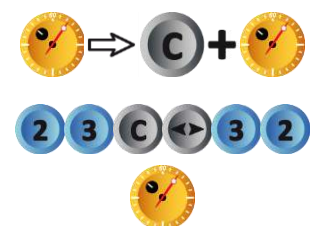


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Scores

Ajouter 1 point avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Valider les sets avec la touche **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Set de barrage Euroleague : à la fin du match, en cas d'égalité sur 2 rencontres, il est possible de faire un "Golden set" en 15 points gagnants.



Appuyer sur la touche **28**, puis sur la touche **9**. Le Golden set peut commencer

Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



Remplacements de joueurs

Entrer dans le mode "Remplacements de joueurs" avec la touche **21**.



Choisir le numéro du joueur sortant, puis le numéro du joueur entrant avec les touches **0** à **9**.



Corriger le dernier numéro saisi avec la touche **13**. Passer du numéro du joueur sortant au numéro du joueur entrant avec la touche **23**.



Valider le remplacement avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Nombres de remplacements de joueurs

Compter les remplacements dans le set avec les touches **11** (Locaux) ou **25** (Visiteurs).



Corriger le nombre de remplacements dans le set en appuyant simultanément sur **16** et sur **11** ou **25**.



Le nombre de remplacements effectués dans le set peut être indiqué sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre. Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "R" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Temps-morts standards

Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et lancer le temps-mort avec la touche **17**.



Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Temps-morts techniques

Si le choix a été fait d'avoir des temps morts techniques automatiques : lors des 4 premiers sets, lorsque la 1ère équipe atteint 8 points ou 16 points, les temps morts techniques se lancent automatiquement et l'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement (voir "Avertisseur sonore" ci-dessous).



Avertisseur sonore

Si le choix a été fait d'avoir des temps morts techniques automatiques :

- ✓ L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lors du lancement d'un temps-mort technique.
- ✓ Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur **16** et sur **19** (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).



Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche **19**.



Affichage de l'horloge

L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre. Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.



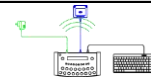
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● TENNIS

Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Tennis" avec la touche **4**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de sets, nombres de jeux gagnants dans chaque set, fonctionnement avec ou sans le système de point décisif (No-Ad – "N-A" sur l'écran du pupitre), mode de fonctionnement dans le set final (set remplacé par un jeu décisif en 7 points gagnants, en 10 points gagnants ou set normal en x jeux gagnants), sets joués avec ou sans Tie-Break, set final joué avec ou sans Tie-Break ("TB" sur l'écran du pupitre).

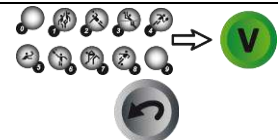


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)

Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.

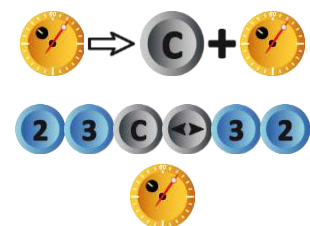


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, -1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Scores

Compter les points avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).

Les jeux et les sets se comptabilisent automatiquement.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points, le nombre de jeux et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Corriger (uniquement) le nombre de points en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Côté de service

Le côté de service s'inverse automatiquement à chaque jeu et durant les Tie-Breaks.
 Si besoin, inverser manuellement le côté de service avec la touche **20**.



Côté d'affichage des équipes et de leurs scores

Les équipes et leurs scores peuvent permuter sur le pupitre et sur le tableau d'affichage pour suivre les changements de côté pendant le match.
 Inverser l'affichage manuellement avec la touche **21**.



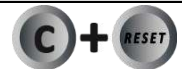
Affichage de l'horloge

L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre.
 Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.



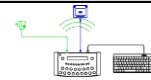
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● TENNIS DE TABLE

Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Tennis de table" avec la touche **5**.



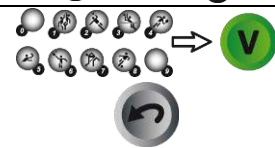
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de sets. Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.



Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)

Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.

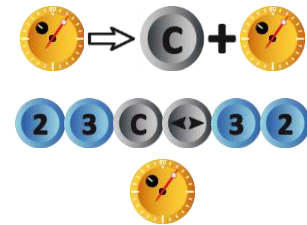


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Scores

Ajouter 1 point avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Valider les sets avec la touche **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Côté de service

Le côté de service s'inverse automatiquement.

Si besoin, inverser manuellement le côté de service avec la touche **20**.



Côté d'affichage des équipes et de leurs scores

Les équipes et leurs scores peuvent permuter sur le pupitre et sur le tableau d'affichage pour suivre les changements de côté pendant le match.

Inverser l'affichage manuellement avec la touche **21**.



Affichage de l'horloge

L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre.

Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.



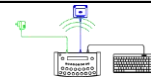
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● BADMINTON

Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Badminton" avec la touche 6.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de points gagnants dans chaque set - 21 points (30-29 max et 2 sets gagnants), 15 points (21-20 max et 2 sets gagnants) ou 11 points (11-10 max et 3 sets gagnants).

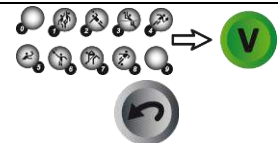


Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9, puis valider chaque réponse avec la touche 23.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13.

Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)

Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18.

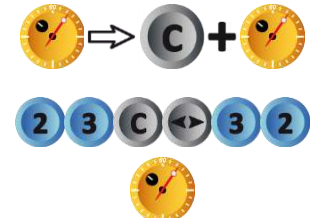


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et remettre le chronomètre à zéro avec la touche 28.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18.
- ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24.
- ✓ valider avec la touche 18.



Scores

Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26.



Valider les sets avec la touche 23.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche 13 (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



Côté d'affichage des équipes et de leurs scores

Les équipes et leurs scores peuvent permuter sur le pupitre et sur le tableau d'affichage pour suivre les changements de côté pendant le match.

Inverser l'affichage manuellement avec la touche **21**.



Chronomètre de repos

Lancer ou arrêter le chronomètre de repos avec la touche **17**.



Affichage de l'horloge

L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre.

Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.



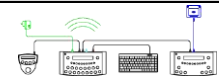
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● RINK HOCKEY

Mise en service

Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Rink Hockey" avec la touche 7.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, affichage des fautes d'équipe ou non sur l'afficheur, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. La durée de chaque exclusion peut également être programmée.



Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9, puis valider chaque réponse avec la touche 23.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13.



Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7). **Note : le chronomètre d'avant-match peut être lancé immédiatement (sans attendre la programmation des équipes) en appuyant sur la touche 3 du pupitre chronomètre déporté.**

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).



Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18.



Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1^{ère} période avec la touche 28.



Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18.



Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21.



Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte.

Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18.



Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement.



Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18.



Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18.

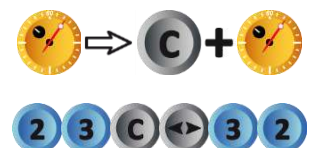


Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28.



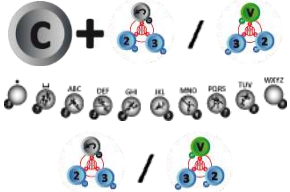
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18.
- ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. Valider avec la touche 18.



Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté et que la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	

Exclusions (les durées sont configurables lors de la programmation)	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 4 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Pour lancer un chronomètre d'exclusion : ✓ choisir éventuellement le numéro du joueur avec les touches 0 à 9 (un chronomètre d'exclusion peut être lancé sans être attribué à un joueur). ✓ lancer le chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 4 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	 
Pour modifier le numéro d'un joueur exclus : ✓ appuyer simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24. ✓ choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9. ✓ valider le nouveau numéro avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs).	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en maintenant la touche 16 appuyée et en appuyant 2 fois de suite sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	 
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

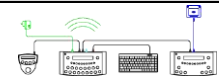
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● HOCKEY IN LINE

Mise en service

Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Hockey in line" avec la touche **10**.



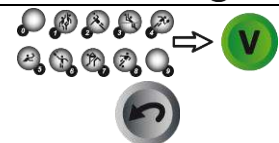
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. La durée de chaque exclusion peut également être programmée. Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.



Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7). **Note : le chronomètre d'avant-match peut être lancé immédiatement (sans attendre la programmation des équipes) en appuyant sur la touche 3 du pupitre chronomètre déporté.**

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).



Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.



Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche **21** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1^{ère} période avec la touche **28**.



Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.



Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte.

Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.



Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement.



Lancer le chronomètre de jeu avec la touche **18**.



Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.

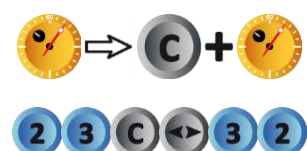


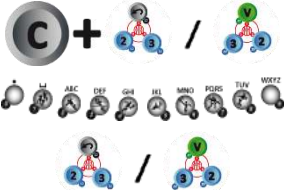
Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**. Valider avec la touche **18**.

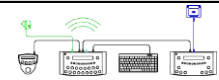


Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté et que la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	
Exclusions (les durées sont configurables lors de la programmation)	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 5 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Pour lancer un chronomètre d'exclusion : ✓ choisir éventuellement le numéro du joueur avec les touches 0 à 9 (un chronomètre d'exclusion peut être lancé sans être attribué à un joueur). ✓ lancer le chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 5 ou 10 minutes). Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.	 
Pour modifier le numéro d'un joueur exclus : ✓ appuyer simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24. ✓ choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9. ✓ valider le nouveau numéro avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs).	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en maintenant la touche 16 appuyée et en appuyant 2 fois de suite sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	
Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19. L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).	
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● HOCKEY SUR GLACE

Mise en service

Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Hockey sur glace" avec la touche **11**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. La durée de chaque exclusion peut également être programmée.

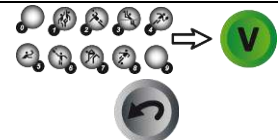


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7). **Note : le chronomètre d'avant-match peut être lancé immédiatement (sans attendre la programmation des équipes) en appuyant sur la touche 3 du pupitre chronomètre déporté.**

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).



Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.



Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche **21** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1^{ère} période avec la touche **28**.



Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.



Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte.

Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.



Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement.



Lancer le chronomètre de jeu avec la touche **18**.



Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.

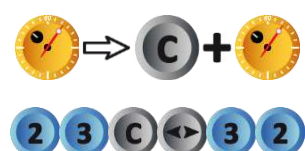


Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.



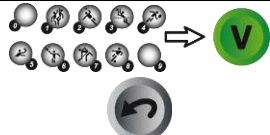
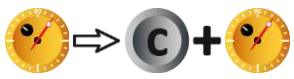
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**. Valider avec la touche **18**.



Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté et que la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	
Exclusions (les durées sont configurables lors de la programmation)	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 5 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Pour lancer un chronomètre d'exclusion : ✓ choisir éventuellement le numéro du joueur avec les touches 0 à 9 (un chronomètre d'exclusion peut être lancé sans être attribué à un joueur). ✓ lancer le chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 5 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	 
Pour modifier le numéro d'un joueur exclus : ✓ appuyer simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24. ✓ choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9. ✓ valider le nouveau numéro avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs).	  
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en maintenant la touche 16 appuyée et en appuyant 2 fois de suite sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	
Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	 → 
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19. <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

• UNIHOCKEY / FLOORBALL

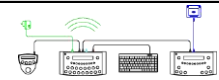
Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Unihockey / Floorball" avec la touche 12 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. La durée de chaque exclusion peut également être programmée. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7). Note : le chronomètre d'avant-match peut être lancé immédiatement (sans attendre la programmation des équipes) en appuyant sur la touche 3 du pupitre chronomètre déporté.	
Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 .	
Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	 
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, -1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. Valider avec la touche 18.	 

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté et que la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	
Exclusions (les durées sont configurables lors de la programmation)	
2 chronomètres d'exclusion de 2, 4 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Pour lancer un chronomètre d'exclusion : ✓ choisir éventuellement le numéro du joueur avec les touches 0 à 9 (un chronomètre d'exclusion peut être lancé sans être attribué à un joueur). ✓ lancer le chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13 (Locaux) ou 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 4 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	 
Pour modifier le numéro d'un joueur exclus : ✓ appuyer simultanément sur 16 et sur 12, 13, 23 ou 24. ✓ choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9. ✓ valider le nouveau numéro avec les touches 12, 13 (Locaux) ou 23, 24 (Visiteurs).	  
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en maintenant la touche 16 appuyée et en appuyant 2 fois de suite sur 12, 13, 23 ou 24 .	
Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	  
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19. <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● FOOTBALL EN SALLE

Mise en service

Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Football en salle" avec la touche **8**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, durée des périodes de repos entre les périodes de jeu, mode d'affichage du chronomètre de repos (compte ou décompte).

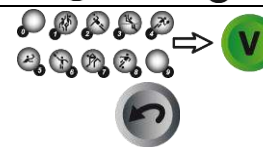


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)

Chronomètre de jeu

Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).



Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.



Fin de la première période de jeu :

- ✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "avertisseur sonore automatique" sélectionnée : le chronomètre de repos se lance automatiquement.
- ✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "avertisseur sonore automatique" non sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête, mais le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation. Lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.



Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.



Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement.



Lancer le chronomètre de jeu avec la touche **18**.

Fin de 2nde période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.

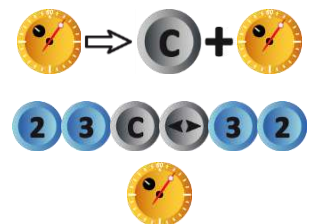


Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, -1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté et que la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	

Exclusions	
2 chronomètres d'exclusion de 2 minutes sont disponibles pour chaque équipe : Pour lancer un chronomètre d'exclusion : ✓ choisir éventuellement le numéro du joueur avec les touches 0 à 9 (un chronomètre d'exclusion peut être lancé sans être attribué à un joueur). ✓ lancer le chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13 (Locaux) ou 23, 24 (Visiteurs). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	 
Pour modifier le numéro d'un joueur exclus : ✓ appuyer simultanément sur 16 et sur 12, 13, 23 ou 24. ✓ choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9. ✓ valider le nouveau numéro avec les touches 12, 13 (Locaux) ou 23, 24 (Visiteurs).	  
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en maintenant la touche 16 appuyée et en appuyant 2 fois de suite sur 12, 13, 23 ou 24 .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	 → 
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Avertisseur sonore	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, temps-mort). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 .	

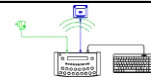
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● BOXE

Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Boxe" avec la touche **9**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre et durée des rounds, mode d'affichage du chronomètre de round (compte ou décompte), durée des périodes de repos.

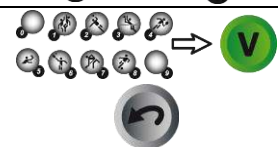


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Programmer les noms des boxeurs (cf. "**Programmation des noms des équipes**" – Page 7)

Chronomètre

Lancer ou arrêter le chronomètre de round avec la touche **18**.



Fin des rounds : le chronomètre de repos se lance automatiquement.

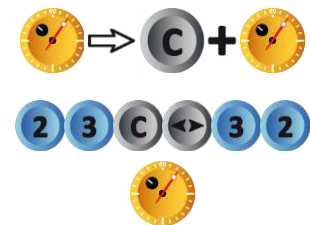
Fin de la période de repos : le round suivant se charge automatiquement.



Lancer le chronomètre avec la touche **18**.

Correction du temps de combat :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Avertissements

Ajouter 1 avertissement avec les touches **11** (Locaux) ou **25** (Visiteurs).



Retirer 1 avertissement en appuyant simultanément sur **16** et sur **11** ou **25**.



Avertisseur sonore

L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (round, repos).

Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur **16** et sur **19** (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).



Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche **19**.



Numéro de round

Si besoin, modifier le numéro de round en appuyant simultanément sur **16** et sur **28**.



Fin du combat

Charger un nouveau combat de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des boxeurs.



Charger un nouveau combat de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



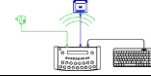
BOXE

● SPORT LIBRE – MODE "PERIODES"

Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en plusieurs périodes (mini-basket ou lutte par exemple).

Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Sport libre" avec la touche **15**. Le choix entre le mode "périodes" et le mode "sets" se fait dans la configuration du sport (voir ci-dessous).



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : en mode "périodes" : nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, mode d'affichage des chronomètres secondaires (chronomètres d'exclusion en décompte ou chronomètres médicaux en compte), durée des exclusions, affichage du nombre de temps-morts ou du nombre d'exclusions sur l'afficheur, affichage des fautes d'équipe ou non sur l'afficheur.

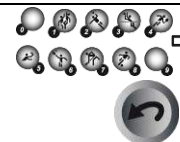


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0 à 9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "**Programmation des noms des équipes**" – Page 7)

Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.



Chronomètre en décompte : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.



Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.

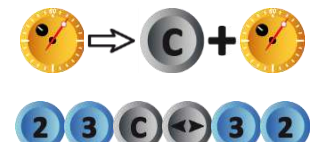


Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.



Correction du temps :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**. Valider avec la touche **18**.



Scores

Ajouter 1 point avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Remettre les scores à zéro en appuyant simultanément sur **15** et sur **10** ou **26**.



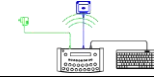
Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	
Remettre les fautes d'équipe à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 11 ou 25 .	
Chronomètres d'exclusion – en décompte	
3 chronomètres d'exclusion sont disponibles pour chaque équipe : ✓ choisir éventuellement le numéro du joueur avec les touches 0 à 9 (pas obligatoire). ✓ lancer le chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.	
Pour modifier le numéro d'un joueur exclus : ✓ appuyer simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24. ✓ choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9. ✓ valider le nouveau numéro avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs).	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en maintenant la touche 16 appuyée et en appuyant 2 fois de suite sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	
Supprimer tous les chronomètres d'exclusion en appuyant simultanément sur 15 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	
Chronomètres médicaux – en compte (pour la lutte, par exemple)	
1 chronomètre médical est disponible pour chaque équipe. Lancer ou arrêter un chronomètre médical avec les touches 13 (Locaux) ou 23 (Visiteurs).	
Supprimer 1 chronomètre médical en appuyant simultanément sur 16 et sur 13 ou 23 .	
Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Remettre les nombres de temps-morts à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 17 .	
Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, temps-mort).	
Possession de ballon	
Indiquer le côté de possession de ballon (locaux / visiteurs / extinction des flèches) avec la touche 20 .	
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● SPORT LIBRE – MODE "SETS"

Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en un ou plusieurs sets (sports de filet ou pelote par exemple).

Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Sport libre" avec la touche **15**. Le choix entre le mode "périodes" et le mode "sets" se fait dans la configuration du sport (voir ci-dessous).



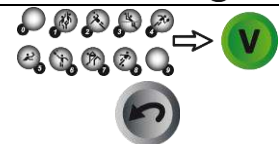
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : en mode "sets" : nombre de sets, nombre de points par set, nombre de points dans le dernier set, durée des temps-morts. Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.



Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)

Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.

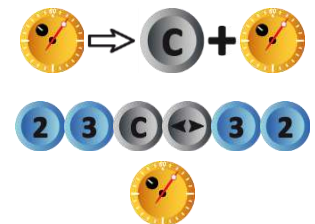


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Scores

Ajouter 1 point avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Si besoin, remettre les scores à zéro en appuyant simultanément sur **15** et sur **10** ou **26**.



Une fois le nombre de points minimum par set atteint : valider le set avec la touche **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



Temps-morts

Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et lancer le temps-mort avec la touche **17**.



Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Remettre les nombres de temps-morts à zéro en appuyant simultanément sur **15** et sur **17**.



Avertisseur sonore

Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche **19**.

L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement à la fin des temps-morts.



Affichage de l'horloge

L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre.

Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Gagnant du match

Indiquer le gagnant du match avec la touche **21** : le nombre de sets du gagnant clignote sur l'écran du pupitre.



En cas d'égalité du nombre de sets : désigner un gagnant avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.



Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



[illegible]

[illegible]



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANCE

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

Fax : +33 (0)2 40 25 30 63

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

*FIBA APPROVED EQUIPMENT : STRAMATEL propose une gamme de produits approuvés FIBA (Fédération Internationale de Basketball).