

BT6000 Master & Evolution Serien

Benutzerhandbuch



BP1
49340 TRÉMENTINES FRANCE
Tel. 00332 41 71 72 00
Fax 00332 41 71 72 02
www.bodet-sport.com



100% papier recyclé



Ref. 606229I

Bei der Abnahme das Produkt auf Transportschäden prüfen, um beim Spediteur gegebenenfalls Vorbehalte anzumelden.

Vorwort

Dieses Handbuch erklärt die Funktionen der BT6000 Master- und Evolution-Anzeigen :

- Betrieb der Bedienpulte.
- Beschreibung jeder Sportart.

Siehe letzte Seite dieses Handbuches, um den entsprechenden Anlagentyp herauszufinden (Kapitel 6).

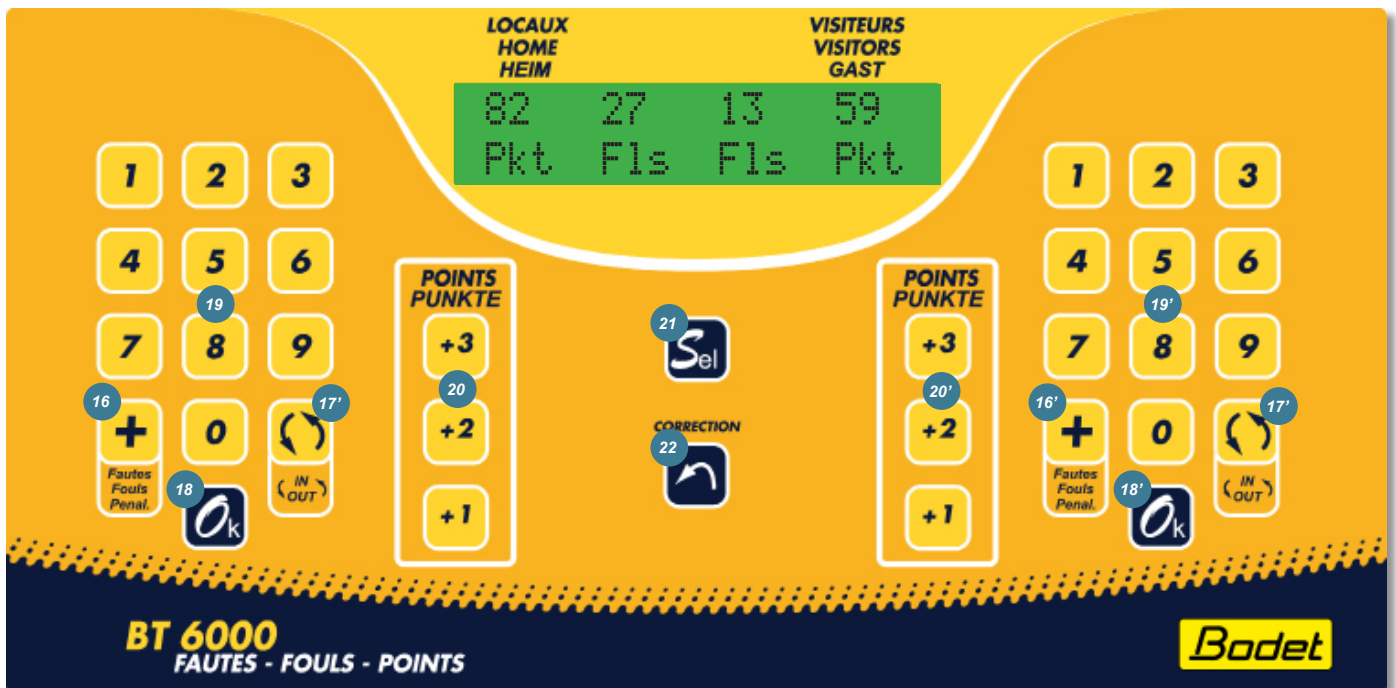
Inhaltsverzeichnis

1. Hauptbedienpult	6
1.1 Einschalten des Hauptbedienpultes	6
1.2 Ausschalten des Hauptbedienpultes	6
1.3 Sportart-Auswahl	6
1.4 Mannschaftsnamen (nur bei BT6000 Alpha Anlagen)	6
1.5 Laufschriften (nur bei BT6000 Alpha Anlagen)	7
1.6 Anzeige nach dem Spiel	8
1.7 Spielzeit	8
1.8 Neues Spiel starten	9
1.9 Reset	9
1.10 Rückkehr zum Menü Sportart-Auswahl	9
1.11 Parametrierung der Sportart	9
1.12 Parametrierung der Spielernummern	9
1.13 Hupe	10
1.14 Helligkeit	10
1.15 Korrektur	10
1.16 Spielstände (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)	10
1.17 Auszeiten	10
1.18 Fouls/Strafzeiten (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)	11
2. Zweitbedienpult	12
2.1 Persönliche Fouls (Funktion Strafzeiten automatisch deaktiviert)	12
2.2 Spielstände	12
2.3 Strafzeiten (die Funktion „Fouls“ wird automatisch deaktiviert)	13
3. Weitere Bedienpulte	14
3.1 24-Sek.-Bedienpult	14
3.2 Start/Stop Taster am Hauptbedienpult	15
3.3 Start/Stop Taster am Zweitbedienpult	15
3.4 RS232-Ausgang am Hauptbedienpult	15
4. Allgemeine Informationen über die BT6000-Anzeigen	16
4.1 Anzeige und Einstellung der Uhrzeit und der Temperatur	16
4.2 Speicherung der Daten	16
4.3 Hinweise	16
5. Beschreibung Sportarten	18
Basketball (STD & SPE)	18
Handball (STD & SPE)	24
Volleyball (STD & SPE)	29
Tennis (STD & SPE)	33
Tischtennis (STD)	36
Badminton (STD & SPE)	39
Netball (STD)	43
Rink hockey (STD)	46
Floorball (STD)	51
Futsal (STD)	56
Trainingsfunkt (STD & SPE)	61
Ringern (SPE)	64
Boxen (SPE)	67
Squash (SPE)	70
Baskische Pelota (SPE)	73
Innenkriquet (SPE)	76
Eishockey (SPE)	79

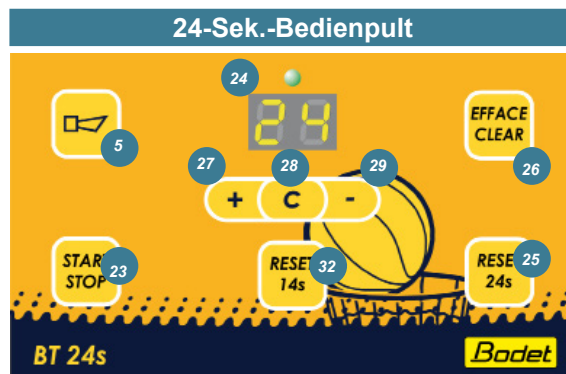
Hauptbedienpult



Zweitbedienpult



24-Sek.-Bedienpult



- (1) Umstellung zwischen Uhr- und Spielzeit.
- (2) Zum Starten eines neuen Spiels Taste mind. 3 Sek. Gedrückt halten.
- (3) Reset der Spielzeit durch drücken von mind. 3 Sek. (Keine Änderung der Spielstände und Fouls).
- (4) Übergang zur nächsten Spielperiode. (Spielzeit muß gestoppt sein, Anzeigenwechsel dauert ca. 1 Min.).
- (5) Start/Stopp der 24-Sek-Anzeigen.
- (6) Start der Spielzeit.
- (7) Stopp der Spielzeit.
- (8) Zugang zum Parametrierungsmenü durch Drücken von mind. 3 Sek.
- (9) Korrektur Taste: Durch Drücken der Taste blinkt das Display des Pultes. Nach vorgenommenen Korrekturen, zur Rückkehr in den normalen Modus, Taste abermals drücken.
- (10) Ballbesitz (rechts oder links). Drücken von Taste „Correction“ (9) und dann Taste „Poss. Service“ (Ballbesitz) (10) löscht bzw. reaktiviert den Ballbesitzpfeil. Rückkehr zum regulären Betrieb Taste „Correction“ (9).
- (11) Spielmodus : neues Spiel starten durch Drücken von mind 3 Sek. Parametrierungsmenü: Bestätigung der Parameter und Ausgang des Menüs. Rückkehr zum Spielmodus.
- (12) und (12') Auszeiten „Heim“ oder „Gast“. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der zuvor gedrückten Taste.
- (13) Navigationstasten für die Menüs.
- (14) und (14') Mannschaftsfouls „Heim“ oder „Gast“.
- (15) und (15') Spielstände + 1 Punkt pro Mannschaft „Heim“ und „Gast“.
- (30) Helligkeitseinstellung der Anzeigen.
- (31) Netzkontrolleuchte.

- (16) und (16') Persönliche Fouls „Heim“ und „Gast“ oder Strafzeiten „Heim“ und „Gast“ mit einer programmierbaren Dauer. Modus Fouls/Strafzeiten wird automatisch je nach Sportart ausgewählt.
- (17) und (17') nicht aktiv.
- (18) und (18') Bestätigung eines Fouls bzw. Spielstandes.
- (19) und (19') Numerische Tastatur, um die Spielernummern, die Auszeiten- oder Strafzeitendauer einzugeben.
- (20) und (20') Taste Spielstand + 1, 2 oder 3 Punkte für eine Mannschaft oder einen Spieler.
- (21) Taste für Spieler-Statistiken.
- (22) Korrekturmodus: Durch Drücken der Taste blinkt das Display des Zweitbedienpultes. Nach den Korrekturen erneut Taste zur Rückkehr in den Spielmodus drücken.

- (23) Hupe.
- (24) Anzeige der 24 Sekunden mit Kontrollleuchte Start/Stop.
- (25) Reset der 24 Sekunden (bei verbleibender Rest-Spielzeit unter 24 Sekunden werden die 24-Sek.-Anzeigen ausgeblendet).
- (26) Löschung der 24 Sekunden, aber nur bei gestoppter Anzeige (das LCD-Display (24) erlischt).
- (27) (28) (29) Korrekturmodus: Durch Drücken der Taste C (28) blinkt das Display des 24-sek-Bedienpultes. Taste + (27), um 1 Sek. zu erhöhen bzw. Taste – (29) um 1 Sek. zu reduzieren. Zum Bestätigen noch mal Taste C (28).
- (32) Reset der 14 Sekunden.

Gast

6/Wählen Sie in der Liste einen anderen leeren Raum oder einen anderen Mannschaftsnamen (= Wichtig, um nicht den Heim-Mannschaftsnamen zu löschen). Wählen Sie in der Liste mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13).

7/Drücken Sie auf die Taste RESET (3), um den bestehenden Mannschaftsnamen zu löschen.

8/Tippen Sie den neuen Mannschaftsnamen: tippen Sie die Buchstaben mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13) und bewegen mit den Pfeiltasten Rechts/Links (13).

9/Drücken Sie auf die Taste „OK“, um zu bestätigen.

10/ Drücken Sie auf die Taste „OK“, um den Mannschaftsnamen zu bestätigen.

Anmerkung :

1) Drücken Sie auf die Taste „CORRECTION“ (9), um das Menu ohne Speicherung zu verlassen.

2) Die Mannschaftsnameliste hat nur 30 Namen. Dann müssen Sie Namen löschen oder ändern.

Mannschaftsnamen auswählen und anzeigen

1/ Wählen Sie HEIM Mannschaft aus: das Hauptbedienpult zeigt eine Liste von vorprogrammierten Mannschaftsnamen oder HEIM an. Wählen Sie in der Liste mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13).



Anmerkung: Für den ersten Betrieb, gibt es nur HEIM. Die Liste ist leer.

2/ Drücken Sie auf die Taste „OK“ (11), um zu bestätigen.



3/ Wählen Sie GAST Mannschaft aus: das Hauptbedienpult zeigt eine Liste von vorprogrammierten Mannschaftsnamen oder HEIM an. Wählen Sie in der Liste mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13).



Anmerkung: Für den ersten Betrieb, gibt es nur GAST. Die Liste ist leer.

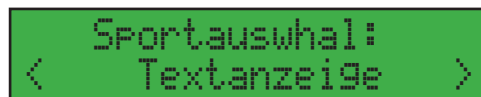
4/ Drücken Sie auf die Taste „OK“ (11), um zu bestätigen.

Die Mannschaftsnamen werden auf der Tafel angezeigt und das Hauptbedienpult ist für das Spiel fertig.

Anmerkung: In Menüs, drücken Sie auf die Taste „CORRECTION“ (9), um im vorigen Menü zurückzukommen. (Z.B. Drücken Sie auf „CORRECTION“, wenn Sie im Gast-Mannschaftsname-Menü sind, um im Heim-Mannschaftsname-Menü zurückzukommen).

1.5 Laufschriften (nur bei BT6000 Alpha Anlagen)

1/ Wählen Sie „Textanzeige“ in der „Sportauswahl“ Liste aus.



2/ Drücken Sie auf die Taste „OK“, um zu bestätigen.

Die letzte Meldung zeigt an.

3/ Wenn nötig, löschen Sie den bestehenden Text mit der Taste „RESET“ (3).

4/ Tippen Sie die Buchstaben mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13) und bewegen mit den Tasten Rechts/Links (13).



Anmerkung1: Drücken Sie auf die Taste, um Scrollen zu beschleunigen.

Anmerkung 2: Verfügbare Buchstaben: 26 Alphabet-Buchstaben (nur großer Buchstabe, Ziffer, + - / *@_ und Raum).

Anmerkung 3: Wenn die Meldung zu lang ist, werden Pfeilen auf dem Hauptbedienpult vor und nach der Meldung angezeigt werden: Die Meldung ist nur partiell angezeigt. Die Meldung kann nur 60 Buchstaben haben.

5/ Drücken Sie auf die Taste „OK“(11), um zu bestätigen.



Das Hauptbedienpult kommt im Sportauswahl Menü zurück und die Meldung wird auf der Tafel angezeigt.

Um die Meldung zu ändern, wählen Sie wieder „Textanzeige“ im Sportauswahl-

Menü aus. Die Laufschrift wird auf der alphanumerischen Zeile für Mannschaftsnamen angezeigt. Diese Meldung wird von Mannschaftsnamen ersetzt werden während des Spieles. Nach dem Spiel, kann die Meldung permanent oder vorläufig angezeigt werden (vgl. 1.6).

Anmerkung : Während des Spieles, drücken Sie auf die Pfeiltasten Rechts/Links (13), um die Mannschaftsnamen oder die Meldung anzuzeigen.

1.6 Anzeige nach dem Spiel

Nach dem Spiel kann die Tafel anzeigen:

- Permanente Uhrzeit: Die Tafel zeigt immer Uhrzeit an.
- Uhrzeit + Text : Die Tafel zeigt Uhrzeit + Meldung an (nur für BT6000 Alpha).
- Uhrzeit von 6h bis 24h: Die Tafel zeigt nur Uhrzeit an. Die Tafel wird zwischen 0h00 und 6h00 ausgeschaltet.

1/ Drücken Sie auf die Taste „TIME“ (1), um vom Spiel-Modus zum Uhrzeit-Modus zu gehen und umgekehrt.

2/ Drücken Sie auf die Pfeilentaste (13), um von einem Modus zu einem anderen zu gehen.



1.7 Spielzeit

1/Um die Spielzeit zu starten, drücken Sie kurz auf die Taste „Start“ (6).

2/ Um die Spielzeit zu stoppen, drücken Sie kurz auf die Taste „Stop“ (7).

Anmerkung : Während der Spielzeit sind die Tasten „Reset“ (3) und „OK“ (11) nicht aktiv.

Änderung der Dauer der Spielperiode (nur vor dem Spiel möglich)

Vor einem Spiel können Sie die Spielzeit ändern, ohne in das Parametrierungsmenü jeder Sport zu gehen :

1/ Drücken Sie auf die Taste + bzw. - (13), um die Spielzeit zu erhöhen oder reduzieren.

Die Tafel und das Bedienpult zeigen die neue Spielzeit an.

2/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6), um das Spiel zu starten.

Korrektur der Spielzeit

Die Stoppuhr muß vorher mit der Taste „Stop“ (7) gestoppt werden.

1/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (Korrektur) (9).

2/ Drücken Sie auf die Tasten + bzw. - (13), um die Spielzeit zu erhöhen oder reduzieren.

3/ Bestätigung des richtigen Wertes richtig mittels Taste „Correction“ (9) (Verlassen des Menüs).

Das Bedienpult und die Tafel zeigen die neue und richtige Spielzeit an.

4/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6) um die Stoppuhr zu starten.

Während der letzten Minute wird die Zeit in 1/10 Sek.-Schritten korrigiert. Korrektur wie Punkt 1/ bis 4/.

Während der letzten Minute die Spielzeit in 1/10-Sekundenschritten an der Stoppuhr erhöhen

Die Stoppuhr muß vorher mit der Taste „Stop“ (7) gestoppt werden.

1/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (Korrektur) (9).

2/ Drücken Sie die Pfeiltaste OBEN+/UNTEN- (13), um die Spielzeit in 1/10tel-Sekundenschritten zu erhöhen oder zu verkürzen. Drücken Sie die Taste so viele Male, wie erforderlich.

3/ Bestätigung des richtigen Wertes richtig mittels Taste „Correction“ (9) (Verlassen des Menüs).

Das Bedienpult und die Tafel zeigen die neue und richtige Spielzeit an.

4/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6) um die Stoppuhr zu starten.

Am Ende einer Spielperiode die Spielzeit erhöhen

Nur am Ende der Spielperiode innerhalb der 60 Sek. vor der Anzeige der Pausenzeit möglich.

1/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (Korrektur) (9).

2/ Drücken Sie die Pfeiltaste OBEN+ (13), um die Spielzeit in 1/10tel-Sekundenschritten zu erhöhen. Drücken Sie die Taste so viele Male, wie erforderlich.

3/ Bestätigung des richtigen Wertes richtig mittels Taste „Correction“ (9) (Verlassen des Menüs).

Das Bedienpult und die Tafel zeigen die neue und richtige Spielzeit an.

4/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6) um die Stoppuhr zu starten.

1.8 Neues Spiel starten

1/Um ein neues Spiel zu starten, drücken Sie die Taste „New Match“ (2) 3 Sekunden lang.

Das Bedienpult zeigt das Menü „Auswahl der Parametrierungen“.

2/Bestätigung mittels Taste „OK“(11).

Das neue Spiel benutzt die letzten programmierten Parameter. Alle Werte sind im Ausgangszustand.

1.9 Reset

1/Durch Drücken der Taste „Reset“(3) (mind 3 Sek.), wird die Spielzeit auf die Ausgangszeit zurückgesetzt, Spielstände und Fouls werden nicht geändert (nur bei gestoppter Spielzeit möglich).

1.10 Rückkehr zum Menü Sportart-Auswahl

1/Drücken Sie auf die Taste „OK“ (11) 3 Sekunden lang.

Das Bedienpult zeigt das Menü „Sportart-Auswahl“ an. Fortfahren Punkt 1.3.



```
Sportauswahl:  
Basketball
```

1.11 Parametrierung der Sportart

Für jeden Sport können die werkseitig gespeicherten Parameter geändert werden. Wählen Sie einen Sport und einen Spielregeltyp aus. Anzeige des startbereiten Spiels.

1/ Taste „SEL“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten. 1. änderbarer Parameter erscheint.

Anzeige der änderbaren Parameter.



```
Angriffsdauer  
: 24 Sek
```

2/ Änderung des Parameters mittels Taste + bzw. – (13).

3/ Drücken Sie auf die Pfeiltasten RECHTS (13), um zum nächsten Parameter zu blättern.



```
Ende Angriff  
Stoppuhr :Nein
```

4/ Drücken Sie auf die Pfeiltaste LINKS (13), um zum vorigen Parameter zurückzublättern.

5/ Nach Ende aller vorgenommenen Einstellungen mit Taste „OK“ (11) bestätigen.

1.12 Parametrierung der Spielernummern

1/Taste „Sel“ (8) 3 Sek. gedrückt halten. Parametrierung der Sportart erscheint im Display.

2/Mittels den Pfeiltasten (13) den Parameter Spielernummer suchen.

3/Die Spielernummern für alle Spieler der „Heim“ Mannschaft eingeben : mittels den + bzw. – Tasten (13) oder mit der numerischen Klaviatur (19) (Zweitbedienpult).



```
Angriffsdauer  
: 24 Sek
```



```
Spielernummer  
HEIM 4 : 4
```

4/Jede einzelne Spielernummer durch Taste „OK“ (18) (Zweitbedienpult) bestätigen.

Die Tafel zeigt die Spielernummer sofort an.



```
Spielernummer  
HEIM 4 : 99
```

5/Anschließen mit Eingabe der Spielernummern der „Gast“ Mannschaft wie oben verfahren.



```
Spielernummer  
GAST 4 : 4
```

6/Bestätigen und Verlassen der Parametrierung mit der Taste „OK“ (11).

Anmerkung : Die Tafel zeigt die Spielernummern in aufsteigender Reihenfolge an.

1.13 Hupe

1/Hupe (5). Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.

Möglichkeit, die Hupe zu stoppen durch Drücken der Taste „Hupe“ des Hauptbedienpults oder den Start/Stop Taster (wenn dieser an das Zweitbedienpult angeschlossen ist).

Die automatische Hupe stoppt nach 5 Sekunden am Ende der Spielperiode. Die Hupe stoppt nach 3 Sekunden am Ende der 24 Sekunden. Die Hupe stoppt nach 3 Sekunden beim Handstoppen.

1.14 Helligkeit

Sie können die Helligkeit der Hauptanzeigen und der 24-Sek.-Anzeigen unabhängig einstellen.

1/ Taste „Helligkeit“ (30) mind 3 sek. gedrückt halten.

2/ Drücken Sie die Pfeiltasten (13) zur Helligkeitseinstellung der 24-Sek.-Anzeigen.

3/ Drücken Sie die Tasten + bzw. - (13), um die Helligkeit einzustellen (Niveau 1 bis 5).

1.15 Korrektur

1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Das Display des Bedienpults blinkt.

2/Drücken Sie die Taste des zu ändernden Wertes. Mögliche Tasten :

- „Spielstand“ (15) und (15') : um Spielstände zu reduzieren
- „Fouls“ (14) und (14') : um Mannschaftsfouls zu reduzieren
- „Auszeiten“ (12) und (12') : um Auszeiten zu reduzieren
- Pfeil-Tasten + bzw. - (13) : um die Spielzeit zu ändern (Minuten, Sekunden, 1/10 Sekunden).

3/Nach der Korrektur, drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Die Tafel zeigt sofort die geänderten Werte.



1.16 Spielstände (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)

Punkte addieren

1/Drücken Sie auf die Taste „Spielstand“ (15) und (15'), um Punkte zu addieren.

Punkte abziehen

1/Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

2/Drücken Sie die Taste „Spielstand“ (15) und (15').

3/Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Die Tafel zeigt sofort den neuen Spielstand an.

1.17 Auszeiten

1/ Drücken Sie die Taste „Auszeiten“ (12) und (12').

Die Auszeit stoppt automatisch am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste „Auszeiten“(12) und (12').

Eine zugewiesene Auszeit abziehen

1/ Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

2/ Drücken Sie die Taste „Auszeiten“(12) und (12').

3/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Die Tafel zeigt sofort die neuen Werte an.

1.18 Fouls/Strafzeiten (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)

Der Betrieb im Foul- oder Strafzeiten-Modus hängt von der eingestellten Sportart ab.

1/Drücken Sie die Taste „Fouls“ (14) und (14'), um Fouls hinzuzufügen oder eine Strafzeit zu starten.

Fouls/Strafzeiten abziehen (nur wenn das Zweitbedienpult nicht angeschlossen ist)

1/Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

2/Drücken Sie die Taste „Fouls (14) und (14')“.

3/Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

Die Tafel zeigt sofort die neuen Werte an.

2. Zweitbedienpult

Das Zweitbedienpult wird für die folgenden Sportarten benutzt : Basketball, Handball, Eishockey, Wasserball, Rinkhockey, Floorball... Die Benutzung des Zweitbedienpults hängt von der ausgewählten Sportart und den ausgewählten Optionen ab (Gewisse Funktionen sind nicht bei allen Sportarten aktiv).

Das Zweitbedienpult steuert die persönlichen Fouls, die Auszeiten, die Spielstände und die Punkte pro Spieler. Es können max. 2 Zweitbedienpulte gleichzeitig benutzen werden (Fouls und Spielstände).

2.1 Persönliche Fouls (Funktion Strafzeiten automatisch deaktiviert)

Hinzufügen persönlicher Fouls : Taste „Fouls“ + Spielernummer + „OK“

- 1/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16’).
- 2/Tippen Sie die Nummern des Spielers mit der numerischen Klaviatur (19) und (19’).
- 3/Drücken Sie die Taste „OK“ (18) usw. (18’).

Anmerkung : erfolgt innerhalb von 3 Sek. keine Bestätigung bzw. Eingabe der Spielernummer, wechselt das Display in den Standardmodus zurück, ohne dass die Erfassung vorgenommen wurde.

```
Taste : F1
Spielernummer ?
```

```
Taste : Ft 43
Bestätigung mit OK
```

```
82 28 <43/4 13 59
HEIM J43+1F1 = 4F1s
```

Korrektur persönlicher Fouls : „Correction“ + Taste „Fouls“ + Spielernummer + „Correction“

- 1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).
Das Display des Bedienpults blinkt.
- 2/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16’).
- 3/Tippen Sie die Nummer des Spielers mit der numerischen Klaviatur (19) und (19’).
- 4/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18’).
- 5/Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (22).

Anmerkung : erfolgt innerhalb von 3 Sek. keine Bestätigung bzw. Eingabe der Spielernummer, wechselt das Display in den Standardmodus zurück, ohne dass die Korrektur vorgenommen wurde.

Anmerkung 2 : Wenn Sie die Taste CORRECTION (22) vor der Taste „OK“ (18) oder (18’) drücken, wird die Korrektur trotzdem bestätigt.

```
Korrektur : F1
Spielernummer ?
```

```
Korrektur : 2xF1s 43
Bestätigung mit C
```

```
82 25 <4/3 13 59
HEIM J43-2F1s = 2F1s
```

2.2 Spielstände

Punkte addieren

- 1/Drücken Sie die Taste „Punkte“ +1, +2, oder +3 (20) bzw. (20’), um Punkte hinzuzufügen.

Punkte abziehen

- 1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).
Das Display des Bedienpults blinkt.
- 2/Drücken Sie die Taste +1, +2 oder +3 (20) oder (20’), um 1, 2 oder 3 Punkte abzuziehen.
Das Pult zeigt sofort den neuen Spielstand an. Die Tafel zeigt noch den Spielstand vor der Korrektur an.
- 3/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).

Punkte pro Spieler addieren : Tasten Spielstand + Spielnummer + OK

(Wenn Option Spielstände pro Spieler)

- 1/Drücken Sie die Taste „Punkte“ +1, +2, oder +3 (20) bzw. (20'), um Punkte hinzuzufügen
- 2/Erfassung der Spielnummer dank der numerischen Tastatur (19) oder (19').
- 3/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18'). Das Display zeigt während 3 Sek. an.

NB : Wenn Sie keine Spielnummer wählen, wird nur der Spielstand der Mannschaft geändert. Keine Änderung der Spielstände pro Spieler.

```
Taste : +3Pks  
Spielnummer ?
```

```
Taste : +3Pts 43  
Bestätigung mit OK
```

```
85 27 <4/3 13 59  
HEIM J43+3Pks =24Pks
```

Punkte pro Spieler abziehen : Correction + Spielstand + Spielnummer + Correction

(Wenn Option Spielstände pro Spieler)

- 1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).
- 2/Drücken Sie die Taste +1, +2 oder +3 (20) oder (20'), um 1, 2 oder 3 Punkte abzuziehen.
- 3/Erfassung der Spielnummer dank der numerischen Tastatur (19) oder (19').
- 4/Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

NB : Wenn Sie keine Spielnummer wählen, wird nur der Spielstand der Mannschaft geändert. Keine Änderung der Spielstände pro Spieler.

```
Korrektur : +3Pts  
Spielnummer ?
```

```
Korrektur : -3Pks 43  
Bestätigung mit C
```

```
79 27 <4/3 13 59  
HEIM J43-3Pks =21Pks
```

Achtung :

Wenn der Mannschaftsspielstand ohne Änderung der Spielerspielstände beim Fehler geändert wird, drücken Sie :

- 1/Taste Spielstand + Spielnummer + OK.

NB : Mannschaftsspielstand wird auch geändert.

- 2/Modifizieren Sie den Spielstand der Mannschaft : Taste Correction + Taste Spielstand + Correction.

2.3 Strafzeiten (die Funktion „Fouls“ wird automa-

Einen Spieler mit einer Strafzeit belegen : Taste Strafzeiten + Dauer + OK + Spielnummer + OK

- 1/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16').
- 2/Die Dauer der Strafzeit (zwischen 0 und max. 9 Min.) mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) eingeben.
- 3/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18').
- 4/Die Nummer des Spielers, der mit der Strafzeit belegt wird, je nach Mannschaft Heim/Gast, mit der NUMERISCHEN

```
Taste : Pen  
Dauer (min) ?
```

```
Taste : Pen 5Min  
Bestätigung mit OK
```

```
Taste : Pen 5Min  
Spielnummer ?
```

```
Taste : Pen 5min 43  
Bestätigung mit OK
```

```
::. 4:59 1:59 :::  
HEIM J43 Pen 5Min
```

TASTATUR (19) oder (19') eingeben.

5/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18'). Das Display zeigt während 3 Sek. an.

Hinweis : Wenn die Ok-Taste nicht gedrückt wird oder wenn vor der Eingabe der Strafzeitdauer bzw. der Spielernummer 3 Sekunden vergehen, wird auf normalen Modus zurückgeschaltet und die Eingabe wird nicht berücksichtigt.

Einem Spieler die Strafzeit erlassen: C + Taste Strafzeiten + Spielernr. + C

1/Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).

2/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16').

3/Geben Sie mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) oder (19') je nach Mannschaft Heim/Gast die Nummer des Spielers ein, dem die Strafzeit erlassen wird.

4/Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).

3. Weitere Bedienpulte

3.1 24-Sek.-Bedienpult

Dieses Bedienpult wird mit den BT6002 bzw. BT6006 Anzeigen eingesetzt (Basketball).

Schließen Sie das 24-Sek.-Bedienpult vor dem Einschalten an das Hauptbedienpults an. Die BT6002 kann auch autonom funktionieren (optional).

Die BT6006-Anzeigen zeigen zusätzlich die Spielzeit für andere Sportarten an, wenn sie an die Netzversorgung angeschlossen sind. Um die Spielzeit-Anzeige BT6006 außerhalb von Basketball-Spielen zu deaktivieren, trennt man die Anzeigen vom Netzstrom. Bei jedem Hupsignal oder Anhalten der Stoppuhr der 24-Sek.-Anzeigen leuchtet die rote Kontrolllampe.



Normaler Betrieb der 24-Sek.-Anzeigen

1/Durch Drücken der Taste „Start/Stop“ (5) des 24-Sek.-Bedienpults beginnt die Anzeige abwärts zu zählen. Durch nochmaliges Drücken der Taste wird die ablaufende Zeit angehalten.

2/Ein langer Druck der 24 Sek.-RESET-Taste (25) oder der 14 Sek.-RESET-Taste (32) des Bedienpults für Ballbesitz bewirkt das Schwarzwerden der Anzeigetafel für Ballbesitz und das Schwarzwerden der Anzeige. Nach dem Loslassen springt die Stoppuhr für Ballbesitz je nach Taste wieder auf ihren ursprünglichen Wert von 24 Sek. bzw. 14 Sek. zurück.

3/Durch Drücken der Taste „Clear“ (26) werden die Anzeigen und das Pultdisplay ausgeblendet. Durch nochmaliges Drücken dieser Taste zeigen die Anzeigen und das Pultdisplay den laufenden Countdown wieder an.

Ende des 24 Sek.-Countdowns

Läuft die Zeit bis auf 0 ab, wird die Hupe 3 Sek) ausgelöst und ein roter Punkt angezeigt.

Wiederherstellung der gelöschten Anzeige (Korrektur bei Fehlbedienung)

1/ Im Fall eines Benutzungsfehlers (z.B. Drücken der Taste „Reset 24 s“ (25)), kann der versehentlich gelöschte Wert durch Drücken der Taste „Clear“ (26) innerhalb 2 Sekunden wiederhergestellt

werden.

Funktioniert nicht mit der 14 Sek.-RESET-Taste (32).

Änderung der ablaufende Anzeige

- 1/ Drücken Sie die Taste „Start/Stop“ (5), um die Stoppuhr anzuhalten.
- 2/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (28) des 24-Sek.-Bedienpults.
Das Display, die LED des Bedienpults und die Tafel blinken.
- 3/ Durch Drücken der Taste + (27) werden Sekunden hinzugefügt. (24 Sek. Maximum).
- 4/ Durch Drücken der Taste – (29) werden Sekunden abgezogen.
- 5/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (28).

Änderung des vorprogrammierten Werts (Standard 24 Sek.)

- 1/ Drücken Sie die Taste „Start/Stop“ (5), um die Stoppuhr anzuhalten.
- 2/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (28) mind. 2 Sekunden lang.
Das Display des Pults und die Tafel blinken. Die Led des Bedienpults und der Anzeigetafel sind aus. Der angezeigte Wert entspricht dem aktuellen RESET-Wert.
- 3/ Durch Drücken der Taste + (27) werden Sekunden hinzugefügt. (bis 99 Sek. Maximum).
- 4/ Durch Drücken der Taste – (29) werden Sekunden abgezogen.
- 5/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (28).
*Achtung : Dieser Parameter wird nach einem Stromausfall nicht gespeichert.
Funktioniert nicht mit der 14 Sek.-RESET-Taste (32).*

Hupe

- 1/ Die Taste « HUPE » dient nur zum unterbrechen des Hupsignals, sonst ohne Funktion

Helligkeitseinstellung der 24-Sek.-Anzeige (vgl. Punkt 1.12)

3.2 Start/Stop Taster am Hauptbedienpult

- 1/Durch Drücken des Start/Stop Tasters startet die Stoppuhr. Nach nochmaligem Drücken des Tasters wird die Stoppuhr angehalten.

3.3 Start/Stop Taster am Zweitbedienpult

- 1/Durch Drücken des Start/Stop Tasters wird die Hupe ausgelöst. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.

3.4 RS232-Ausgang am Hauptbedienpult

- 1/Mittels des seriellen Datenausganges RS232 können die Informationen der Anzeige auf einen PC übertragen werden (Software nicht im Lieferumfang enthalten).

4. Allgemeine Informationen über die BT6000-Anzeigen

Die BT6000 Anzeigen können sowohl Kabelgebunden als auch Funkgeführt betrieben werden. Kabelführungskit optional erhältlich.

Die Benutzung des Pults ist unter beiden Betriebsweisen identisch. Eine Funkantenne ist im Pult integriert. Ein Pult kann eine oder mehrere Anzeigen steuern.

Wenn der Akku des Bedienpults nicht mehr ausreichend geladen ist, wird eine Warnmeldung angezeigt. Das Steckernetzteil am Bedienpult anschließen. Betriebszeit bei voller Akkuladung > 10 Stunden. Volle Ladezeit: 8 Stunden. Laden Sie das Bedienpult zwischen den Spielen auf. Grüne Led leuchtet konstant: Bedienpult versorgt. Vor dem Einschalten des Pults ist zu prüfen, ob die Anzeige mit 230VAC versorgt wird (Anzeige der Uhrzeit). Das Hauptbedienpult wird über den eingebauten Akku oder über das mitgelieferte Steckernetzteil betrieben. Die weiteren Bedienpulte werden vom Hauptbedienpult mitversorgt.

4.1 Anzeige und Einstellung der Uhrzeit und der Temperatur

1/ Um Uhrzeit anzuzeigen, drücken Sie auf die Taste „Time“ (1).

Die Uhrzeit wird auch angezeigt, wenn das Pult ausgeschaltet ist. Bei Stromausfall wird die Uhrzeit gespeichert. Die angezeigte Temperatur entspricht der Temperatur an der Anzeigetafel. Der Temperaturfühler befindet sich außen an der Tafel. Uhrzeit und Temperatur werden abwechselnd angezeigt.

2/ Drücken Sie noch einmal auf die Taste „Time“ (1) zur Rückkehr in den Spielmodus.

Uhrzeiteinstellung (entfällt bei DCF77 Funkführung, optional)

1/ Menü Uhrzeit: Drücken Sie die Taste „Time“ (1).

2/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Das Display des Pults blinkt.

3/ Mit den Pfeilen Links/Rechts (13) wählen Sie die Stunden aus. Ändern Sie den Wert mit den Tasten + bzw. -(13).

4/ Mit den Pfeilen Links/Rechts (13) wählen Sie die Minuten aus. Ändern Sie den Wert mit den Tasten + bzw. -(13).

5/ Drücken Sie noch einmal auf die Taste „Correction“ (9).

4.2 Speicherung der Daten

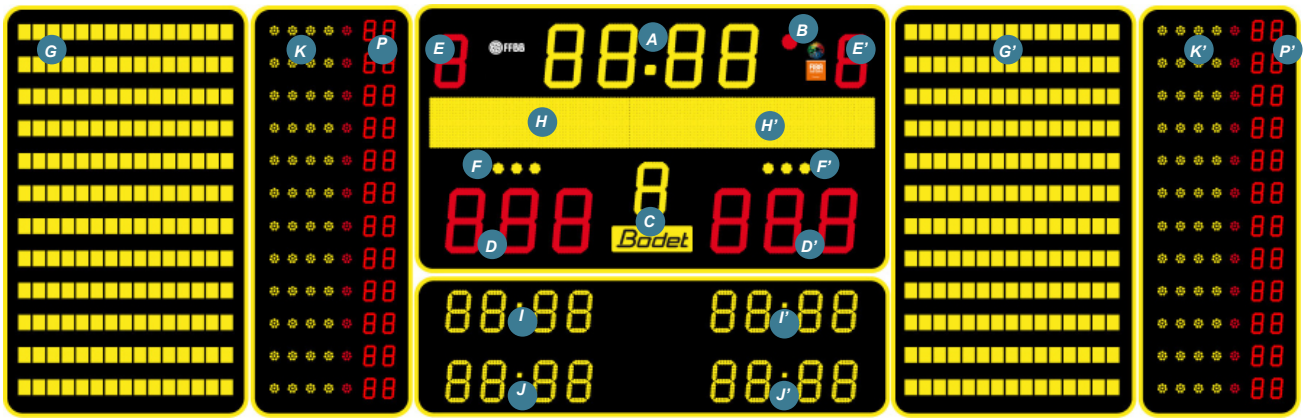
Draht- oder Funkverbindung : bei Stromausfall speichert das Hauptbedienpult alle Daten. Die Tafel wird abgeschaltet. Nach Ende des Stromausfalles zeigt die Tafel die gespeicherten Daten automatisch wieder an.

4.3 Hinweise

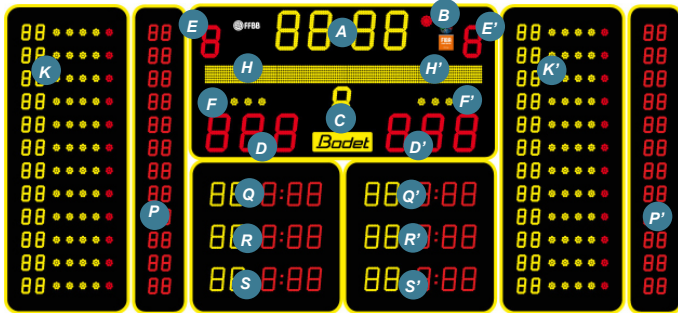
Um die Akkuladung möglichst lange zu erhalten, schalten sie das Pult baldmöglichst aus. Die Tafel zeigt automatisch die Uhrzeit an.

Hinweis: Bei Akkubetrieb des Pultes muß für ausreichende Aufladung gesorgt werden, Betriebszeit des Hauptbedienpultes bei voller Akkuladung ca. 8 Std. Es empfiehlt sich daher, bei langem Spielbetrieb das Pult über das mitgelieferte Steckernetzteil zu versorgen.

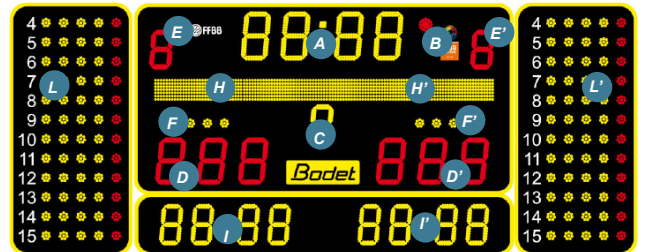
BT6030 / BT6130 / BT6230 / BT6330 / BT6530 / BT6730 Master



BT6425 / BT6525 Evolution



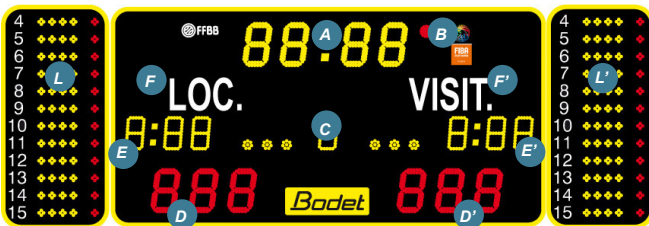
BT6025 / BT6125 / BT6225 / BT6325 Evolution



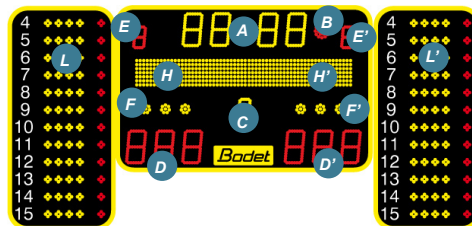
BT6002



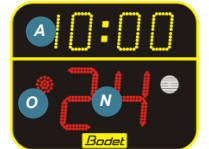
BT6120 / BT220 Club



BT6015 / BT6215 Club



BT6006



Bezeichnung

Anzeichen

Spielzeiten-Countdown Minuten-Sekunden. (Anzeige in 1/10 Sekunde für die letzte Spielminute). Countdown-Anzeige der Pausenzeit.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Mannschaftsfohls Heim/Gast. Reset am Ende jeder Spielperiode.	E und E'
Je 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufenden Countdown), anschliessen permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode.	F und F'
Parametrierbare Spielernamen.	G und G'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur Master-Alpha-Serie).	H und H'
Letztes persönliches Foul Heim/Gast (Spielnummer/Anzahl der Fouls/ nur Master-Serie).	I und I'
Countdown-Anzeige der Auszeit Heim/Gast (nur bei Master-Serie).	J und J'
Persönliche Fouls Heim/Gast mit modifizierbaren Spielnummern (von 0 bis 99) (nur Master-Serie).	K und K'
Persönliche Fouls Heim/Gast mit festbeschrifteten Spielnummern (von 4 bis 15) (nur Evolution-Serie).	L und L'
24-Sek.-Countdown (Anzeige in 1/10 Sekunden in der letzten Sekunde. Das Segment unten links zeigt den 1/10 Sek.-Modus an).	N
Indikator der Stoppuhr.	O
Spielstände pro Spieler	P und P'
Letztes persönliches Foul Heim/Gast (Spielnummer/Anzahl der Fouls/ nur Master-Serie).	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Countdown-Anzeige der Auszeit Heim/Gast (nur bei Master-Serie).	S und S'



Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige: Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste mind. 3 Sek. Gedrückt halten, ohne Reset der Punkte und Fouls.	3
Nächste Spielperiode: mind. 3 Sek. gedrückt halten, Wechsel in Pult und auf der Anzeige nach ca.30 Sek.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Ballbesitz rechts/links (kann ausgeblendet werden).	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste (Spielzeit muss erst gespopt werden).	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs.	13
Mannschaftsfouls Heim und Gast (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt Heim bzw. Gast (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30



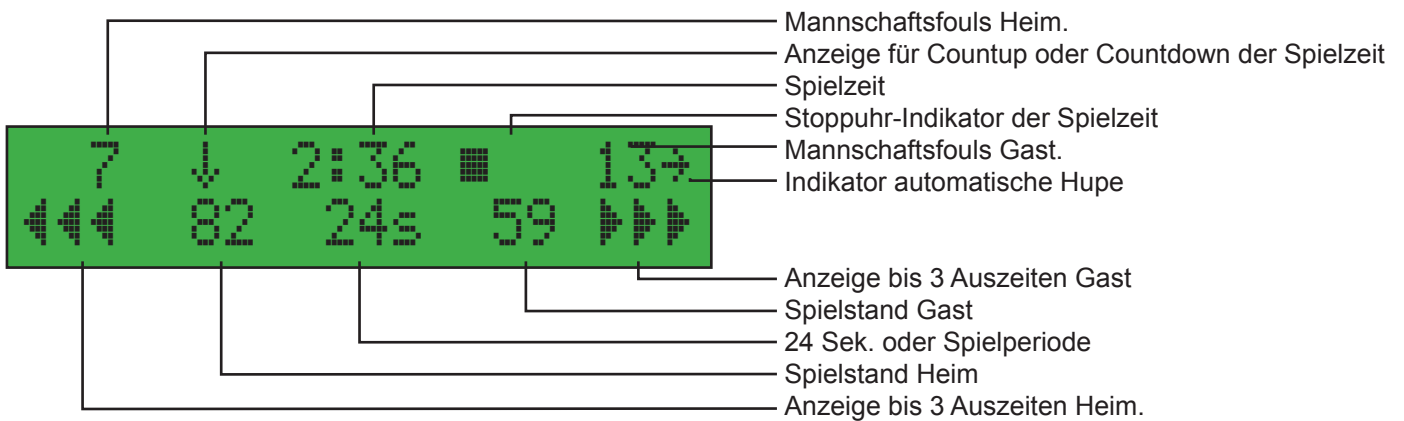
Bezeichnung	Anzeichen
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Mannschafts fouls Heim/Gast.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
Bestätigung (Fouls, Punkte...).	18 und 18'
Erfassung der Spielernummern.	19 und 19'
Spielstand +1, +2 oder +3 Punkte Heim bzw. Gast.	20 und 20'
Taste Statistik eines Spielers.	21
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	22
Start / Stopp der 24 Sekunden-Anzeigen.	23
Anzeige der 24-Sek. mit Kontrollleuchte Start/Stop.	24
Reset der 24 Sek. (bei verbleibender Rest-Spielzeit unter 24 Sekunden werden die 24-Sek.-Anzeigen ausgeblendet).	25
Löschung der 24 Sek., aber nur bei gestopper Anzeige (das Display der 24-Sek.-Bedienpultes erlischt).	26
Im Korrekturmodus : Ein Tastendruck = Korrektur +1 Sek.	27
Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Korrigieren Sie mit den Tasten (27) bzw. (28). Durch nochmaliges Drücken, Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb Sek.	28
Im Korrekturmodus: Ein Tastendruck = Korrektur -1 Sek.	29
Reset der 14 Sek.	32

Das Zweitbedienpult ist nur für die folgenden Anzeigen notwendig : BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230, BT6330. Die Tasten „Spielstände“ (15) und (15') und die Tasten „Fouls“ (14) und (14') des Hauptbedienpult sind dann nicht aktiv.

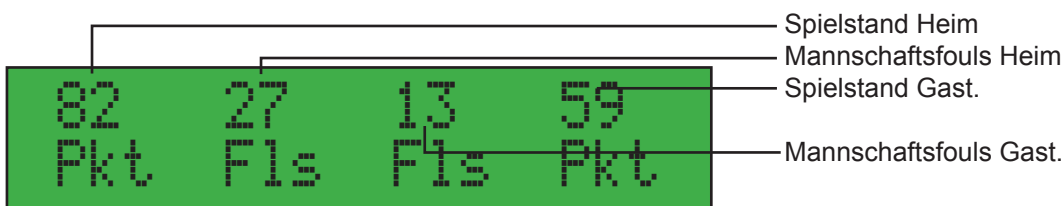
Sportart	Bezeichnung
Basketball FIBA:4x10 24Sek	Spiel in 4 Perioden von je 10 Minuten– 24 Sekunden – 5 Mannschaftsfouls pro Spielperiode – 3 Auszeiten von 1 Minute pro Spielperiode - 1 Auszeit pro Verlängerung des Spiels – Pausenzeit 0 – Verlängerung von 5 Minuten – internationaler Spielbetrieb – Nationale Pro A – Pro B – National 1, 2, 3.
Basketball 2x20 24Sek	Spiel in 2 Perioden von je 20 Minuten – 24 Sekunden – 8 Mannschaftsfouls pro Spielperiode – 2 Auszeiten während Periode 1 und 3 Auszeiten während Periode 2 – Pausenzeit 0 – Regionaler Spielbetrieb.
Basketball 2x16 24Sek	Spiel in 2 Perioden von je 16 Minuten – 24 Sekunden – 5 Mannschaftsfouls pro Spielperiode – 2 Auszeiten– Pausenzeit 0 - Spielbetrieb für Jungen.
Basketball 6 x 4Min	Spiel in 4 Perioden von 6 je Minuten – 24 Sekunden – 5 Mannschaftsfouls pro Spielperiode –3 Auszeiten – Pausenzeit 0 – Spielbetrieb für Jugendliche.
Basketball 2x 2 + 6x 4	Spiel in 2 Perioden von 2 je Minuten vor dem Match - Spiel in 6 Perioden von 4 je Minuten - 24 Sekunden - 5 Mannschaftsfouls pro Spielperiode - 3 Auszeiten - Pausenzeit 0 - Spielbetrieb für Jugendliche.

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

Display des Hauptbedienpults



Display des Zweitbedienpults



Zwischen den Spielperioden

- Reset der Mannschaftsfouls
- Reset der Auszeiten
- Countdown der Pausenzeit, wenn vorprogrammiert (Anzeige anstelle der Stoppuhr). Stoppuhr-Anzeige der Spielzeit bleibt im Hintergrund aktiv.

Anmerkung : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Start/Stop“ gestoppt werden. Die Auszeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Auszeiten“ gestoppt werden. Am Ende des Countdowns startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten Sie die Stoppuhr durch Drücken der Taste „Start/ Stop“.

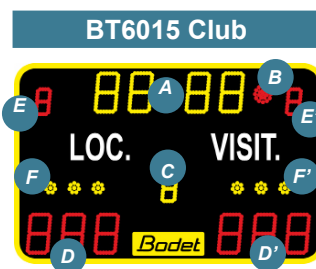
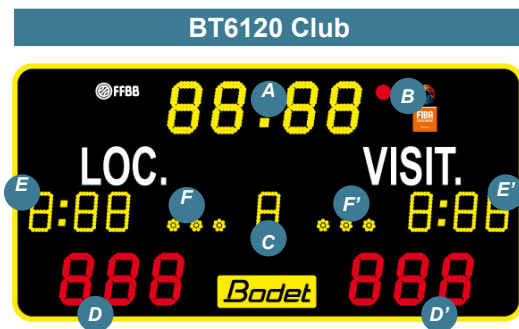
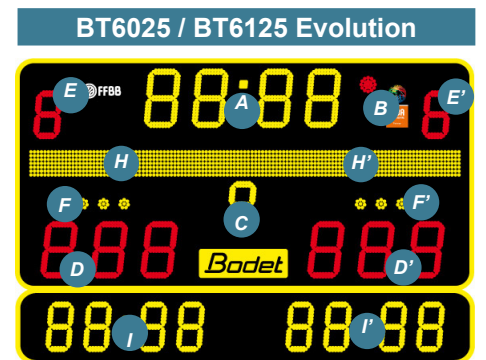
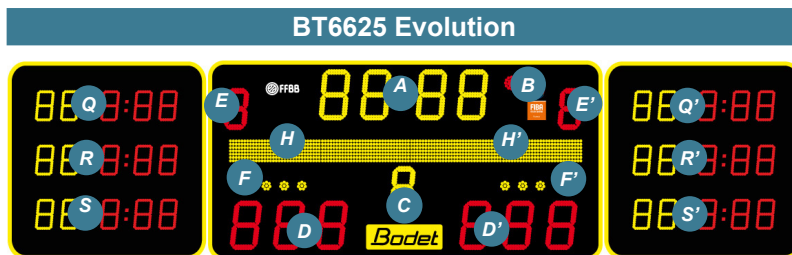
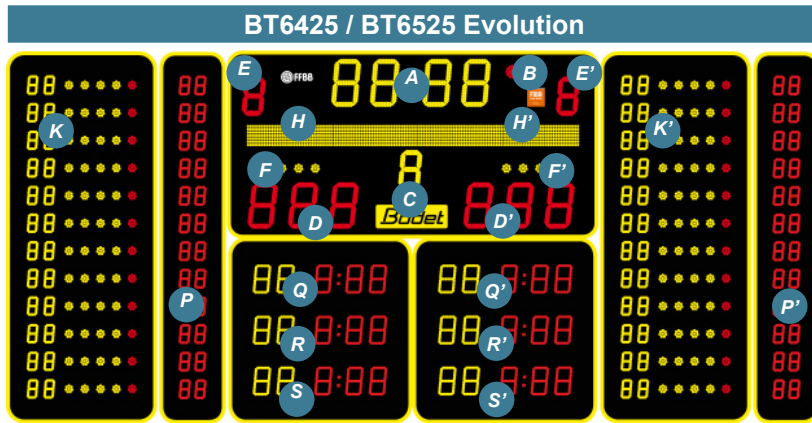
Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

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

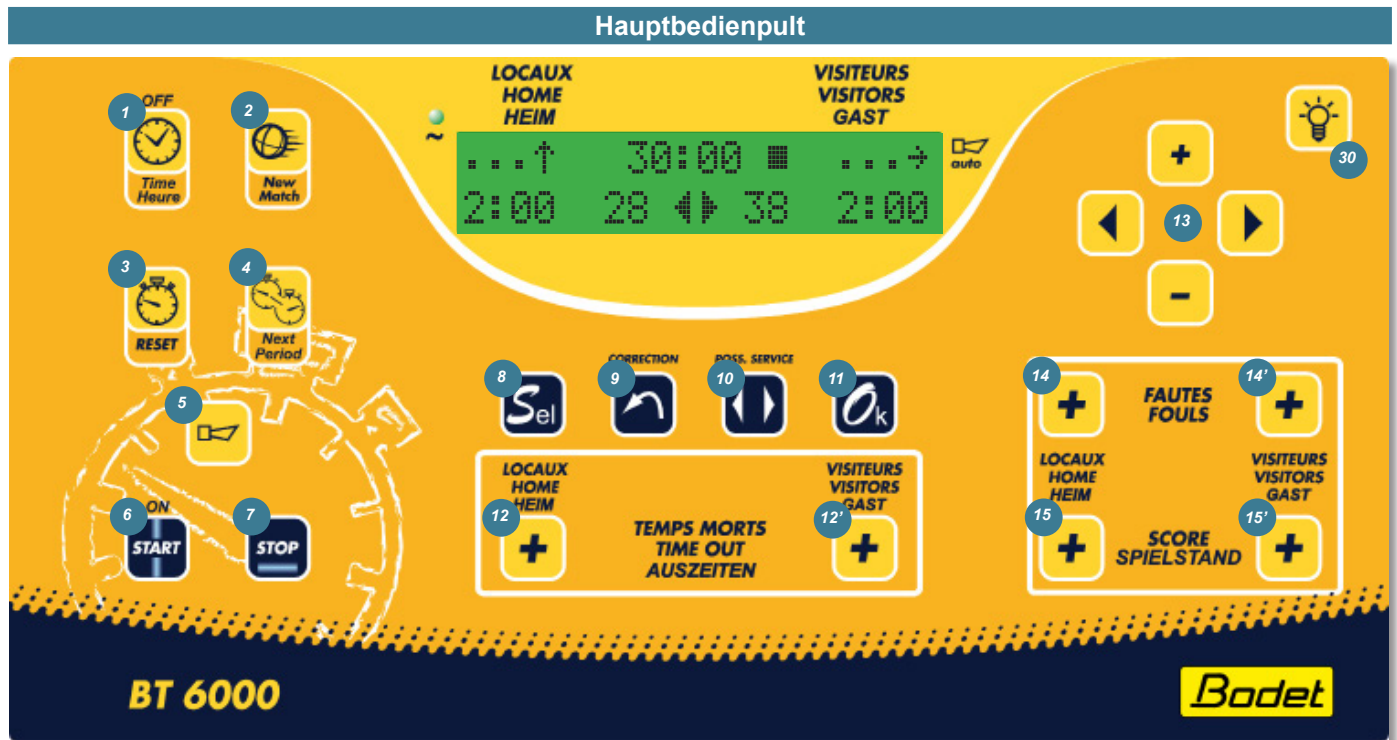
Typ 1	Typ 2	Typ 3	Typ 4	Parameter	Beschreibung
Angriffsdauer : 24 Sek	24 Sek	24 Sek	-	1 bis 99 Sekunden	Angriffsdauer.
Ende Angriff Stoppuhr :Nein	Nein	Nein	-	Ja oder Nein	Automat. Spielzeit-Stop am Ende der Ballbesitz-Zeit.
Angriffsdauer 1/10 Sek :Nein	Nein	Nein	-	Ja oder Nein	Anzeige der letzten Sek. der Ballbesitzzeit in 1/10 Sek.
Countdown bis Spielbeginn : 0 Min	0 Min	0 Min	-	0 bis 90 Minuten	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Zeit runter. Drücken auf „Start“, um den Countdown zu starten.
Hupe vor Spiel- beginn : 0 Min	0 Min	0 Min	-	0 bis 90 Minuten	Hupsignal vor dem Starten des Spieles. Wenn = 0, kein Hupsignal. (Funktion nur bei voreingestelltem Countdown bis Spielbeginn).
Anzahl Spiel- perioden : 4	2	2	6	1 bis 9 Spielperioden	Spielperioden Spiel mit 1 bis 9 Spielperioden.
Dauer Spiel- periode : 10 Min	20 Min	16 Min	4 Min	1 bis 50 Minuten	Dauer jeder Spielperiode.
Voreingest Aus- zeitdauer : 0 Min	0 Min	0 Min	0 Min	0 bis 90 Minuten	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Nächste Spielperiode muß manuell gestartet werden. Wenn > 0, zählt die Tafel automatisch die programmierte Zeit nach Ende der Spielperiode runter.
Hupe vor Ende Auszeit : 0 Sek	0 Sek	0 Sek	0 Sek	0 bis 50 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Pausenende. (Funktion nur bei voreingestellter Pausenzeit) „Start“ drücken, um nächste Spielperiode zu starten.
Pausenzeit bei Halbzeit : 0 Min	0 Min	0 Min	0 Min	0 bis 90 Minuten	Halbzeit-Pausendauer einstellen. Wenn = 0, keine automatische Pausenzeit.
Verlängerung : 5 Min	5 Min	5 Min	5 Min	1 bis 50 Minuten	Dauer der Verlängerung des Spieles im Falle des Gleichstandes. 1 Verlängerung 5 Minuten voreingestellt.
Max Anz. Mannsch fouls : 5	8	8	8	1 bis 9	Maximale Anzahl Mannschaftsfouls.
Anz. persoenl. Fouls : 5	5	5	5	1 bis 6	Beschränkung von 1 bis 6 Fouls pro Spieler vor Ausschluss.
Dauer Auszeit : 60 Sek	60 Sek	60 Sek	60 Sek	1 bis 99 Sekunden	Dauer der Auszeiten.
aut.Hupe Auszeit ende :Nein	Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, ertönt die Hupe automatisch am Ende jeder Auszeit.
Hupe vor Ende Auszeit : 10 Sek	10 Sek	10 Sek	10 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende der Auszeit.
Spielernummer HEIM 4 : 4	4	4	4	1 bis 99	Erfassung der Spieler Nummer 4 der Heim-Mannschaft.
Spielernummer GAST 15 : 15	15	15	15	1 bis 99	Erfassung der Spieler Nummer 15 der Gast-Mannschaft.
Punkte pro Spieler :Nein	Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, die Funktion Spielstände pro Spieler ist aktiv. Wenn NEIN, die Funktion ist nicht aktiv.
Aktivierungsdauer Hupsign. : 5 Sek	5 Sek	5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, Dauer des Hupsignals.
Ergebnisanzeige während : 30 Sek	30 Sek	30 Sek	30 Sek	10 bis 60 Sekunden	Verbleiben der Anzeige nach beendeter Spielperiode.
Werkseitig vor- eingest :Nein	Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn Ja, Wiederherstellung der werkseitigen. Parametrierungen, mit denen die Anzeigetafel geliefert wurde.

Typ 5 (Mini-Basket)	Parameter	Beschreibung
Periodenzahl vor Spiel : 2	0 bis 9 Perioden	Anzahl der Spielperioden vor dem Spiel.
Countdown bis Spielbeg : 2 Min	0 bis 90 Minuten	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Zeit runter. Drücken auf „Start“, um den Countdown zu starten.
Anzahl Spielperioden : 6	1 bis 9 Spielperioden	Spiel mit 1 bis 9 Spielperioden.
Dauer Spielperiode : 4 Min	1 bis 50 Minuten	Dauer jeder Spielperiode.
Voreingest. Auszt.-dauer : 0 Min	0 bis 90 Minuten	Wenn = 0, kein Countdown. Nächste Spielperiode muss manuell gestartet werden. Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Zeit nach Ende jeder Spielperiode herunter. Umschaltung zur Anzeige Pausenzeit erfolgt nach 30 Sek.
Hupe vor Ende Auszeit : 0 Sek	0 bis 50 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Pausenende. (Funktion nur bei voreingestellter Pausenzeit) „Start“ drücken, um nächste Spielperiode zu starten.
Pausenzeit bei Halbzeit : 0 Min	0 bis 90 Minuten	Halbzeit-Pausendauer einstellen. Wenn = 0, keine automatische Pausenzeit.
Verlängerung : 5 Min	1 bis 50 Minuten	Dauer der Verlängerung des Spieles im Falle des Gleichstand. 1 Verlängerung, 5 Minuten voreingestellt.
Max Anz. Mannschafts fouls : 8	1 bis 9	Maximale Anzahl der Mannschaftsfouls.
Anz. persoenl. Fouls : 5	1 bis 6	Beschränkung von 1 bis 6 Fouls pro Spieler vor Ausschluss.
Dauer Auszeit : 60 Sek	1 bis 99 Sekunden	Dauer der Auszeiten.
Hupe vor Ende Auszeit : 10 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende Auszeit.
Aktivierungsdauer Hupsign. : 5 Sek	0 bis 5 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, der Dauer des Hupsignals.
Ergebnisanzeige waehrend : 30Sek	10 bis 60 Sekunden	Verbleiben der Anzeige nach beendeter Spielperiode.
Werkseitig voreingest. : Nein	Ja oder Nein	Wenn Ja, Wiederherstellung der Werksparametrierung mit denen die Anzeige geliefert wurde.

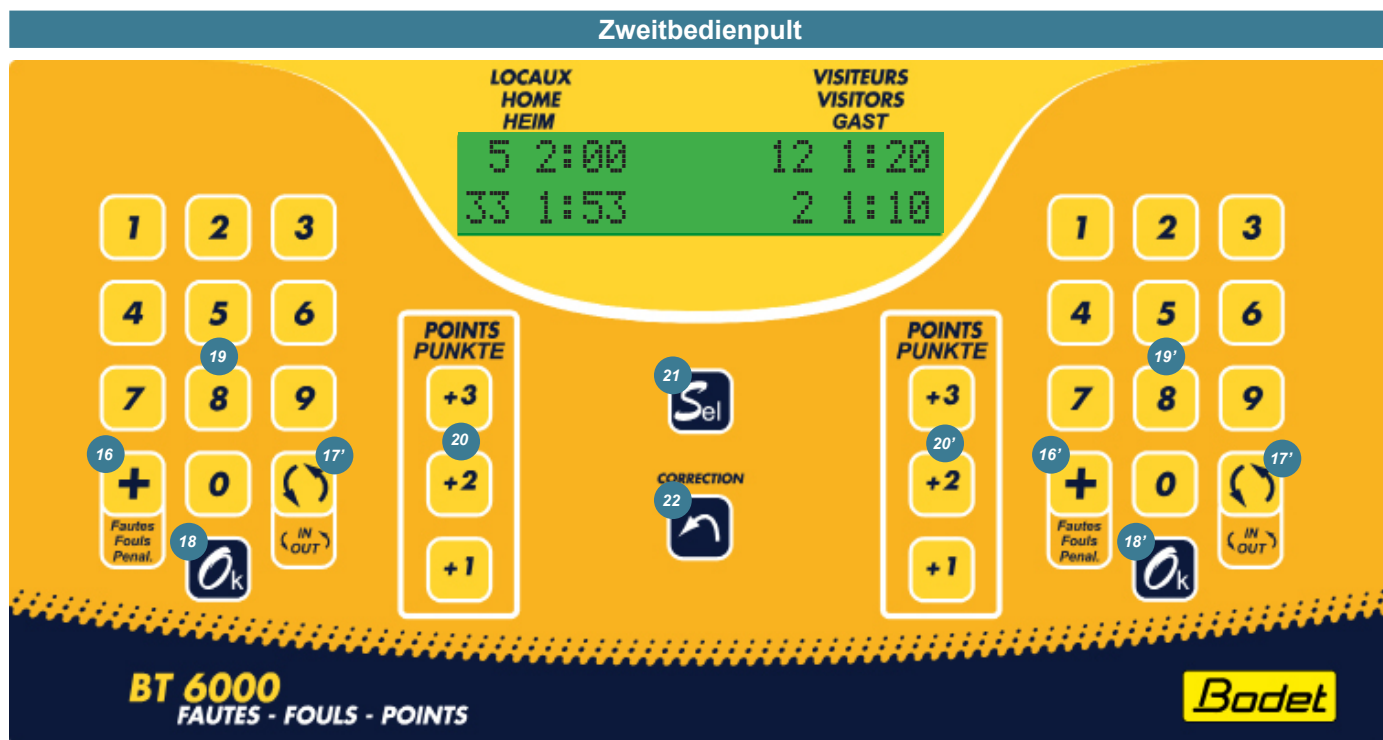


Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countup Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Auszeiten.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während Auszeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim/Gast.	D und D'
Strafen (pro ablaufender Strafe wird hier ein Strich eingeblendet, max. 3).	E und E'
Indikator für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufendem Countdown), anschliessend permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode (nur ein Indikator je Mannschaft aktiv).	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur bei Master-Alpha-Serie).	H und H'
Anzeige des Countdowns der ersten Strafzeit Heim/Gast(*) (nur Master-Serie).	I und I'
Anzeige des Countdowns der zweiten Strafzeit Heim/Gast(*) (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	P und P'
Countdown-Anzeige erste Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	Q und Q'
Countdown-Anzeige zweite Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	R und R'
Countdown-Anzeige dritte Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	S und S'

(*) Alle Strafzeiten werden im Hauptbedienpult verwaltet, Anzeige zeigt die kürzeste (Evolution) bzw. die beiden kürzesten (Master) Strafzeiten.



Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige: Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste (Spielzeit muss erst gestoppt werden).	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs.	13
Strafe Heim bzw. Gast (je 2 Minuten).	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30



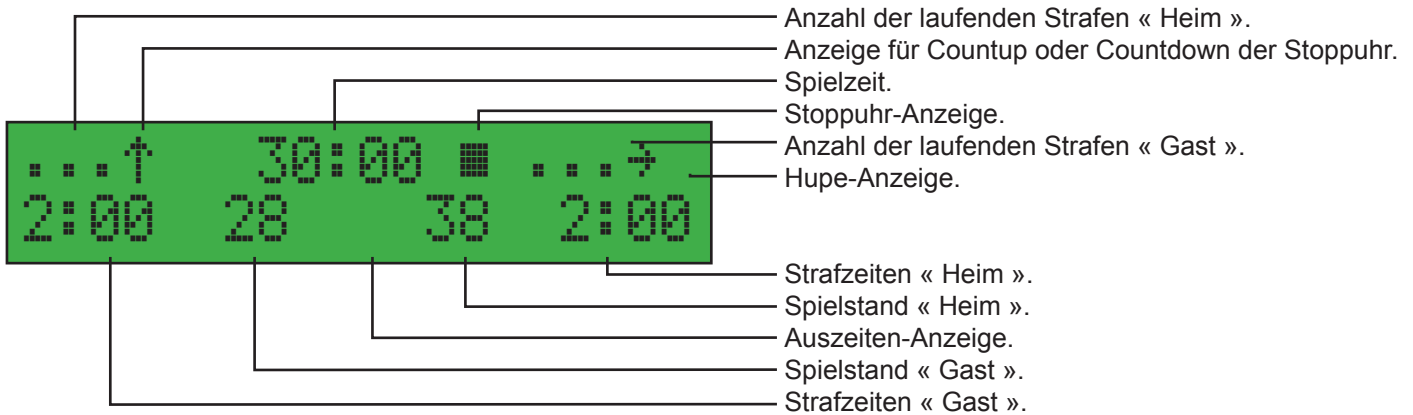
Bezeichnung	Anzeichen
Zuteilung einer Strafe HEIM/GAST.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
OK-Taste einer Strafe.	18 und 18'
Erfassung der Spielernummern.	19 und 19'
Spielstand +1, +2 oder +3 Punkte Heim bzw. Gast.	20 und 20'
Nicht aktiv.	21
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	22

Die Tasten „Spielstände“ (15) und (15') und die Tasten „Fouls“ (14) und (14') des Hauptbedienpult sind dann nicht aktiv.

Sportart	Bezeichnung
Handball 1:2x 0-30	Spiel in 2 Perioden von 0 bis 30 Minuten – Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.
Handball 2:2x0-30/30-60/.	Spiel in 2 Perioden von 30 Minuten – Die Stoppuhr zeigt 0-30 Minuten und dann 30-60 Minuten an. – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.
Handball 3:2x 0-20	Spiel in 2 Perioden von 0 bis 20 Minuten – Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.
Handball 4:2x 0-15	Spiel in 2 Perioden von 0 bis 15 Minuten – Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.

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

Display des Hauptbedienpults



Zwischen den Perioden

- Übertragung der laufenden Auszeit.
- Reset der Auszeiten
- Countdown der Pausenzeit, wenn vorprogrammiert (Anzeige anstelle von der Stoppuhr). Stoppuhr-Anzeige der Spielzeit ist aktiv.

Anmerkung : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Start/Stop“ angehalten werden. Die Auszeiten können während des Countdowns durch Drücken der entsprechenden Taste „Auszeiten“ gestoppt werden. Am Ende des Countdowns startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten Sie durch Drücken der Taste „Start/Stop“.

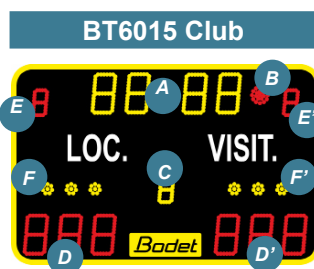
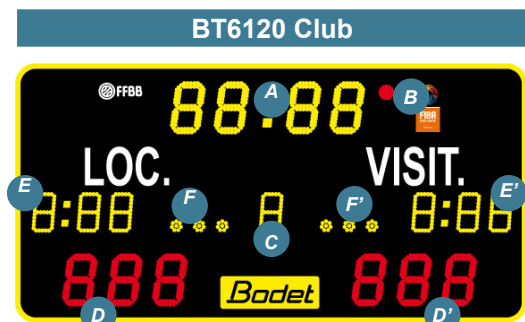
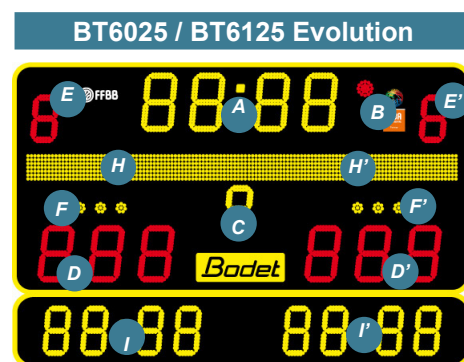
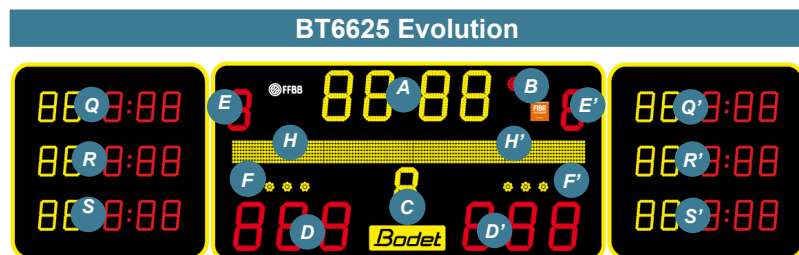
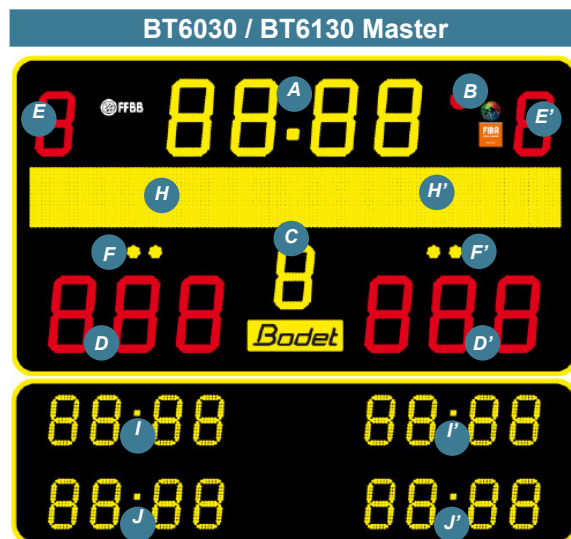
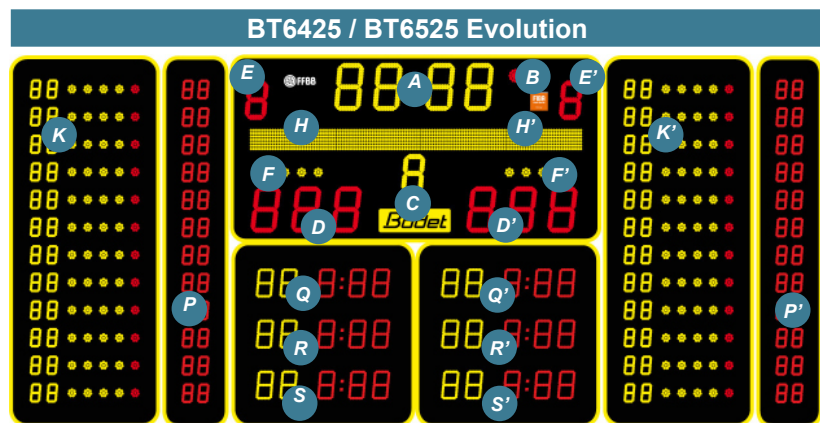
Parametrierungsmenü nach Sportarten

Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Wählen Sie die Sportart und Parametrie aus und bestätigen Sie. Um ins Parametrierungsmenü zu gehen, drücken Sie die Taste „Sel“ (8) 3 Sek. lang :

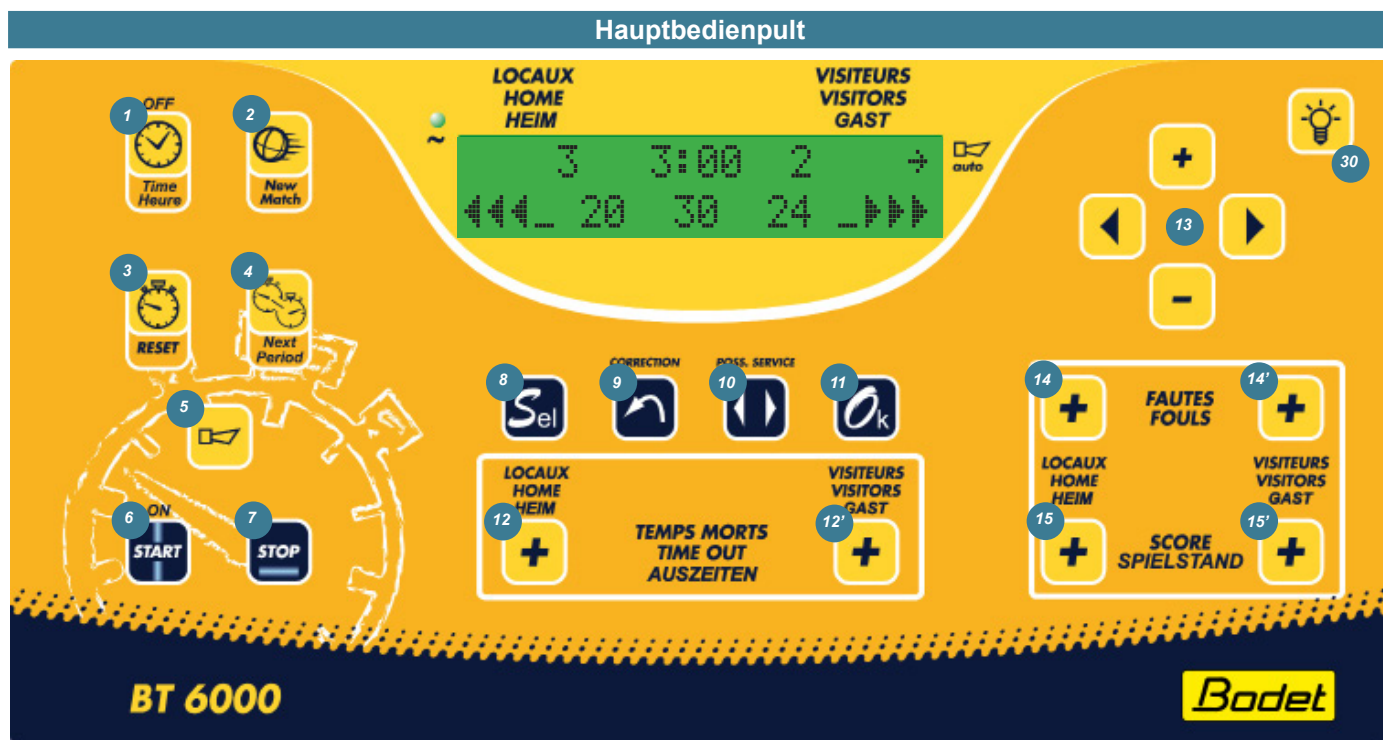
- Mit den Tasten + bzw. - (13), ändern Sie die Werte jedes Parameters.
- Mit den Tasten Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter
- Mit den Tasten Pfeil links (13) : vorheriges Parameter
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

Typ 1	Typ 2	Typ 3	Typ 4	Parameter	Beschreibung
Anzahl Spiel- Perioden : 2	2	2	2	1 oder 9 Spielperioden	Spielperioden Spiel mit 1 oder 9 Spielperioden.
Dauer Spiel- periode : 30 Min	30 Min	20 Min	15 Min	1 bis 90 Minuten	Dauer jeder Spielperiode.
Spielzeit-Countup	Ja	Ja	Ja	Ja oder Nein	Für Countup oder Countdown der Spielperiode
Auto-Hupe Ende Periode : Ja	Ja	Ja	Ja	Ja oder Nein	Wenn = Nein, kein automatisches Hupsignal. Wenn = Ja: Ende der Spielperiode ertönt kurzes Hupsignal.
Nullsetzen des Chronos : Ja	Nein	Ja	Ja	Ja oder Nein	Wenn Ja, Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Periode. Anzeige von 0:00 Minuten.
Verlaengerung Dauer : 5 Min	5 Min	5 Min	5 Min	1 bis 90 Minuten	Dauer der Verlängerung bei Gleichstand. 1 Verlängerung à 5 Minuten (Wiederholung bei Gleichstand).
Anzahl Auszeit/ Periode : 1	1	1	1	0 bis 7	Anzahl der Auszeiten pro Spielperiode je Mannschaft.
Dauer Auszeit : 60 Sek	60 Sek	60 Sek	60 Sek	1 bis 99 Sekunden	Dauer der Auszeit.
Hupe vor Auszeit Ende : 10 Sek	10 Sek	10 Sek	10 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0: automatisches Hupsignal vor Ende der Auszeit.
Strafenanzahl/ Periode : 2	2	2	2	1 bis 3	Anzahl der Strafzeiten je Mannschaft auf der Anzeige.
Strafdauer : 120 Sek	120 Sek	120 Sek	120 Sek	1 bis 990 Sekunden par pas de 10	Dauer der Strafzeiten in Sekunden pro Spieler; 2 Minuten/120 Sekunden.
Strafe auf Chrono ON: Nein	Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, können Sie eine Strafzeit tippen, wenn die Spielzeit ON ist. Wenn NEIN, müssen Sie die Spielzeit stoppen, um eine Strafzeit zu tippen.
Punkte pro Spieler: Nein	Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA ist die Funktion aktiv. Wenn NEIN ist die Funktion nicht aktiv.
Spielernummer HEIM4: 4	4	4	4	1 bis 99	Erfassung der Spielernummer 4 der Heim-Mannschaft
Spielernummer GAST18: 18	18	18	18	1 bis 99	Erfassung der Spielernummer 18 der Gast-Mannschaft
Aktivierungsdauer Hupsign. : 5 Sek	5 Sek	5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, Dauer des Hupsignals.
Ergebnisanzeige waehrend : 30 Sek	30 Sek	30 Sek	30 Sek	10 bis 60 Sekunden	Verbleiben der Anzeige nach beendeter Spielperiode.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn Ja, Wiederherstellung der werkseitigen Parametrierungen, mit denen die Anzeigetafel geliefert wurde.

NB: Die Spielernummern 17 und 18 der Heim und Gast Mannschaften müssen immer eine Nummer höher als Spieler 16 haben.



Bezeichnung	Anzeichen
Anzahl Satzgewinne oder Countdown der Pausenzeit zwischen den Spielperioden oder Countdown der Auszeit.	A
Nicht aktiv.	B
Nummer des laufenden Satzes.	C
Spielstand des laufenden Satzes Heim und Gast. Anzeige Aufschlagsrecht durch Balken.	D und D'
Anzahl der Spielerauswechslungen im laufenden Satz. (mit der Taste „Fouls“)	E und E'
3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufendem Countdown, anschliessend permanentes Leuchten). Löschung der Indikatoren am Ende jedes Satzes. Technische Auszeiten werden nicht angezeigt.	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur Master-Alpha-Serie).	H und H'
Ergebnisse der letzten Sätze.	I und I'
Ergebnisse der letzten Sätze.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Ergebnisse der letzten Sätze.	Q und Q'
Ergebnisse der letzten Sätze.	R und R'
Ergebnisse der letzten Sätze.	S und S'

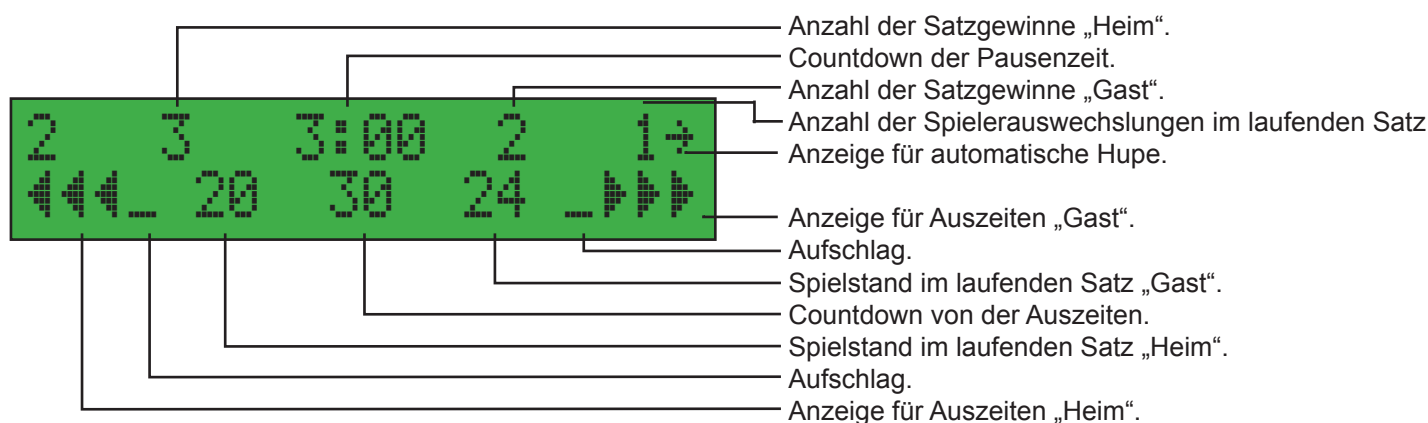


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit oder Spielbetrieb, Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Nicht aktiv.	3
Nicht aktiv.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Nicht aktiv.	6
Nicht aktiv.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der Vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Aufschlag Heim/Gast.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs.	13
Anzahl der Spielerauswechslungen	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft Heim/Gast (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
Volley Ball 1: 5x25Pkt 30Sek	Spiel in 4 Sätzen von je 25 Punkten mit einer Differenz von mindestens zwei Punkten (3 Gewinnsätze) – der fünfte Satz wird in 15 Punkten mit einer Differenz von mindestens zwei Punkten gespielt – 2 Auszeiten in jedem Satz je 30 Sekunden + 2 technische Auszeiten je 60 Sekunden während der Sätze 1-4 (sie erfolgen automatisch, sobald die Führende Mannschaft 8 bzw. 16 Punkte erreicht hat). Pausen zwischen den Sätzen = 3 Minuten.
Volley Ball 2: 5x25Pkt 30Sek	Wie Typ 1, aber mit automatischer Pausenzeit.
Volley Ball 3: 3x15Pkt 30Sek	Regelung mit 2 Gewinnsätzen von je 15 Punkten mit Aufschlaggewinn – Auszeiten von 30 Sekunden.

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

Display des Hauptbedienpults



Zwischen den Spielperioden

- Löschung der Auszeiten
- Countdown der Pausenzeit, wenn vorprogrammiert. Das Aufschlagsrecht verbleibt bei der Mannschaft, die den letzten Punkt erzielt hat. Die Anzeige des Aufschlags kann manuell geändert werden, bevor Punkte zugewiesen werden.
- Für internationalen Spielbetrieb muß die Dauer der Halbzeit von 3 Minuten auf 10 Minuten konfiguriert werden.

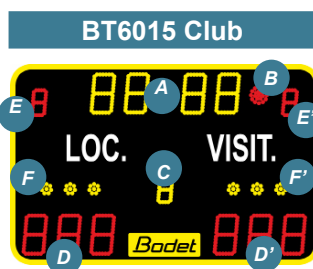
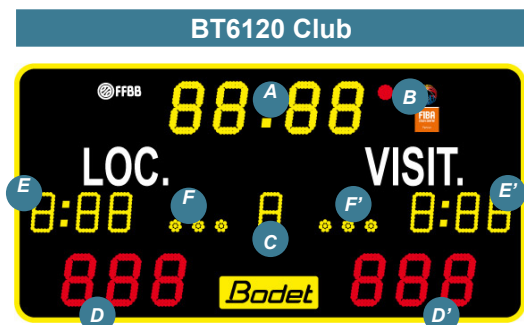
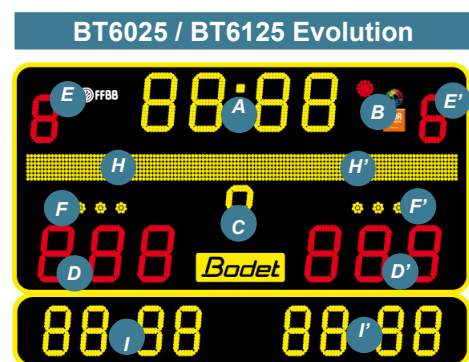
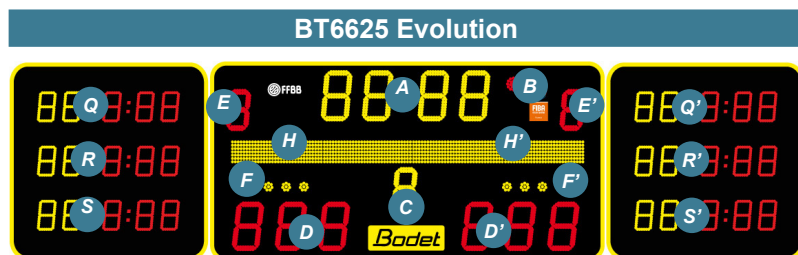
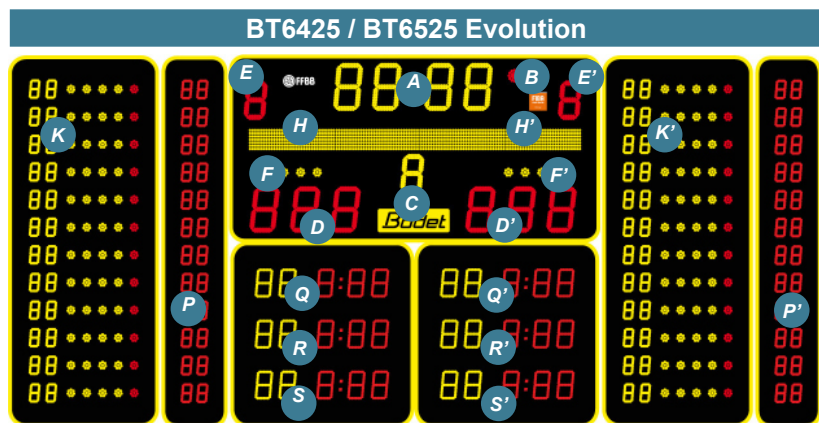
Anmerkung : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Start/Stop“ angehalten werden. Die Auszeiten können während des Countdowns durch Drücken der entsprechenden Taste „Auszeiten“ gestoppt werden. Am Ende des Countdowns startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten durch Drücken der Taste „Start/Stop“.

Parametrierungsmenü nach Sportarten

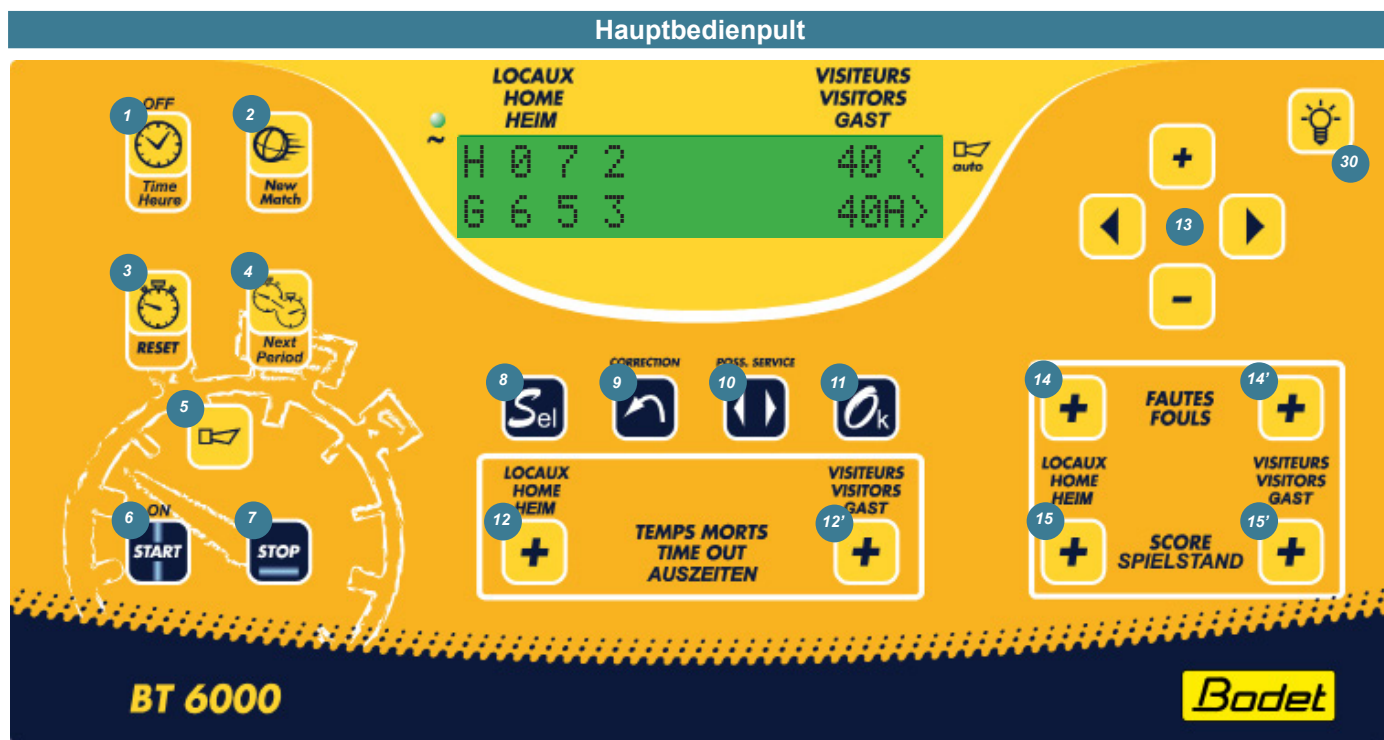
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

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

Typ 1	Typ 2	Typ 3	Parameter	Beschreibung
Anzahl Sätze/ Spiel : 5	5	3	1 bis 5 Sätze	Anzahl der Sätze pro Spiel.
Punkte/Satz : 25	25	15	1 bis 99 Punkten	Anzahl der Punkte pro Satz, automatische Zuweisung des Satzes, bei Differenz von 2 Punkten.
Punkte/entscheid Satz : 15	15	15	1 bis 99 Punkten	Anzahl der Punkte des entscheidenden Satzes, automatische Zuweisung des Satzes, bei Differenz von 2 Punkten.
Dauer Pausenzeit : 3 Min	3 Min	3 Min	0 bis 90 Minuten	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Dauer am Ende des Satzes automatisch herunter. Druck auf „Stopp“, um den Countdown anzuhalten.
Dauer Halbzeit- Pause : 3 Min	3 Min	3 Min	0 bis 90 Minuten	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, zählt die Tafel die programmierte Dauer am Ende des Satzes automatisch herunter. Druck auf „Stopp“, um den Countdown anzuhalten.
Hupe vor Pausen- zeitende : 0 Sek	0 Sek	0 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor dem Ende der Pausenzeiten (zwischen Satz oder Halbzeit).
Dauer Auszeit : 30 Sek	30 Sek	30 Sek	1 bis 99 Sekunden	Dauer der Auszeit. Dauer der Auszeit des entscheidenden Satzes 30 Sekunden.
Hupe vor Auszeit Ende : 0 Sek	0 Sek	0 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende der Auszeit.
Aktivierungsdauer Hupsign. : 5 Sek	5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, Beschränkung der Dauer des Hupsignals.
Technische Auszeit : Ja	Ja	Ja	Ja oder Nein	Wenn ja, startet automatisch die technische Auszeit, sobald die führende Mannschaft 8 bzw. 16 Punkte erreicht hat (Satz 1-4).
Dauer technische Auszeit : 60 Sek	60 Sek	60 Sek	1 bis 99 Sekunden	Dauer der technischen Auszeit.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn ja, Wiederherstellung der Werksparametrierung, mit denen die Anzeige geliefert wurde.



Bezeichnung	Anzeichen
Anzahl der Satzgewinne.	A
Nicht aktiv.	B
Nummer des laufenden Satzes.	C
Spielstände des laufenden Satzes Heim bzw. Gast, Anzeige Aufschlagrecht durch Balken.	D und D'
Anzahl der Spielgewinne Heim bzw. Gast.	E und E'
Nicht aktiv.	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur Master-Alpha-Serie).	H und H'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	I und I'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	Q und Q'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	R und R'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	S und S'

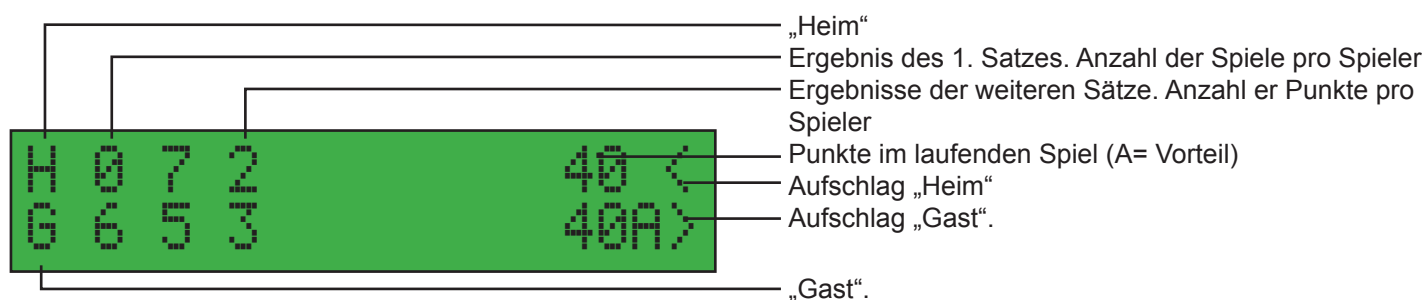


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit oder Spielbetrieb, Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Nicht aktiv.	3
Nicht aktiv.	4
Nicht aktiv.	5
Nicht aktiv.	6
Nicht aktiv.	7
Parametrierunsmenü, min. 3 Sek gedrückt halten.	8
Korrekturmodus: ein kurzer Druck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

Sportart	Bezeichnung
Tennis 1:3Sätze+Vorteil	Match in 3 Sätzen mit Tie-Break und Advantage-Regel (Vorteil).
Tennis 2:5Sätze+Vorteil	Match in 5 Sätzen mit Tie-Break und Advantage-Regel (Vorteil).
Tennis 3:3Sätze	Match in 3 Sätzen mit Tie-Break ohne Advantage-Regel (Vorteil).

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Perioden

- Die Tafel zeigt keine gespielte Zeit an.
- Aufschlagzuweisung wird manuell mit den Tasten „poss. service“ gesteuert.

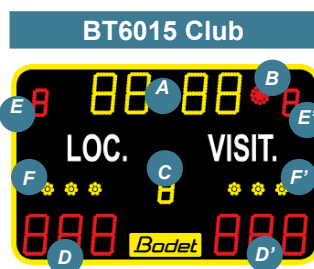
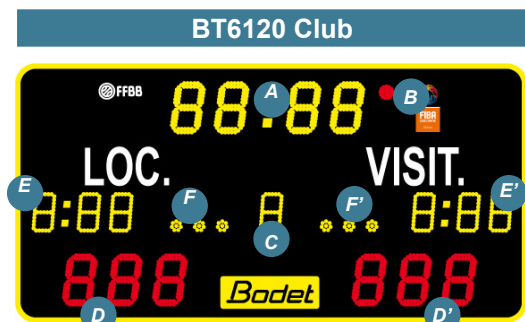
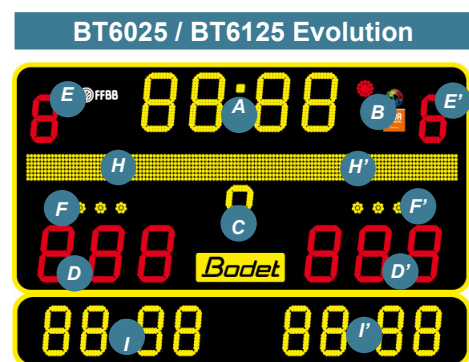
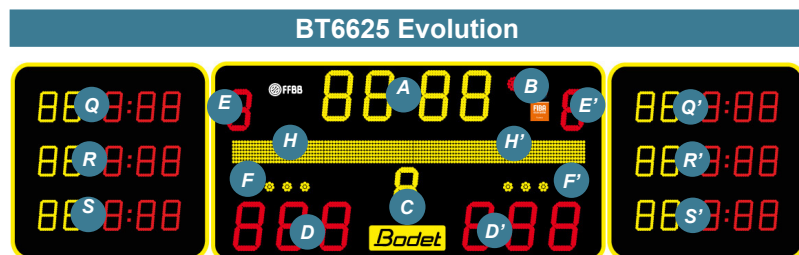
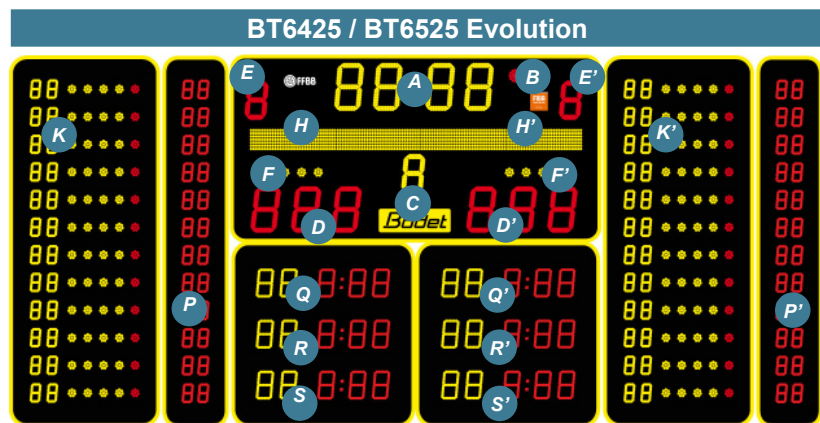
Parametrierungsmenü nach Sportarten

Parametrierungsmenü nach Sportarten.

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

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

Typ 1	Typ 2	Typ 3	Parameter	Beschreibung
Anzahl Sätze : 3	5	3	1 bis 5 Sätze	Gewinn des Matches in 2 Sätzen oder in 3 Sätzen, d.h. maximal 3 oder 5 Sätze.
Tie Break aktiv. :Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Verwaltung des letzten Satzes mit oder ohne Tie-Break (7 Punkte). Tie-Break auf JA = Gewinn des Matches mit 2 Punkten Vorsprung (alle Sätze sind im Tie-Break). Tie-Break auf NEIN = Gewinn des Matches beim letzten Satz mit 2 Spielen Vorsprung (die vorhergehenden Sätze sind im Tie-Break).
Vorteil regel : Ja	Ja	Nein	Ja oder Nein	Neue Zuweisungsart des Spieles, wenn Einstand 40/40. Wenn NEIN : Spiel mit 2 Punkten Vorsprung gewonnen : 40/40 – Vorteil – Gewinn des Spieles. Wenn JA : das Spiel wird mit 1 Punkt Vorsprung gewonnen : 40/40 : Gewinn des Spieles. Kein Vorteil - Punkt für das Gewinnen des Spieles.
Summer aktiv :Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	JA = Tastentöne des Bedienpults eingeschaltet. NEIN = Tastentöne des Bedienpults ausgeschaltet.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn ja, Wiederherstellung der Werkparametrierung, mit denen die Anzeige geliefert wurde.



Bezeichnung	Anzeichen
Anzahl der Satzgewinne.	A
Nicht aktiv.	B
Nummer des laufenden Satzes.	C
Spielstände des laufenden Satzes Heim bzw. Gast, Anzeige Aufschlagrecht durch Balken.	D und D'
Anzahl der gewonnenen Sätze.	E und E'
Nicht aktiv.	F und F'
Modifizierbare Spielernamen.	H und H'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	I und I'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	Q und Q'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	R und R'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	S und S'

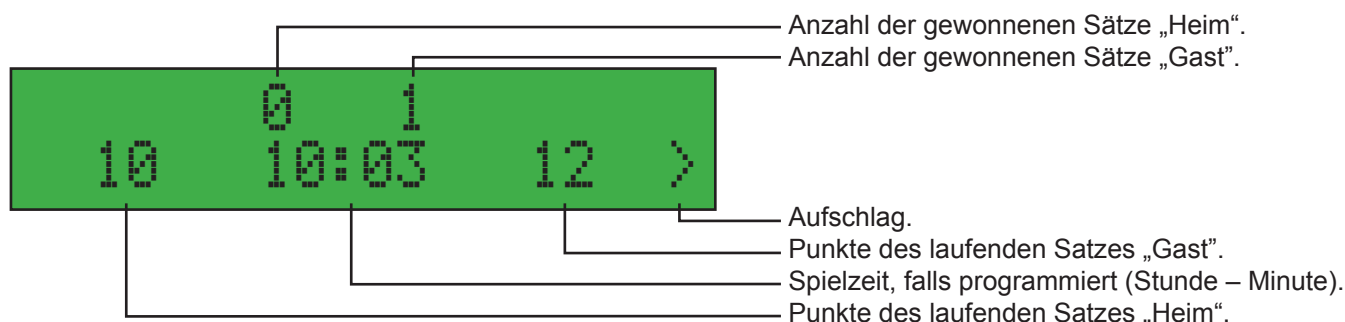


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit oder Spielbetrieb, Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Nicht aktiv.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Nicht aktiv.	5
Nicht aktiv.	6
Nicht aktiv.	7
Parametrierunsmenü, min. 3 Sek gedrückt halten.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

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

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Perioden

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

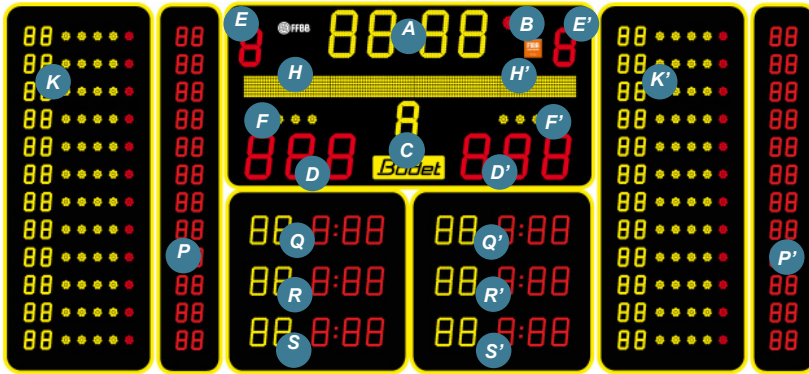
Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

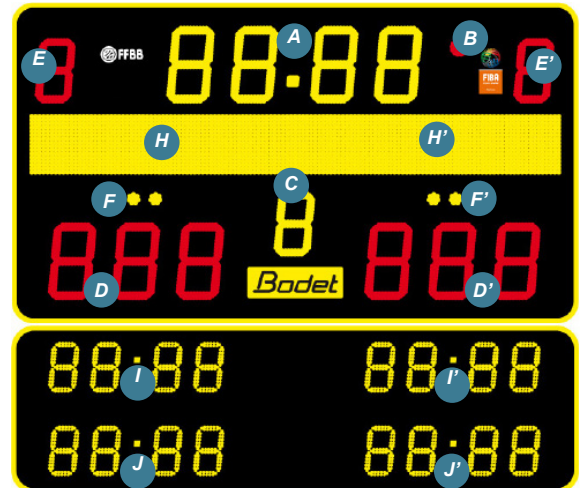
- Mit den Tasten + bzw. - (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

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

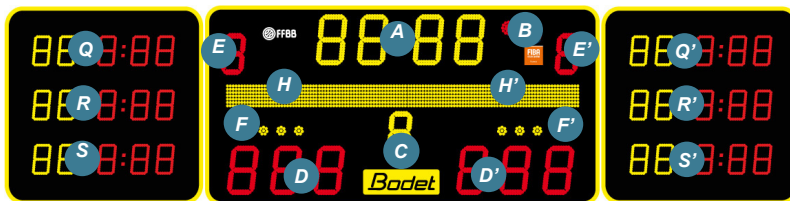
BT6425 / BT6525 Evolution



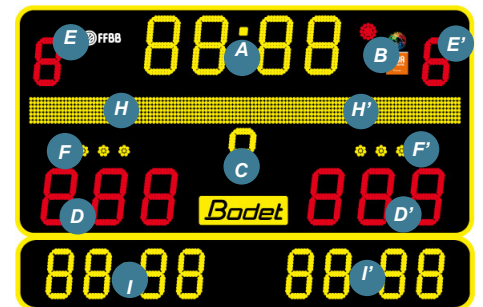
BT6030 / BT6130 Master



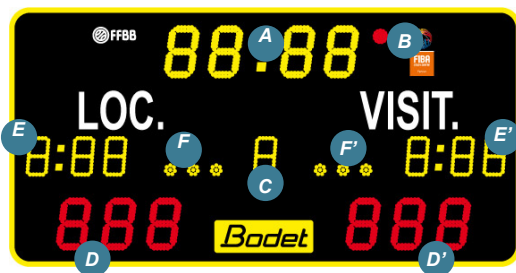
BT6625 Evolution



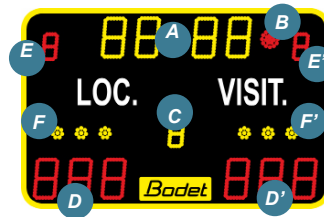
BT6025 / BT6125 Evolution



BT6120 Club



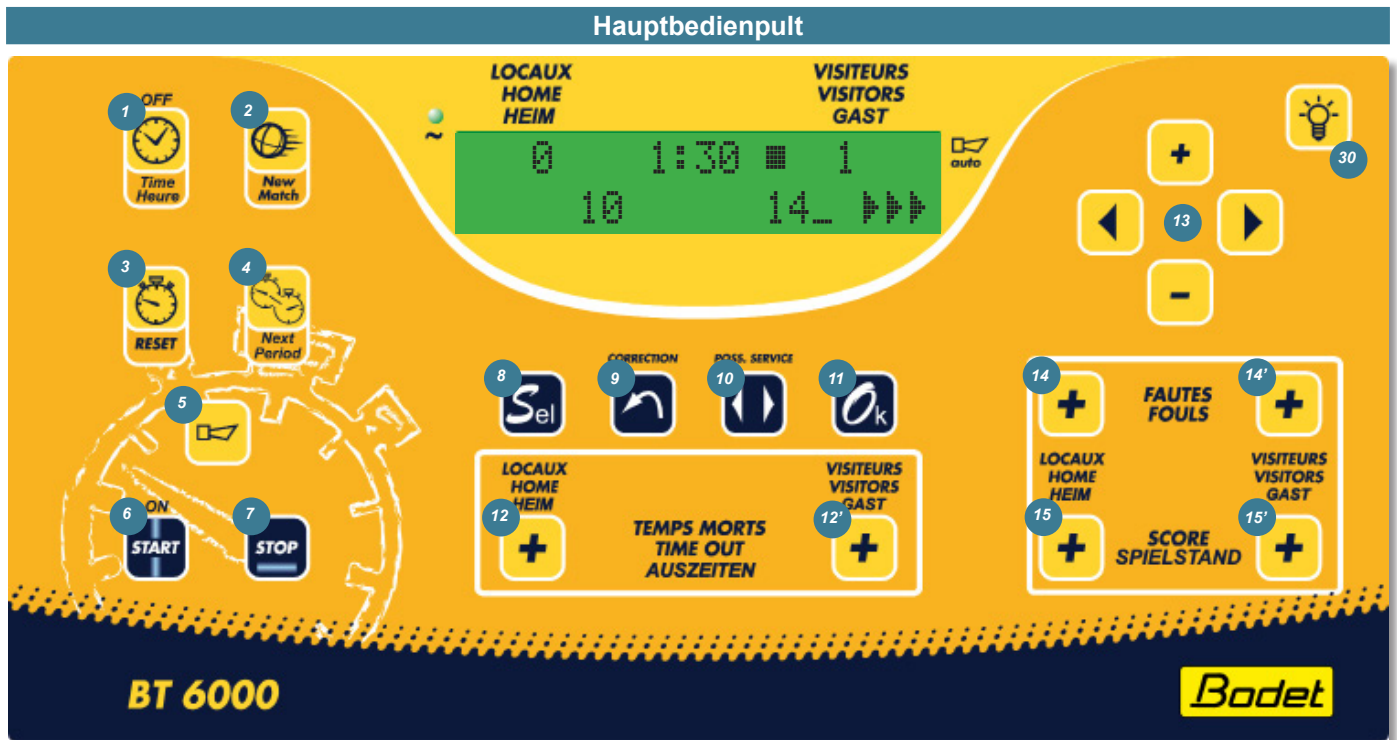
BT6015 Club



Bezeichnung

Anzeichen

Anzahl der gewonnenen Sätze oder Pausenzeit oder Spielzeit	A
Nicht aktiv.	B
Nummer des laufenden Satzes.	C
Spielstände des laufenden Satzes Heim bzw. Gast, Anzeige Aufschlagrecht durch Balken.	D und D'
Anzahl der gewonnenen Sätze.	E und E'
Verlängerung 1 oder 3 Punkte.	F und F'
Modifizierbare Spielernamen.	H und H'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	I und I'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	Q und Q'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	R und R'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	S und S'

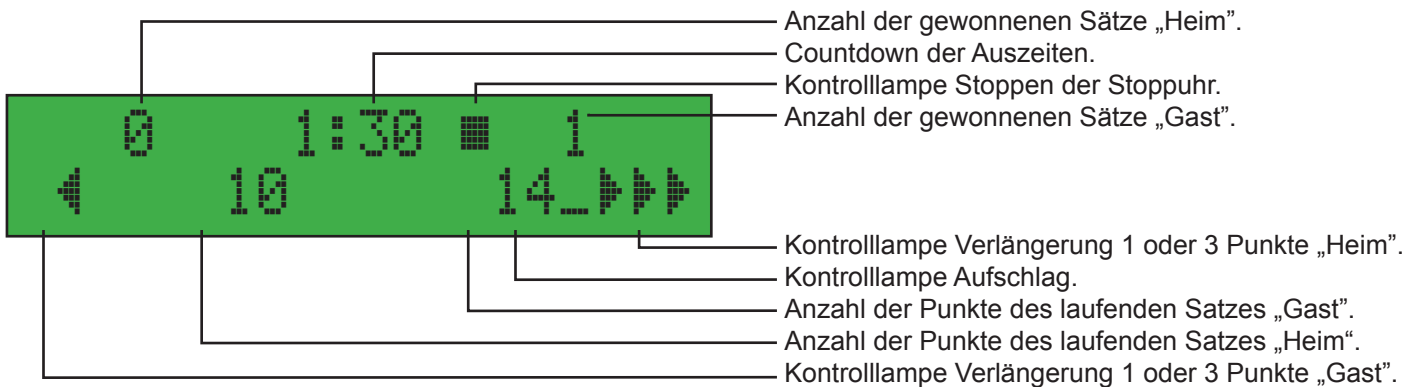


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit oder Spielbetrieb, Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Nicht aktiv.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Nicht aktiv.	5
Nicht aktiv.	6
Nicht aktiv.	7
Parametrierunsmenü, min. 3 Sek gedrückt halten.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

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

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Perioden

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

Am Ende des Satzes

- Neues Reglement : Bei Punktegleichheit 20/20, wird eine Verlängerung von 2 gewinnenden Punkte vorgeschlagen.
- Ehemaliges Reglement : Bei Punktegleichheit 14/14 (Herren oder Doppel) oder 10/10 (Damen), wird eine Verlängerung von 1 oder 3 Punkten vorgeschlagen (Auswahl mit der Taste SELECT 8). Nach der Auswahl des Spielers für 1 oder 3 Punkte zeigt die Tafel diese Auswahl an : 1 Feld = 1 Punkt, 3 Felder = 3 Punkte.
- Die Zuweisung des Aufschlags erfolgt mit der Zuweisung des Punktes automatisch. Die Aufschlaganzeige kann allein vor der Zuweisung eines Punktes für eine Mannschaft verwaltet werden.

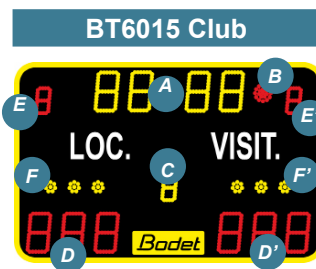
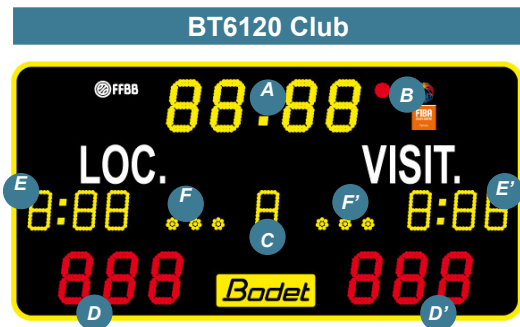
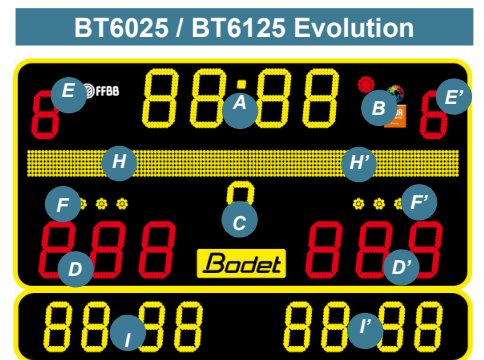
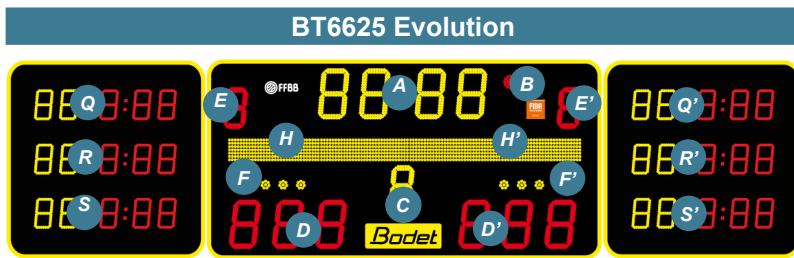
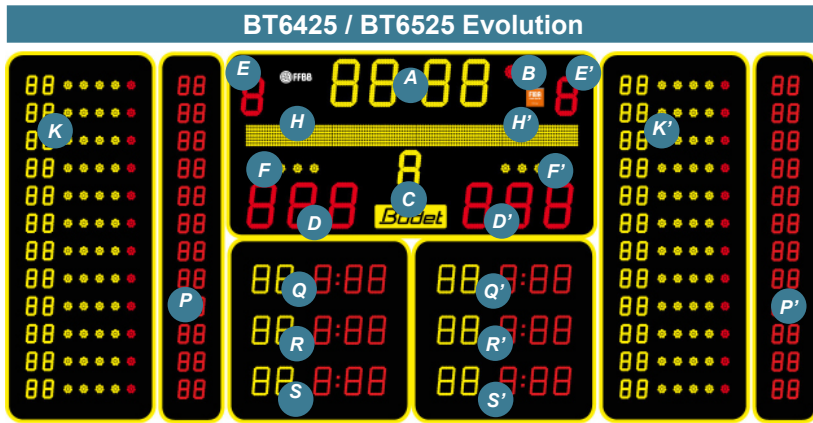
Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out-Taste“. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste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

Parametrierungsmenü nach Sportarten

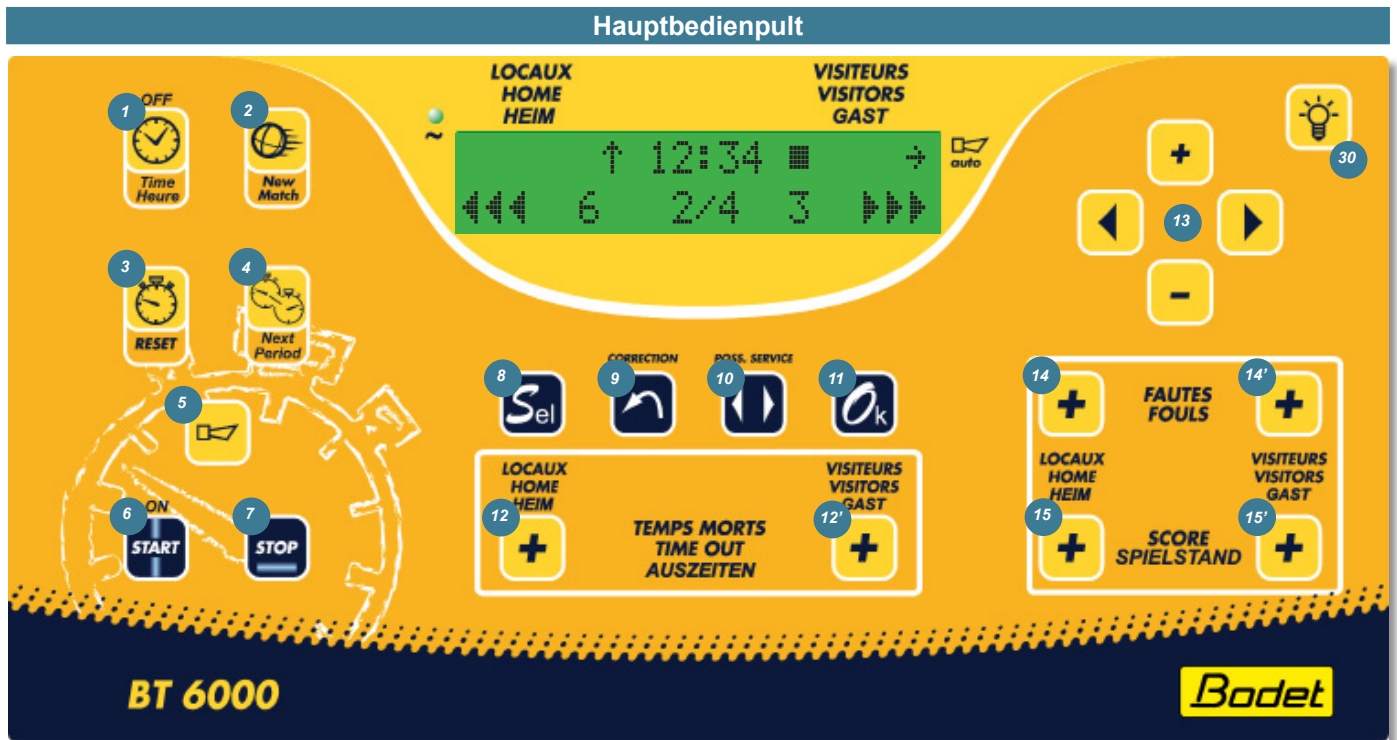
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

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

Typ 1	Typ 2	Typ 3	Parameter	Beschreibung
Anzahl Sätze : 3	3	3	1 bis 5 Sätze	Auswahl der maximalen Anzahl Sätze pro Match.
Punkte / Satz : 21	21	21	1 bis 99 Punkte	Auswahl der Punkte pro Satz zur automatischen Zuweisung des Satzes bei 2 Punkten Unterschied.
Spielzeitanzeige :Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Erlaubt die Verwaltung und Anzeige der Gesamtspielzeit des Matches auf der Tafel. Zum Starten des Matches auf „Start“ drücken.
Pausenzeit- anzeige :Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Erlaubt es, auf der Tafel Pausenzeiten zwischen den Sätzen anzuzeigen (Anzeige Bedienpult und Tafel).
Pausenzeit zw. Satz 1-2 : 120Sek	120 Sek	120 Sek	0 bis 990 Sekunden	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, erfolgt ein automatischer Countdown der programmierten Zeit bis zum Ende des Satzes auf dem Pult. Zum Stoppen des Countdowns auf „Stopp“ drücken.
Pausenzeit letz. Satz : 120Sek	120 Sek	120 Sek	0 bis 990 Sekunden	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Wenn > 0, erfolgt ein automatischer Countdown der programmierten Zeit bis zum Ende des Satzes auf dem Pult. Zum Stoppen des Countdowns auf „Stopp“ drücken.
Summer aktiv :Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	JA : Tastendruck = Aktivieren des Buzzers des Bedienpults. NEIN : Tastendruck = Deaktivieren des Buzzers des Bedienpults während des Matches.
Werkseitig vor- eingest. :Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.



Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countup Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Auszeiten.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Nicht aktiv.	E und E'
Mannschaftsfouls Heim/Gast. Reset am Ende jeder Spielperiode.	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur Master-Alpha-Serie).	H und H'
Nicht aktiv.	I und I'
Nicht aktiv.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Nicht aktiv.	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Nicht aktiv.	S und S'

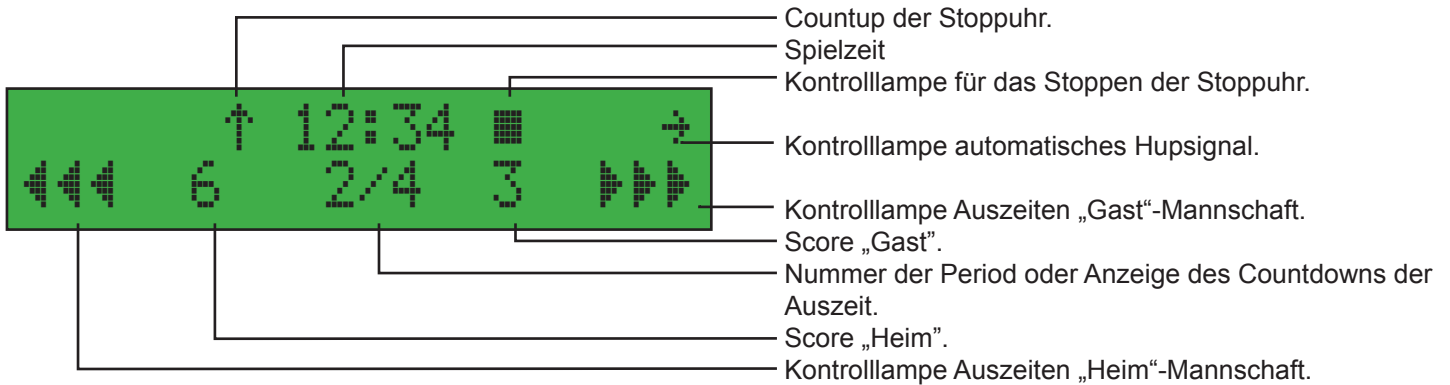


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige: Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und –.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

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

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Perioden

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

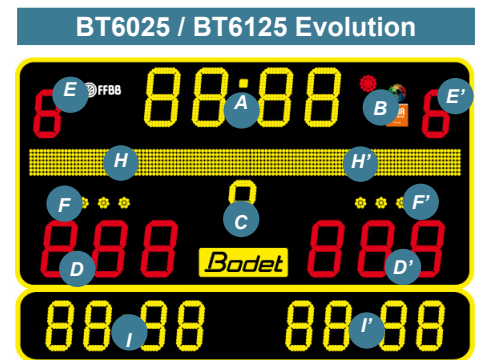
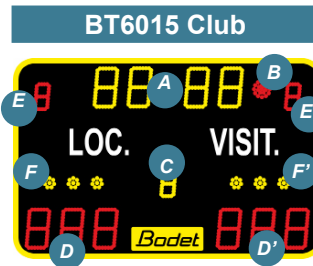
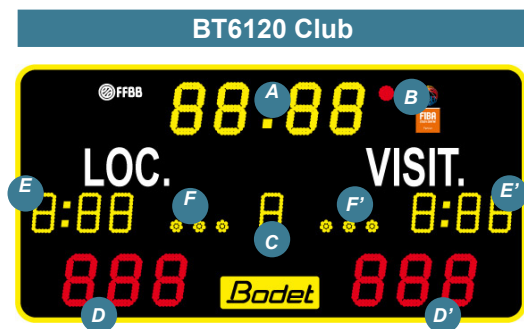
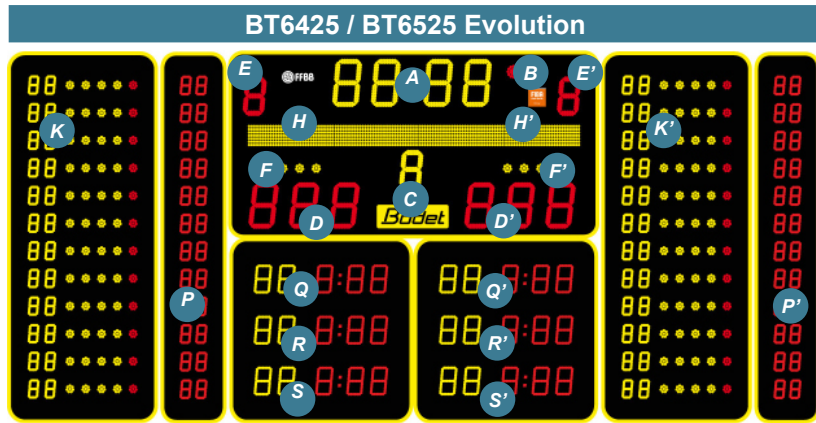
Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste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

Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

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

Typ 1	Typ 2	Parameter	Beschreibung
Dauer Spiel- periode : 15 Min	20 Min	1 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer jeder Periode.
Anzahl Spiel- perioden : 4	2	1 bis 9 Perioden	Auswahl des Spiels in Perioden.
Dauer Auszeit : 60 Sek	60 Sek	0 bis 99 Sekunden	Auswahl der Dauer der Auszeiten.
Hupe vor Ende Auszeit : 10 Sek	10 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, erlaubtes, die Wiederaufnahme des Matches durch ein kurzes Hupsignal anzuzeigen.
Verlaengerung : 0 Min	0 Min	0 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer der Verlängerung des Spiels bei Punktegleichheit. Wenn = 0, nicht Verlängerung.
Ergebnisanzeige waehrend : 60Sek	60 Sek	0 à 60 Sek mit stufe von 10 Sek	Erlaubt es, die Anzeige der letzten Periode während einer programmierbaren Zeit zu belassen, wenn die automatische Pausenzeit nicht programmiert wurde.
Aktivierungsdauer Summer : 3 Sek	3 sec	0 bis 5 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, erlaubt das Anzeigen vor dem Ende der Auszeit durch ein kurzes Hupsignal.
Werkseitig vor- eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.



Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countdown Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Pausenzeit.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Strafen (pro ablaufender Strafe wir hier ein Strich eingeblendet, max. 3). Anzeige des Countdowns der Strafzeit Heim/Gast nur für BT6120 Club.	E und E'
Je 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufenden Countdown), anschliessen permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode.	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur bei Master-Alpha-Serie).	H und H'
Anzeige des Countdowns der ersten Strafzeit Heim/Gast (*) (nur Master-Serie).	I und I'
Anzeige des Countdowns der zweiten Strafzeit Heim/Gast (*) (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Countdown-Anzeige erste Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	Q und Q'
Countdown-Anzeige zweite Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	R und R'
Countdown-Anzeige dritte Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	S und S'

(*) Alle Strafzeiten werden im Hauptbedienpult verwaltet, Anzeige zeigt die kürzeste (Evolution) bzw. die beiden kürzesten (Master) Strafzeiten.



Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige: Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste (Spielzeit muss erst gestoppt werden).	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und –.	13
Strafe Heim bzw. Gast (Tasten aktiv nur bei Betrieb ohne Zweitbedienpult). Wenn Sie die 2 Tasten gleichzeitig drücken, jede Mannschaft bekommt eine Strafe.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30



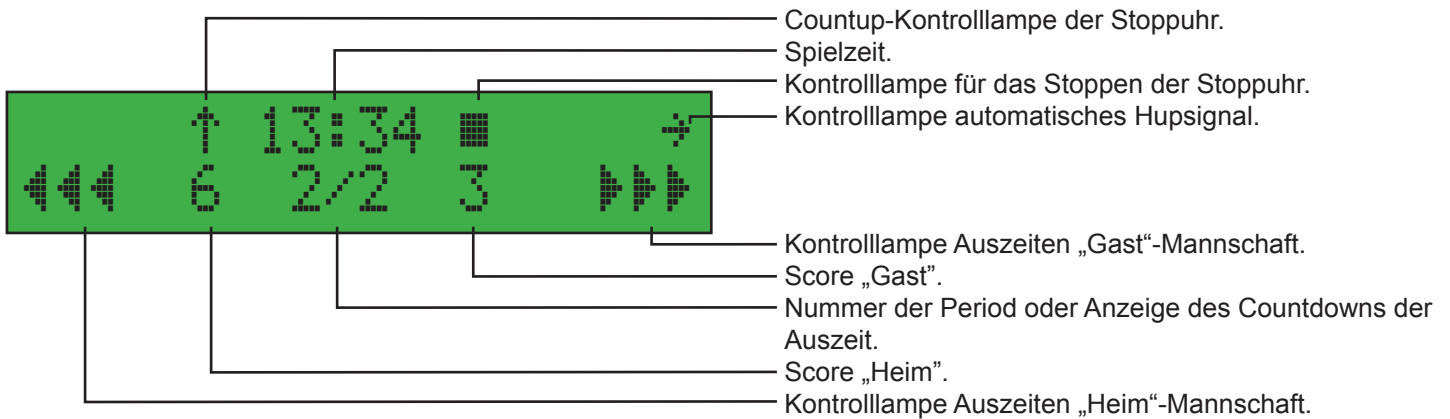
Bezeichnung	Anzeichen
Nicht aktiv.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
Nicht aktiv.	18 und 18'
Numerische Tastatur, um eine Strafzeit zu starten. Für eine 2 Minuten-Strafzeit auf die Taste 1, 2 oder 3 drücken. Für eine 5 Minuten-Strafzeit auf die Taste 4,5 oder 6 drücken. Andere Nummern nicht benutzt.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

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

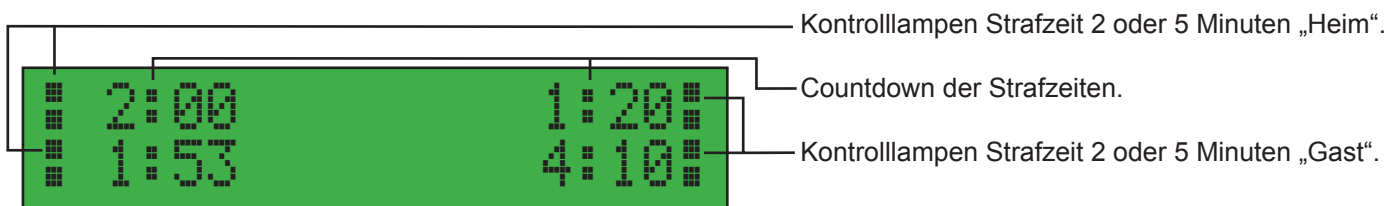
Sportart	Bezeichnung
Rink Hockey 1: 2 x 25 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 25 Minuten - Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Halbzeit - Auszeiten zu 60 Sekunden für jede Periode - automatisches Hupsignal.
Rink Hockey 2: 2 x 25 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 25 Minuten - Reset der Stoppuhr am Ende der ersten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

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

Display des Hauptbedienpultes



Display des Zweitbedienpultes



Zwischen den Perioden

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

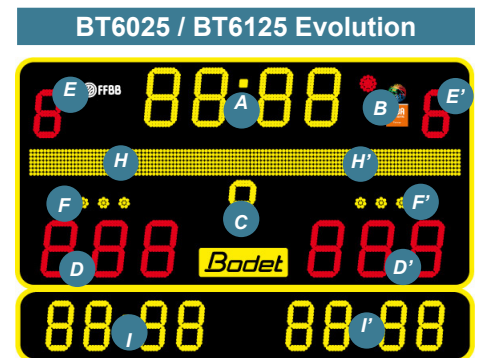
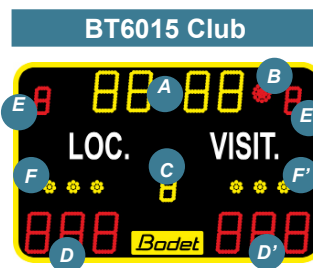
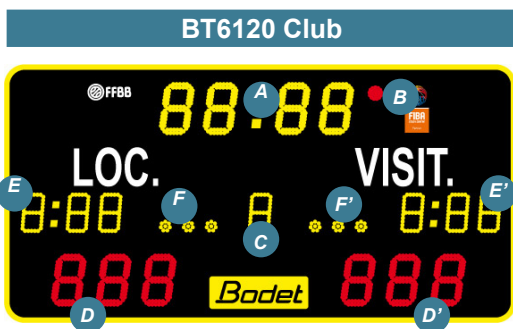
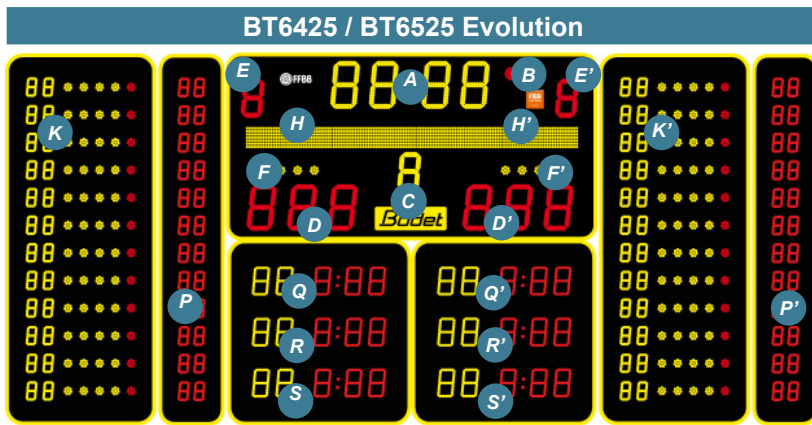
Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out“-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste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

Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

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

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



Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countdown Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Pausenzeit.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Strafen (pro ablaufender Strafe wird hier ein Strich eingeblendet, max. 3). Anzeige des Countdowns der Strafzeit Heim/Gast nur für BT6120 Club.	E und E'
Je 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufenden Countdown), anschliessen permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode.	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur bei Master-Alpha-Serie).	H und H'
Anzeige des Countdowns der ersten Strafzeit Heim/Gast (*) (nur Master-Serie).	I und I'
Anzeige des Countdowns der zweiten Strafzeit Heim/Gast (*) (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Countdown-Anzeige erste Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	Q und Q'
Countdown-Anzeige zweite Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	R und R'
Countdown-Anzeige dritte Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	S und S'

(*) Alle Strafzeiten werden im Hauptbedienpult verwaltet, Anzeige zeigt die kürzeste (Evolution) bzw. die beiden kürzesten (Master) Strafzeiten.



Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige: Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste (Spielzeit muss erst gestoppt werden).	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und –.	13
Strafe Heim bzw. Gast (Tasten aktiv nur bei Betrieb ohne Zweitbedienpult). Wenn Sie die 2 Tasten gleichzeitig drucken, jede Mannschaft bekommt eine Strafe.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30



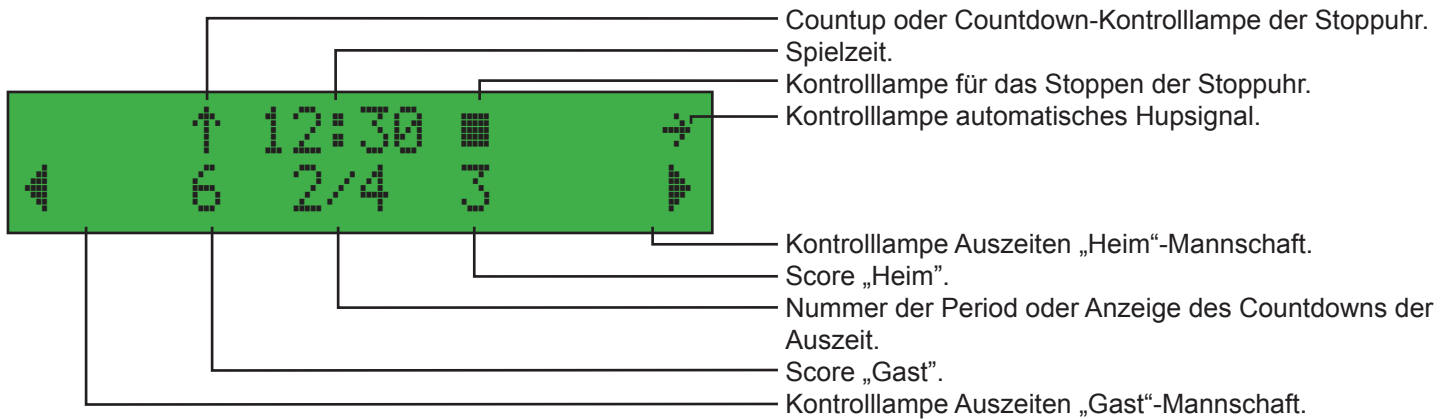
Bezeichnung	Anzeichen
Nicht aktiv.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
Nicht aktiv.	18 und 18'
Numerische Tastatur, um eine Strafzeit zu starten. Für eine 2 Minuten-Strafzeit auf die Taste 1 oder 3 drücken. Für eine 5 Minuten-Strafzeit auf die Taste 4 oder 6 drücken. Andere Nummern nicht benutzt.	19 und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

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

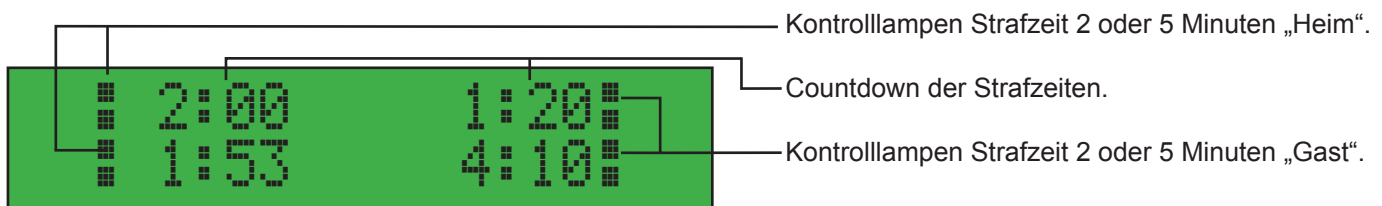
Sportart	Bezeichnung
1: Floorball 4 × 15 Min	Spiel in 4 Perioden zu je 15 Minuten - 3 Auszeiten zu 60 Sekunden für jede Periode - automatisches Hupsignal.
2: Floorball 2 × 20 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 20 Minuten - 3 Auszeiten zu 60 Sekunden für jede Periode - automatisches Hupsignal.

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

Display des Hauptbedienpultes



Display des Zweitbedienpultes



Zwischen den Perioden

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

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

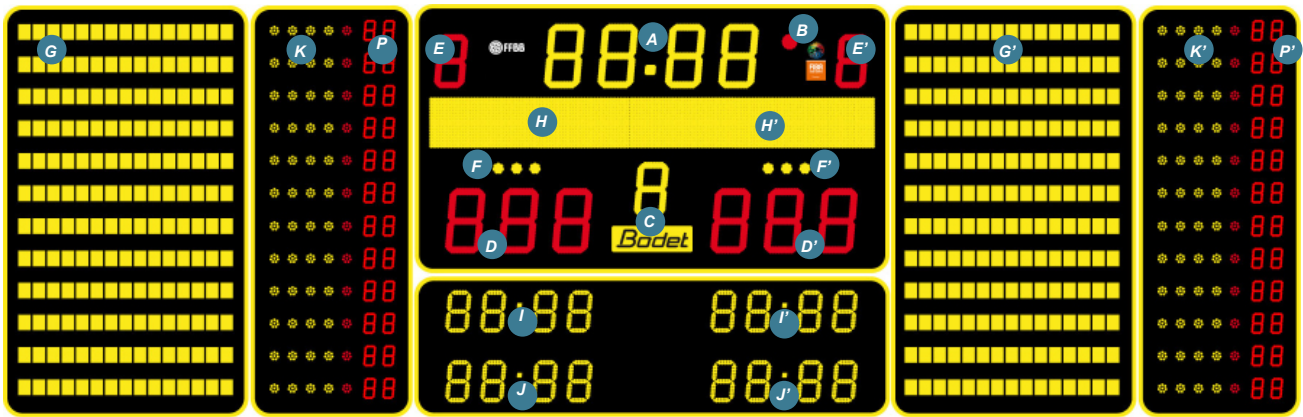
Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

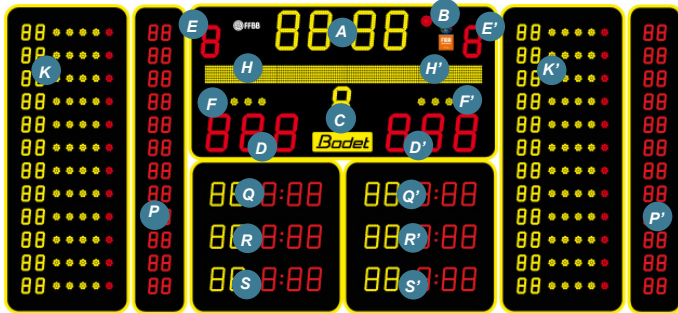
- Mit den Tasten + bzw. – (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

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

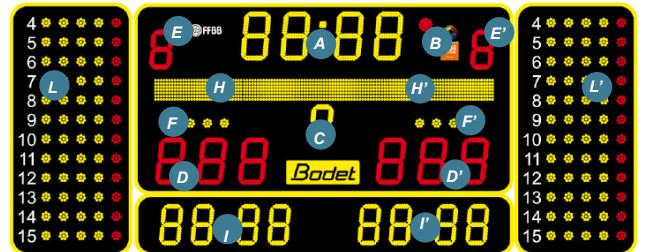
BT6030 / BT6130 / BT6230 / BT6330 / BT6530 / BT6730 Master



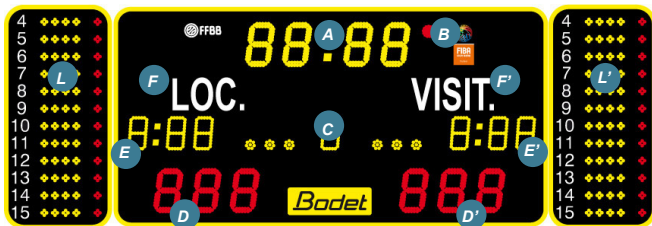
BT6425 / BT6525 Evolution



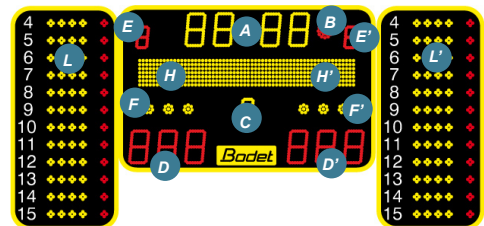
BT6025 / BT6125 / BT6225 / BT6325 Evolution



BT6120 / BT220 Club



BT6015 / BT6215 Club



Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countdown Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Pausenzeit.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Anzeige der Spielperiode.	C
Spielstände Heim und Gast von 0 bis 999.	D und D'
Mannschafts Fouls Heim/Gast. Reset am Ende jeder Spielperiode.	E und E'
Je 3 Indikatoren für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufenden Countdown), anschliessen permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode.	F und F'
Parametrierbare Spielernamen.	G und G'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur Master-Alpha-Serie).	H und H'
Letztes persönliches Foul Heim/Gast (Spielnummer/Anzahl der Fouls/ nur Master-Serie).	I und I'
Countdown-Anzeige der Auszeit Heim/Gast (nur bei Master-Serie).	J und J'
Persönliche Fouls Heim/Gast mit festbeschrifteten Spielnummern (von 4 bis 15) (nur Evolution-Serie).	K und K'
Persönliche Fouls HEIM/GAST mit unveränderbarer serigraphierter Spielnummer.	L und L'
Nicht aktiv.	P und P'
Letztes persönliches Foul Heim/Gast (Spielnummer/Anzahl der Fouls/ nur Master-Serie).	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Countdown-Anzeige der Auszeit Heim/Gast (nur bei Master-Serie).	S und S'



Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige : Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste (Spielzeit muss erst gespopt werden).	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Mannschaftsfouls Heim und Gast (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt Heim bzw. Gast (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30



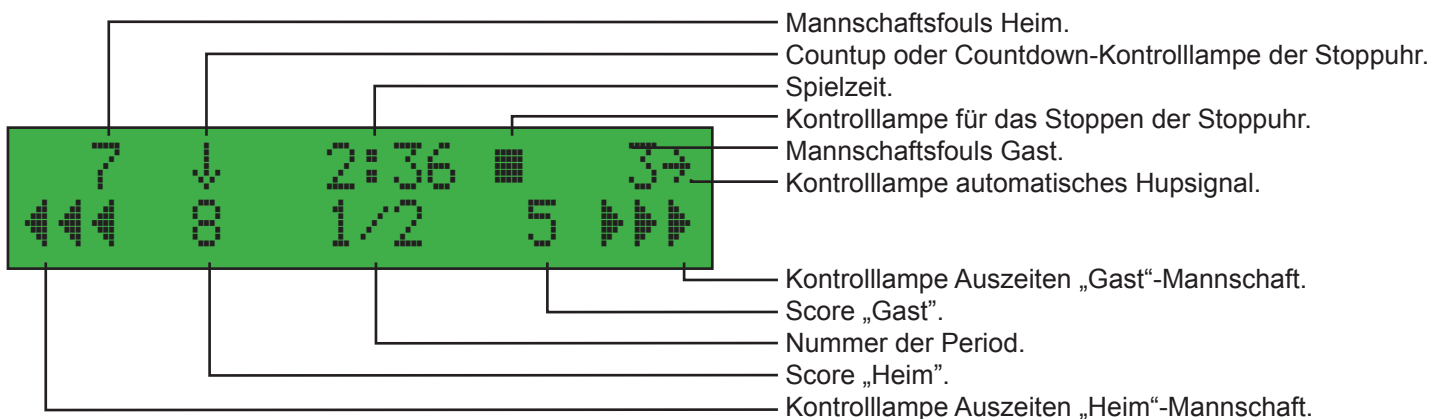
Bezeichnung	Anzeichen
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Mannschaftsfouls Heim/Gast.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
Bestätigung Fouls.	18 und 18'
Erfassung der Spielnummern.	19 und 19'
Nicht aktiv.	20 und 20'
Nicht aktiv.	21
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	22

Das Zweitbedienpult ist nur für die folgenden Anzeigen notwendig : BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230, BT6330. Die Tasten „Spielstände“ (15) und (15') und die Tasten „Fouls“ (14) und (14') des Hauptbedienpult sind dann nicht aktiv.

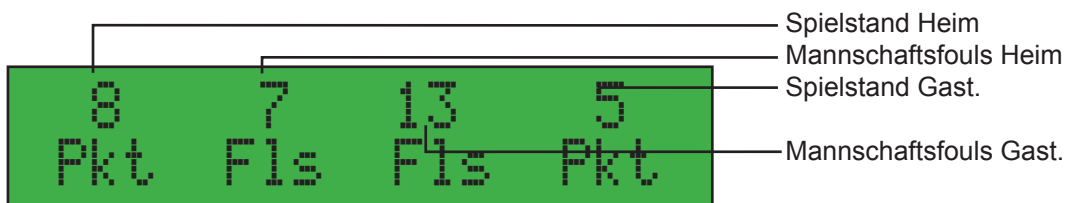
Sportart	Bezeichnung
1: Futsal 2 x 15 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 15 Minuten – Summierung der Fouls pro Mannschaft 5 pro Spielzeit – 3 Auszeiten zu 1 Minuten für jede Periode – Pausenzeit 10 Minute.
2: Futsal 2 x 20 Min	Spiel in 2 Perioden zu je 20 Minuten – Summierung der Fouls pro Mannschaft 5 pro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

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

Display des Hauptbedienpultes



Display des Zweitbedienpultes



Zwischen den Perioden

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

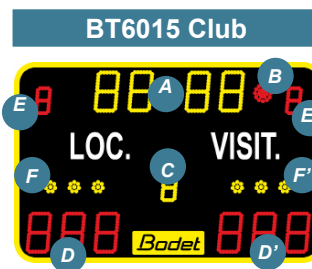
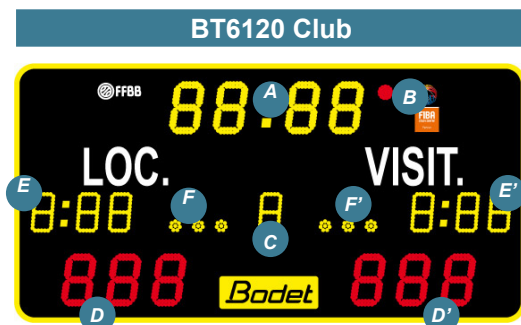
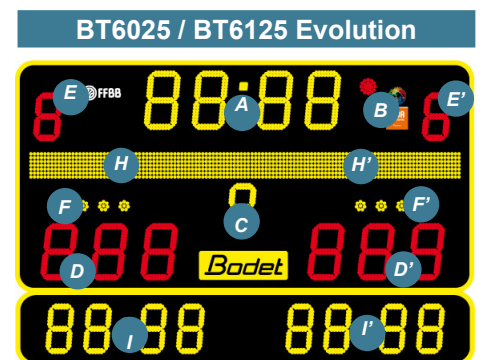
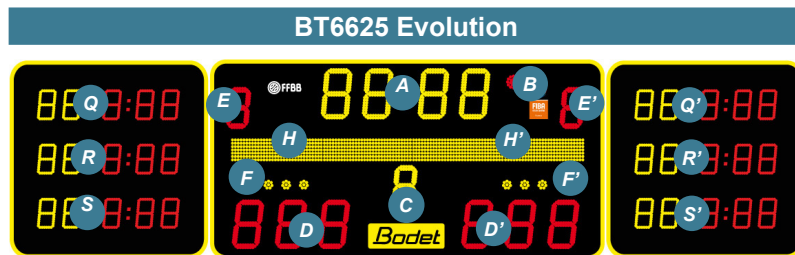
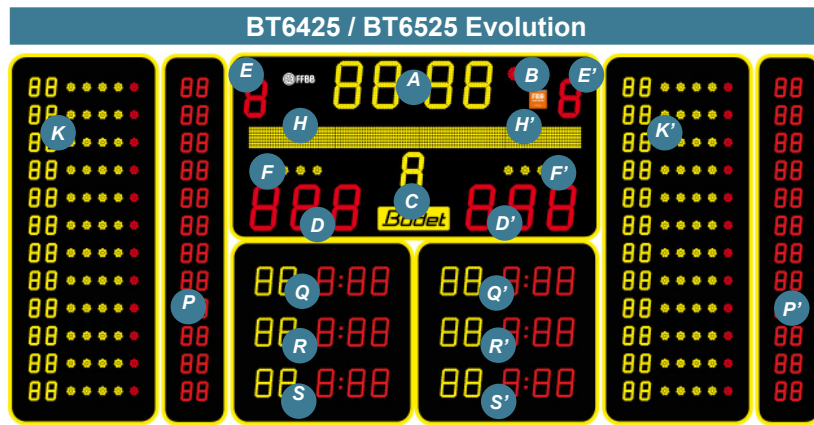
Hinweis : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out“-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Spielstoppuhr nicht automatisch. Starten durch einen Druck auf die Taste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

Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

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

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



Bezeichnung	Anzeichen
Zeitmessung der Sequenz oder Ruhezeit.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Nicht aktiv.	C
Zahl der noch zu spielenden Sequenzen (D) Zahl der programmierten Sequenzen (D').	D und D'
Nicht aktiv.	E und E'
Nicht aktiv.	F und F'
Nicht aktiv.	H und H'
Nicht aktiv.	I und I'
Nicht aktiv.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Nicht aktiv.	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Nicht aktiv.	S und S'

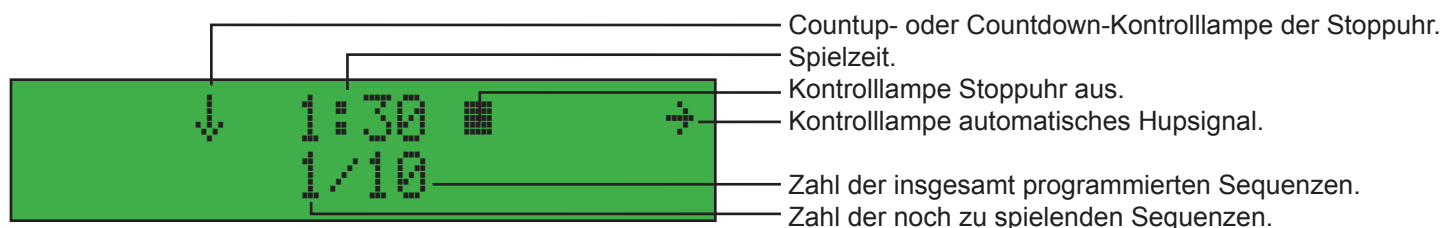


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige : Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nicht aktiv.	4
Nicht aktiv.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Nicht aktiv.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Nicht aktiv.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
Trainingsfunkt 1:10 x 180 Sek	10 Sequenzen von jeweils 3 Minuten mit Ruhezeit von 1 Minute - automatisches Hupsignal.
Trainingsfunkt 2: 5 x 60 Sek	5 Sequenzen von jeweils 1 Minute mit Ruhezeit von 30 Sekunden - automatisches Hupsignal.
Trainingsfunkt 3:10 x 120 Sek	10 Sequenzen von jeweils 2 Minuten mit Ruhezeit von 1 Minute - automatisches Hupsignal.

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

Display des Hauptbedienpultes

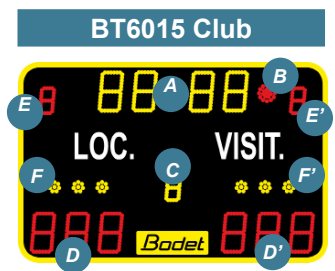
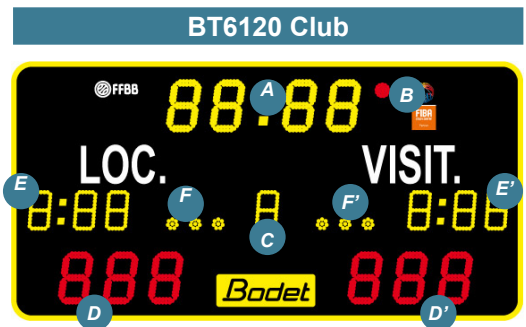
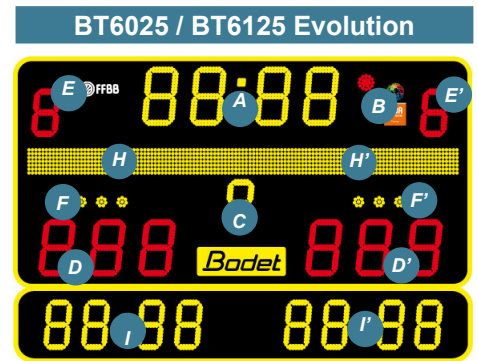
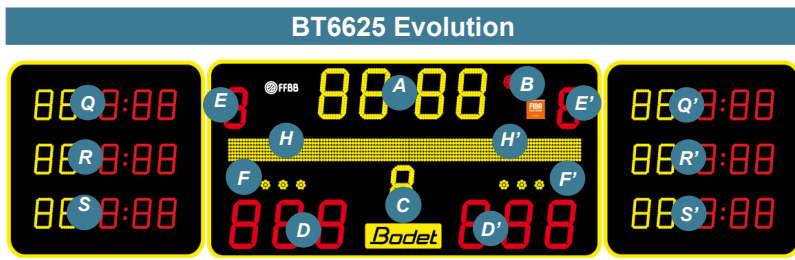
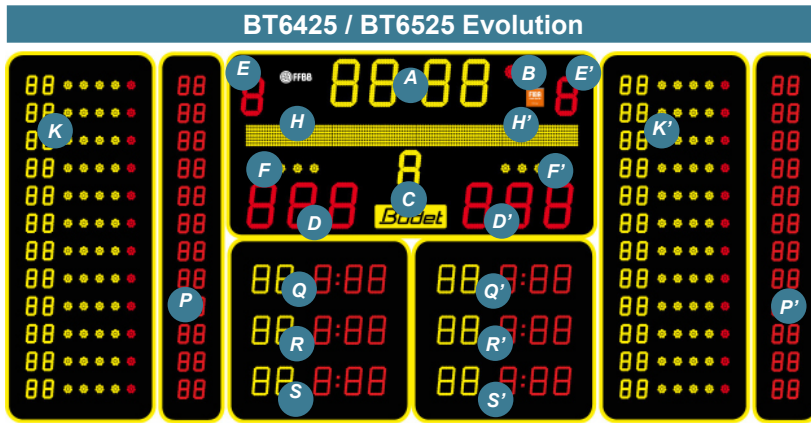


Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

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

Typ 1	Typ 2	Typ 3	Parameter	Beschreibung
Anzahl Spiel- perioden : 10	5	10	1 bis 5 Sätze	Wahl der Dauer jeder Spielsequenz.
Dauer Spiel- periode : 180Sek	60 Sek	120 Sek	1 bis 99 Punkte	Wahl der Zahl der Sequenzen.
Voreingest Aus- zt.-dauer : 60Sek	30 Sek	60 Sek	1 bis 99 Punkte	Wahl der Dauer der Ruhezeit zwischen den einzelnen Sequenzen.
Aktivierungsdauer Hupsign. : 1 Sek	1 Sek	1 Sek	Ja oder Nein	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal Wenn > 0, erlaubt das Anzeigen vor dem Ende der Auszeit durch ein kurzes Hupsignal.
Werkseitig vor- eingest. :Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.



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

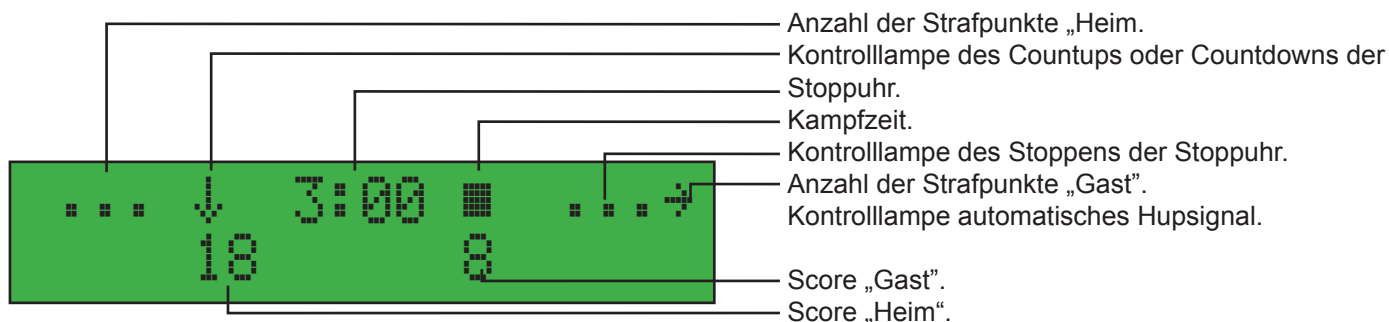


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige : Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Nicht aktiv.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt Heim bzw. Gast.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

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

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Perioden

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

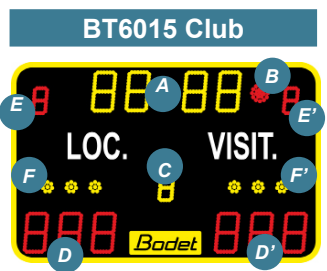
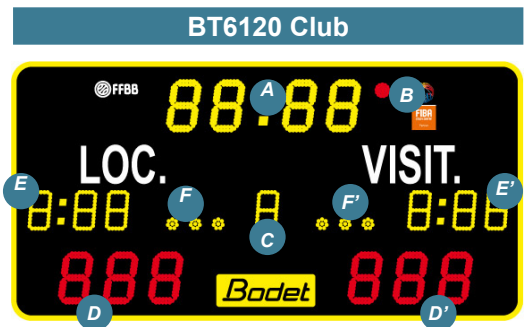
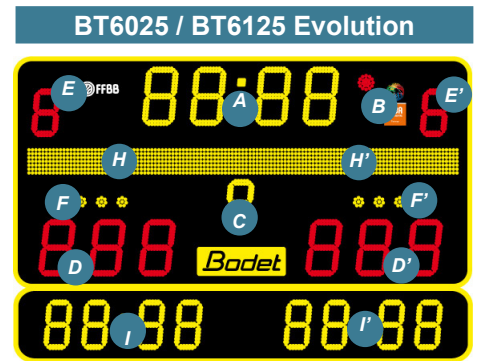
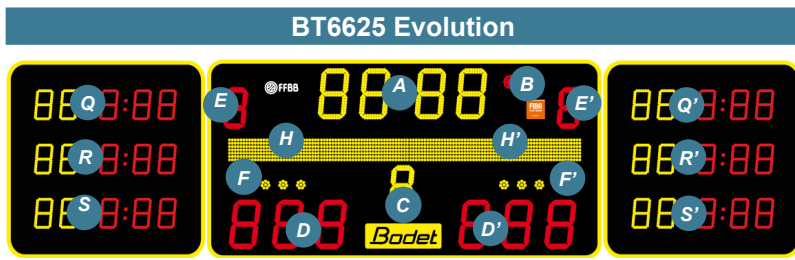
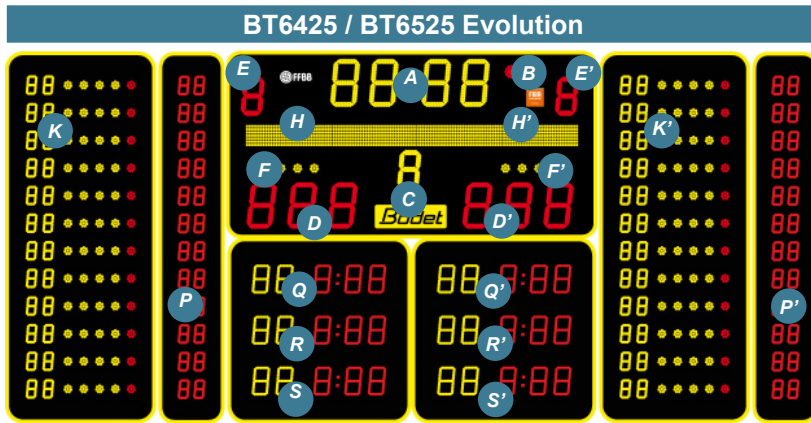
Hinweis : die Pausenzeiten können während des Countdowns durch einen Druck auf „Start/Stop“ gestoppt werden, die Auszeiten durch einen Druck auf die entsprechende „Time out“-Taste. Am Ende des Countdowns dieser Zeiten startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten mit einem Druck auf die Taste „Start/Stop“.

Parametrierungsmenü nach Sportarten

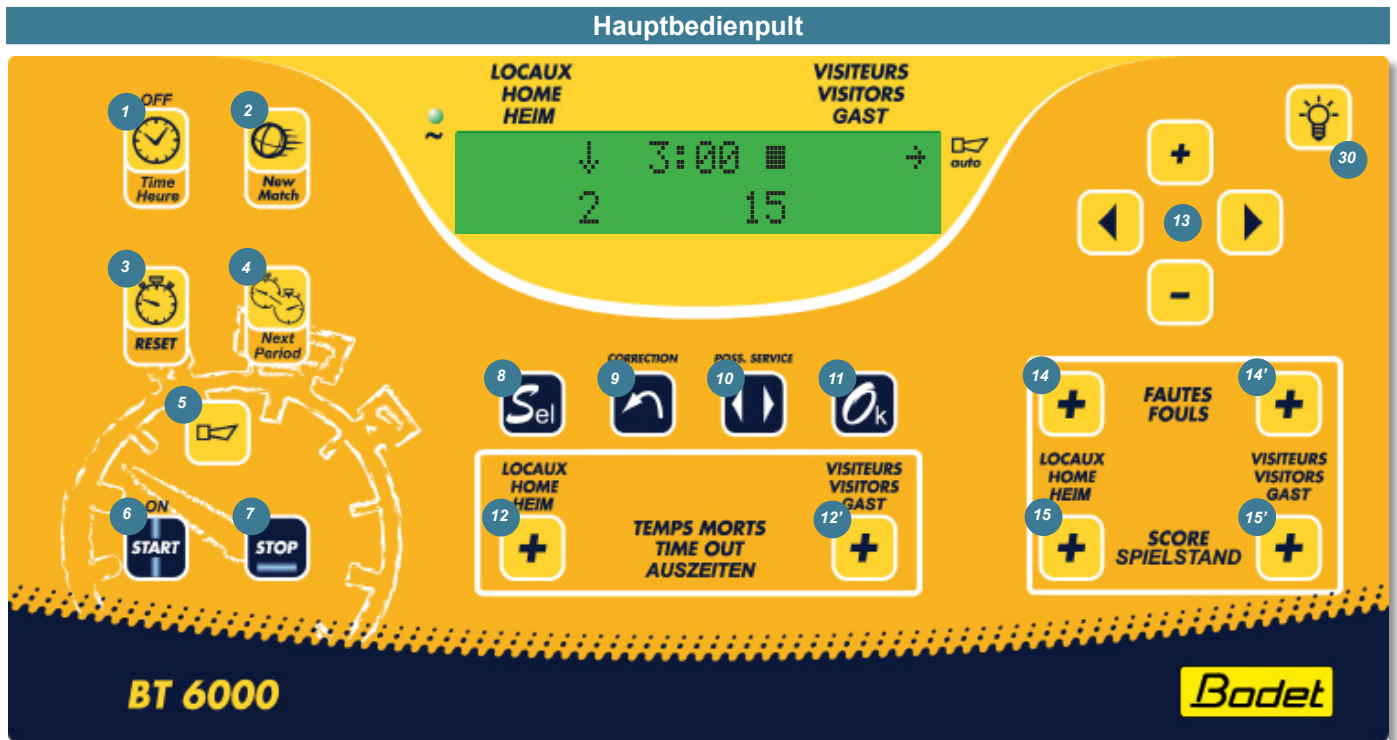
Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Sportart und Parametrierungstyp auswählen und bestätigen. Um ins Parametrierungsmenü zu gelangen, Taste „Sel“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten :

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

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



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

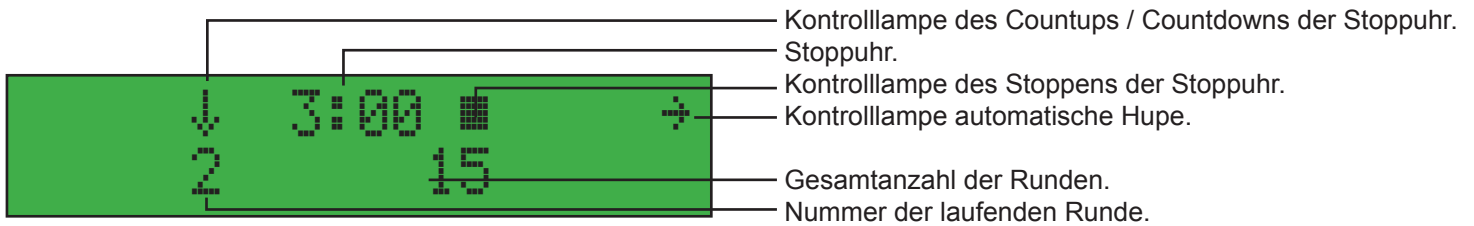


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige : Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Nicht aktiv.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports : die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Nicht aktiv.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Sportart	Bezeichnung
Boxen 1:15 x 3 Min	Kampf zu 15 Runden zu je 3 Minuten – Pausenzeit 1 Minute automatisch.
Boxen 2: 4 x 3 Min	Kampf zu 4 Runden zu je 3 Minuten. Rückstellung auf Null der Stoppuhr am Ende jeder Runde – Pausenzeit 1 Minute automatisch.

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Runden

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

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

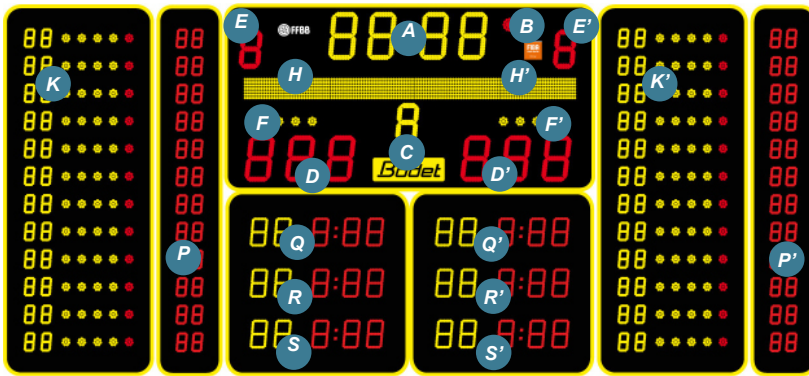
Display des Hauptbedienpultes

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

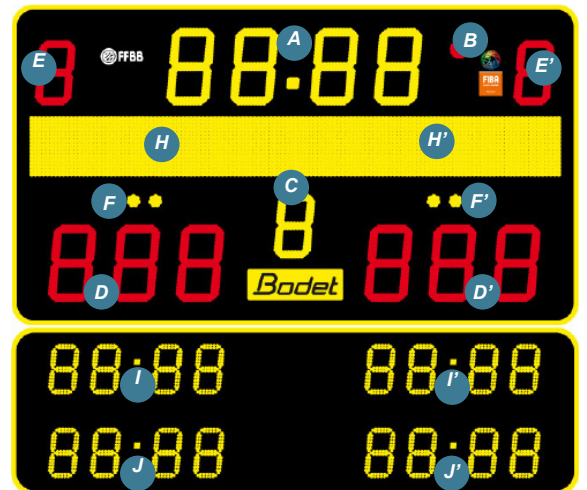
- Mit den Tasten + bzw. – (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

Typ 1	Typ 2	Parameter	Beschreibung
Rundendauer : 3 Min	3 Min	1 bis 90 Minuten	Auswahl der Dauer der Runden pro Kampf.
Rundenanzahl : 15	4	1 bis 99 Runden	Auswahl der Anzahl der Runde.
auto Hupe Runden-ende : Nein	Ja	Ja oder Nein	Erlaubt es festzulegen, ob am Ende jeder Runde ein automatisches Hupsignal ertönt.
Dauer Pausenzeit : 60 Sek	60 Sek	0 bis 990 Sek	Wenn = 0, kein Countdown. Wenn > 0, zählt die Anzeigetafel die programmierte Dauer am Ende der Runde herunter.
Hupe vor Pausen-ende : 0 Sek	0 Sek	0 bis 99 Sekunden	Erlaubt es, mit einem kurzen Hupsignal den Beginn der nächsten Runde anzuzeigen.
Werkseitig vor-eingest. : Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, Wiederherstellen der Parameter, mit welchen die Anzeigetafel geliefert wurde.

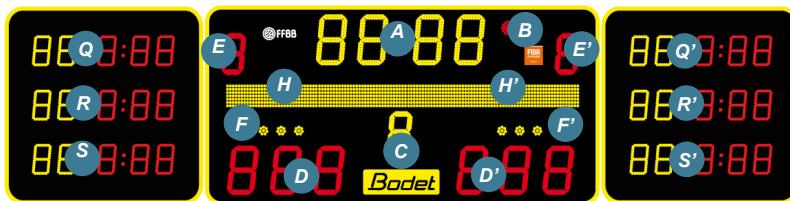
BT6425 / BT6525 Evolution



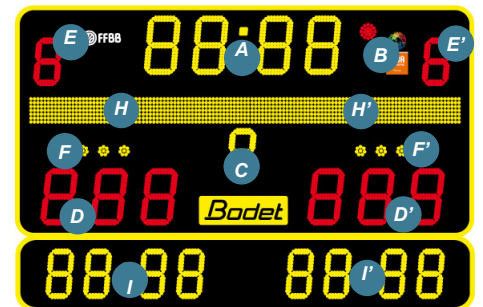
BT6030 / BT6130 Master



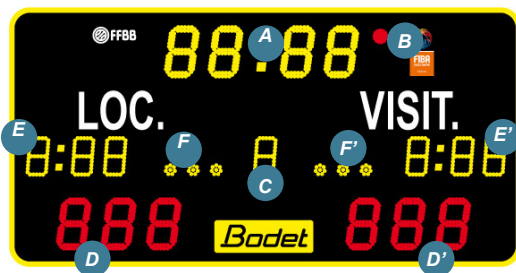
BT6625 Evolution



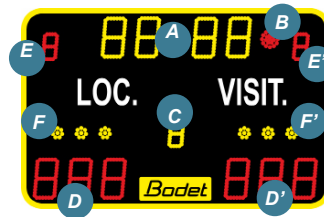
BT6025 / BT6125 Evolution



BT6120 Club



BT6015 Club



Bezeichnung

Anzeichen

Spielzeiten oder Anzahl der gewonnenen Spiele.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während der Pausenzeiten.	B
Nummer des laufenden Satzes.	C
Spielstand des laufenden Satzes Heim und Gast. Anzeige Aufschlagsrecht durch Balken.	D und D'
Nummer des laufenden Spiels.	E und E'
Nicht aktiv.	F und F'
Modifizierbare Spielernamen.	H und H'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	I und I'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	Q und Q'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	R und R'
Ergebnisse der letzten Sätze (nur Master-Serie).	S und S'

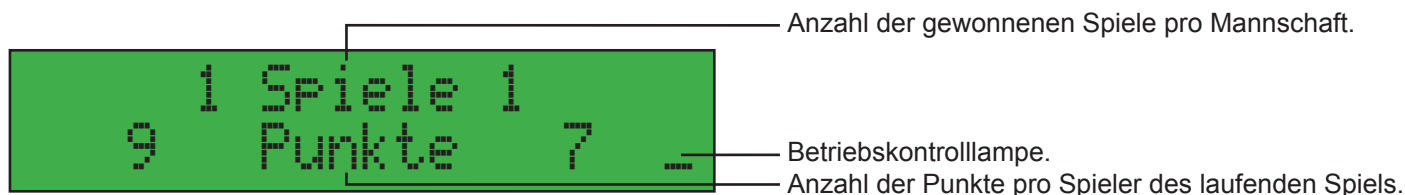


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige : Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Nicht aktiv.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Aufschlag Heim/Gast.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Nicht aktiv.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft Heim/Gast.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

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

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

Display des Hauptbedienpultes



Zwischen den Spielen

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

Am Ende eines Doppels in 9 Punkten

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

Am Ende eines Doppels in 15 Punkten

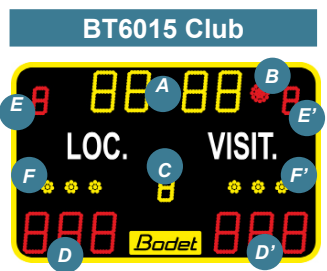
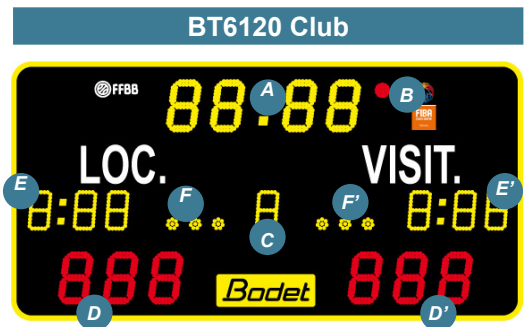
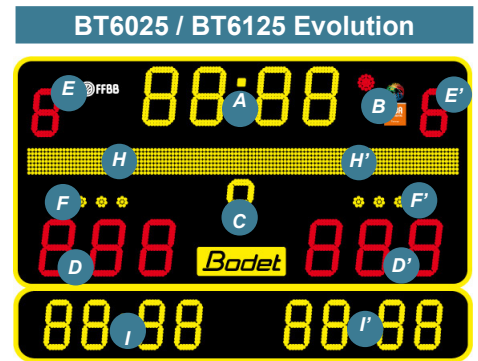
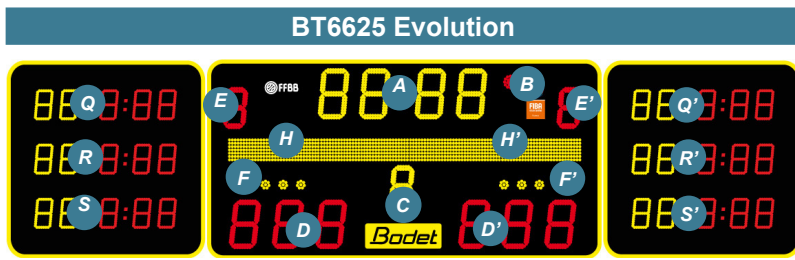
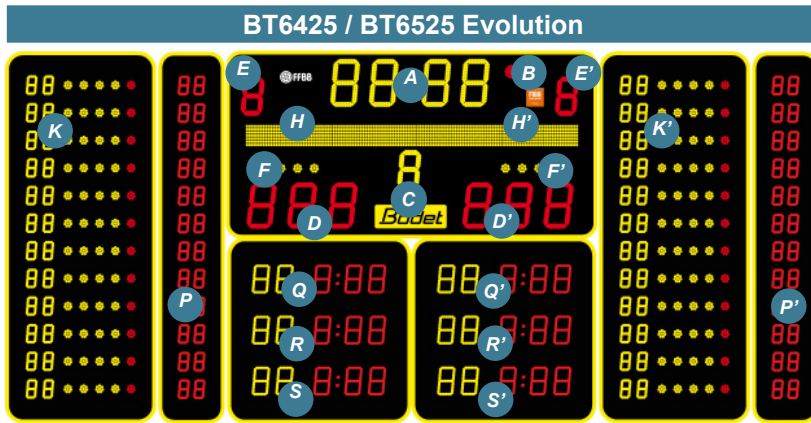
- Bei Punktegleichheit 14/14 schlägt der Bediener eine Verlängerung in 1 oder 2 Punkten mit der Taste SELECT (8) vor. In diesem Fall werden auf der Tafel 1 oder 2 Felder angezeigt.

Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

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

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



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

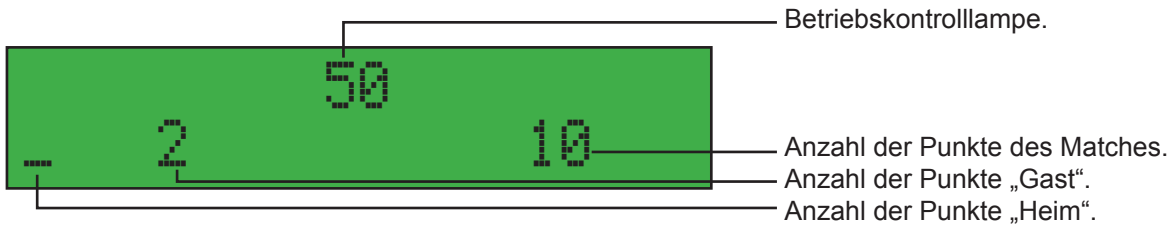


Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige : Zum Zurücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nicht aktiv.	4
Nicht aktiv.	5
Nicht aktiv.	6
Nicht aktiv.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Aufschlag Heim/Gast.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Nicht aktiv.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs. Beim Start eines Sports: die Spielzeit in Minuten modifizieren durch kurzen Druck auf Tasten + und -.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft Heim/Gast.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

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

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

Display des Hauptbedienpultes



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

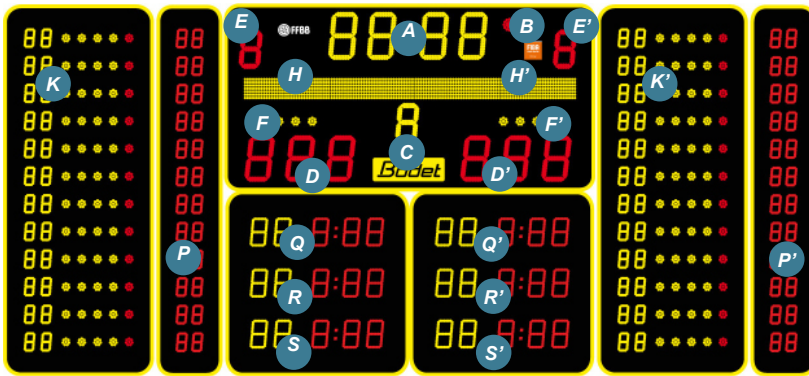
Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

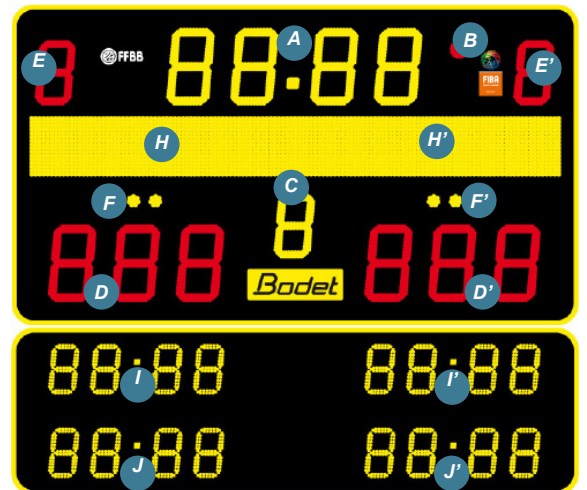
- Mit den Tasten + bzw. – (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

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

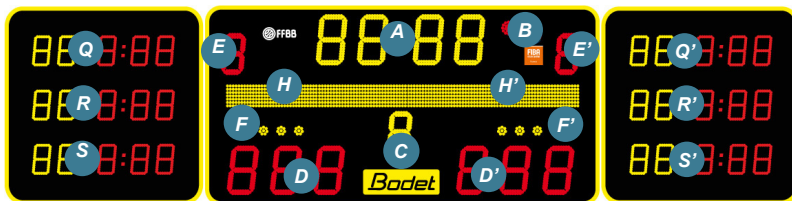
BT6425 / BT6525 Evolution



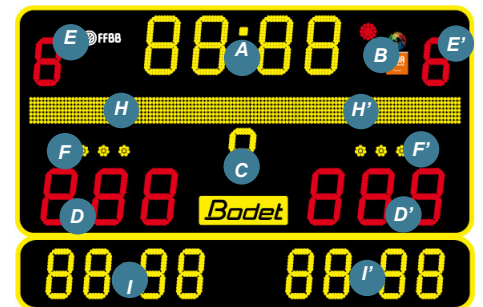
BT6030 / BT6130 Master



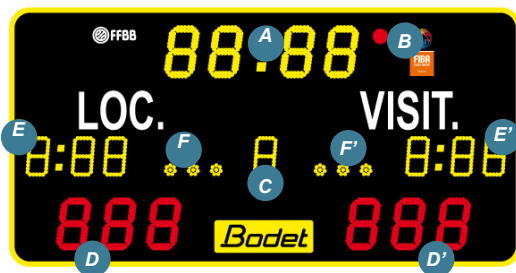
BT6625 Evolution



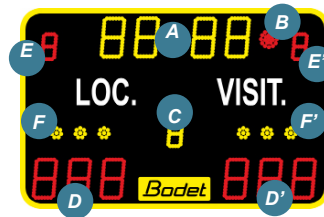
BT6025 / BT6125 Evolution



BT6120 Club



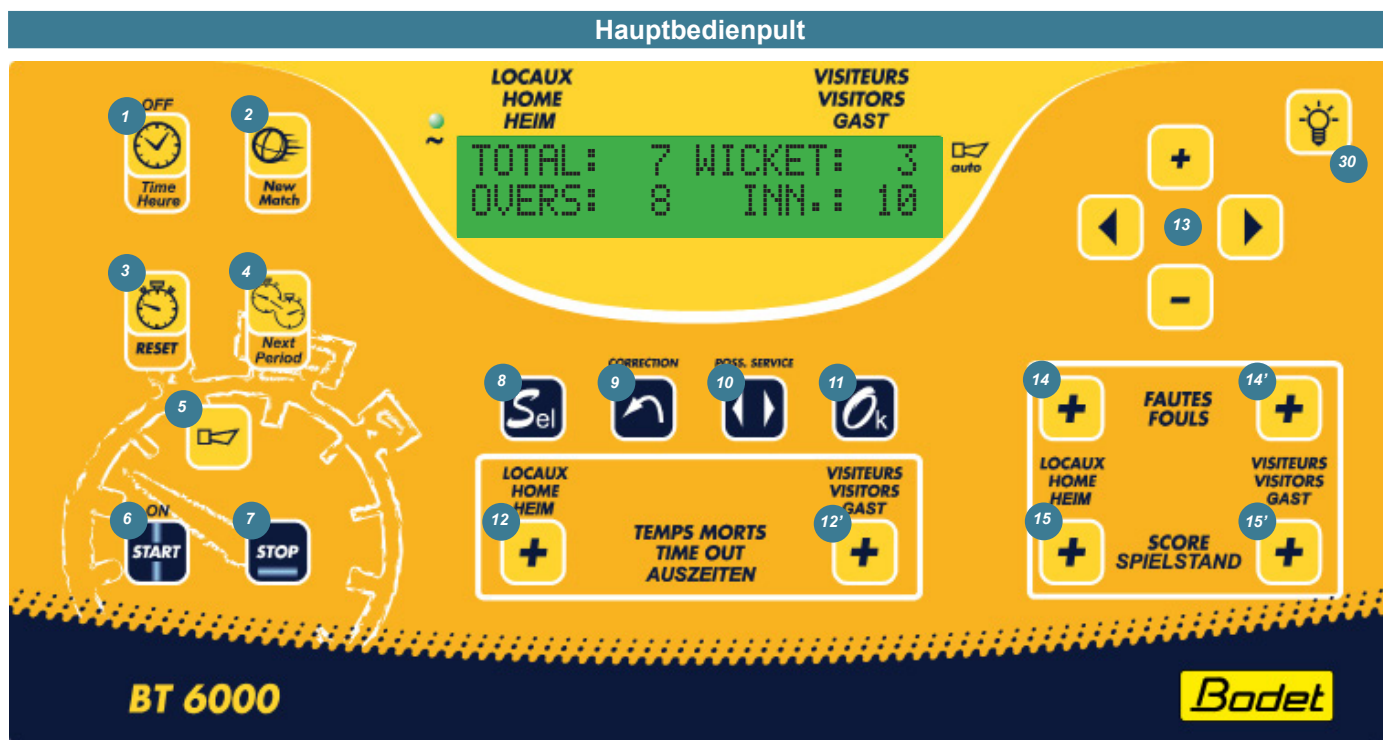
BT6015 Club



Bezeichnung

Anzeichen

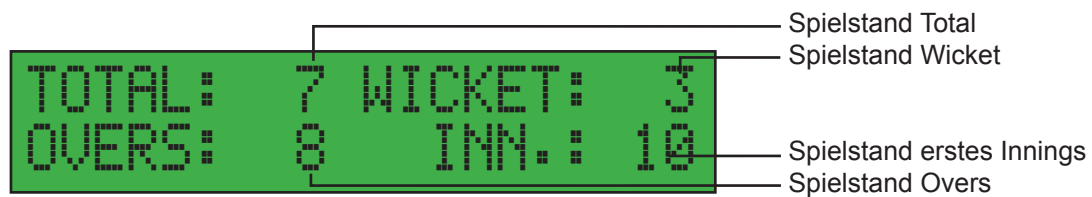
Total.	A
Nicht aktiv.	B
Nicht aktiv.	C
Overs.	D
Erstes Innings.	D'
Nicht aktiv.	E
Wicket.	E'
Nicht aktiv.	F und F'
Nicht aktiv.	H und H'
Nicht aktiv.	I und I'
Nicht aktiv.	J und J'
Nicht aktiv.	K und K'
Nicht aktiv.	P und P'
Nicht aktiv.	Q und Q'
Nicht aktiv.	R und R'
Nicht aktiv.	S und S'



Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Nicht aktiv.	3
Überweisung des Spielstandes Total zum Spielstand Erstes Innings. Auslöschung von Total, Wicket und Overs.	4
Nicht aktiv.	5
Nicht aktiv.	6
Nicht aktiv.	7
Nicht aktiv.	8
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Spielstand +1 Punkt für Overs.	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs.	13
Spielstand +1 Punkt für Wicket.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt für Total.	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

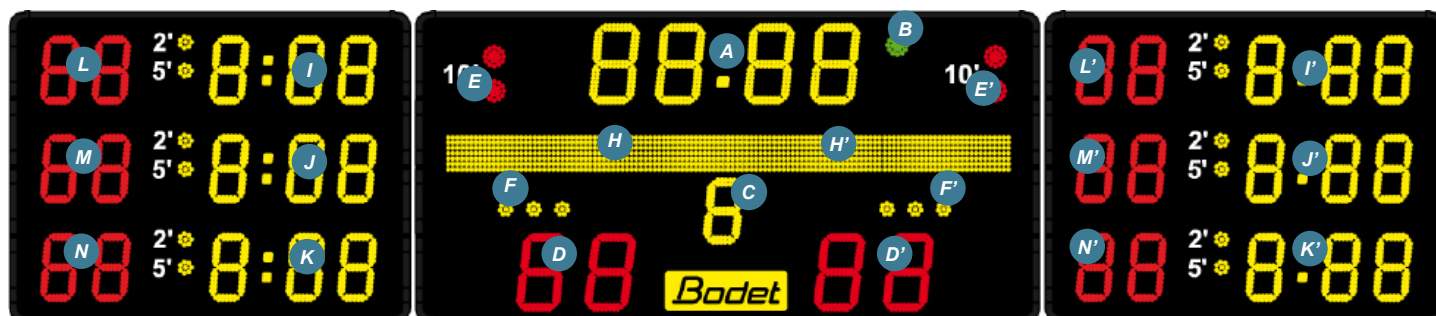
Sportart	Bezeichnung
1: Cricket Indoor CRICKET INDOOR	Spiel Innenkriкет. Overs, erstes Innings und Total con 0 bis 999. Wicket von 0 bis 99.

Display des Hauptbedienpultes



- Keine Parametrierungsmenü für Kriкет.

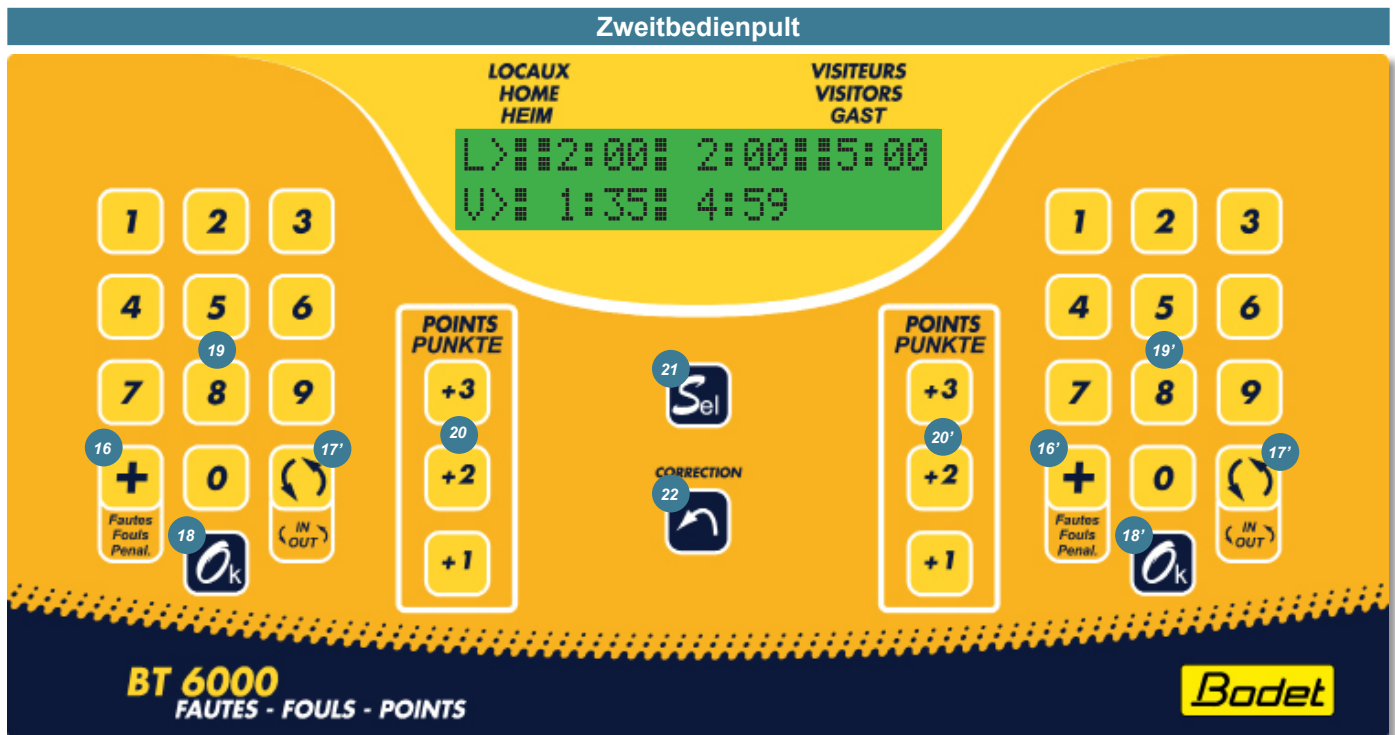
BT6425 HK



Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countup Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Auszeiten.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während Auszeiten.	B
Anzeige der Spielperiode.	C
Spielstände Heim/Gast.	D und D'
Indikator für Strafzeiten von 10 Minuten.	E und E'
Indikator für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufendem Countdown), anschliessend permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode (nur ein Indikator je Mannschaft aktiv).	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur bei Master-Alpha-Serie).	H und H'
Countdown-Anzeige der ersten Strafzeit HEIM/GAST mit Indikatoren von 2, 5 oder 10 Minuten.	I und I'
Countdown-Anzeige der zweiten Strafzeit HEIM/GAST mit Indikatoren von 2, 5 oder 10 Minuten.	J und J'
Countdown-Anzeige der dritten Strafzeit HEIM/GAST mit Indikatoren von 2, 5 oder 10 Minuten.	K und K'
Nummer des ersten bestraften Spielers HEIM/GAST.	L und L'
Nummer des zweiten bestraften Spielers HEIM/GAST.	M und M'
Nummer des dritten bestraften Spielers HEIM/GAST.	N und N'



Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige: Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste (Spielzeit muss erst gestoppt werden).	12 und 12'
Navigationstasten in den Menüs.	13
Nicht aktiv.	14 und 14'
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft (Tasten nicht aktiv wenn ein Zweitbedienpult angeschlossen ist).	15 und 15'
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30



Bezeichnung	Anzeichen
Zuteilung einer Strafe HEIM/GAST.	16 und 16'
Nicht aktiv.	17 und 17'
OK-Taste einer Strafe.	18 und 18'
Numerische Tastatur, um die Dauer der Strafzeit und die Spielernummer einzugeben.	19 und 19'
Nicht aktiv.	20 und 20'
Nicht aktiv.	21
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	22

Einen Spieler mit einer Strafzeit belegen von 2 oder 5 Min : Taste Strafzeiten + Dauer + OK + Spielernummer + OK

- 1/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16').
- 2/Die Dauer der Strafzeit (2 oder 5) mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) eingeben.
- 3/ Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18').
- 4/Die Nummer des Spielers, der mit der Strafzeit belegt wird, je nach Mannschaft Heim/Gast, mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) oder (19') eingeben.
- 5/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18').

Einen Spieler mit einer Strafzeit belegen von 10 Min : Taste Strafzeiten + Dauer + OK

- 1/Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16').
- 2/Die Dauer der Strafzeit (10) mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) eingeben.
- 3/Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18').

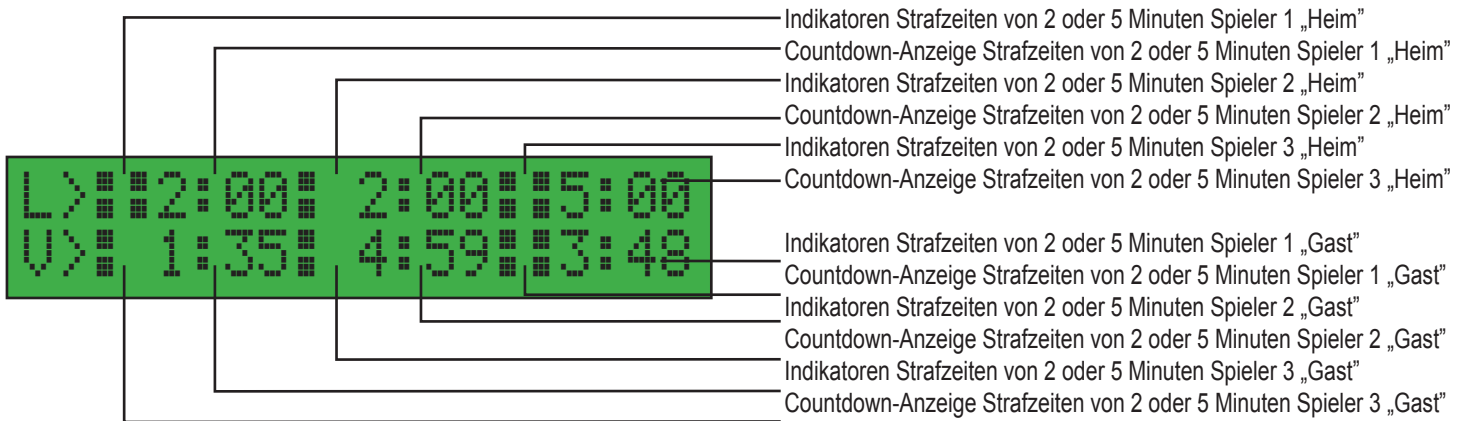
Sportart	Bezeichnung
Eishockey 1: 3 x 20 Min	Spiel in 3 Perioden von je 20 Minuten - Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode - Pausenzeit 15 Min - 1 Auszeit von 1 Minute pro Spielperiode - Verlängerung von 15 Minuten - Automatische Hupe.
Eishockey 2: 3 x 20 Min	Spiel in 3 Perioden von je 20 Minuten - Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode - Pausenzeit 15 Min - 1 Auszeit von 1 Minute pro Spielperiode - Verlängerung von 15 Minuten - Automatische Hupe.
Eishockey 3: 3 x 20 Min	Spiel in 3 Perioden von je 20 Minuten - Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode - Pausenzeit 15 Min - 1 Auszeit von 1 Minute pro Spielperiode - Verlängerung von 15 Minuten - Automatische Hupe.

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

Display des Hauptbedienpults



Display des Zweitbedienpults



Zwischen den Spielperioden

- Reset der Auszeiten
- Countdown der Pausenzeit, wenn vorprogrammiert (Anzeige anstelle der Stoppuhr). Stoppuhr-Anzeige der Spielzeit bleibt im Hintergrund aktiv.

Anmerkung : Die Pausenzeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Start/Stop“ gestoppt werden. Die Auszeiten können während des Countdowns durch Drücken der Taste „Auszeiten“ gestoppt werden. Am Ende des Countdowns startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten Sie die Stoppuhr durch Drücken der Taste „Start/Stop“.

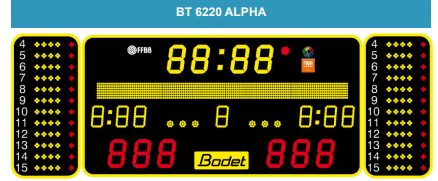
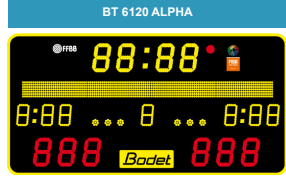
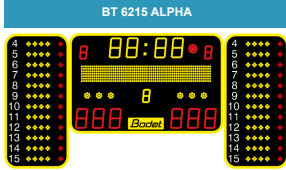
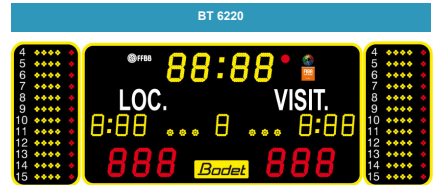
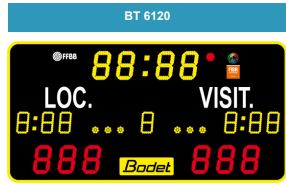
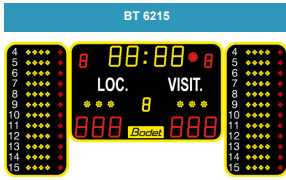
Parametrierungsmenü nach Sportarten

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

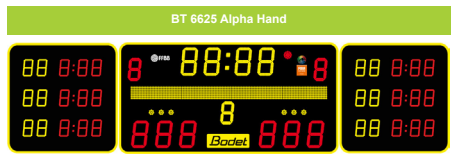
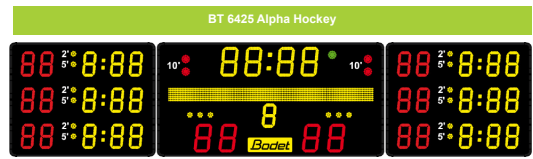
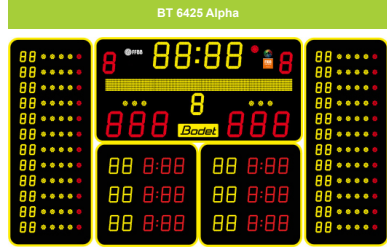
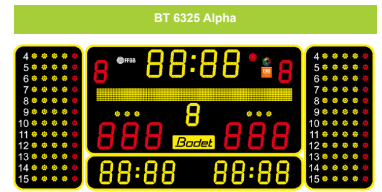
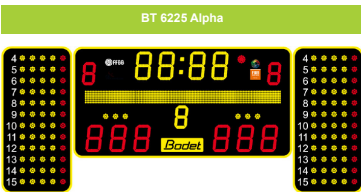
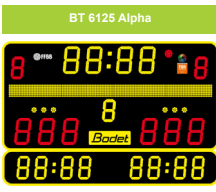
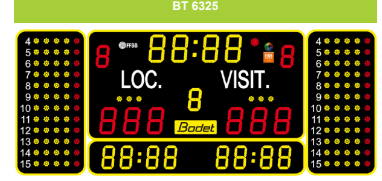
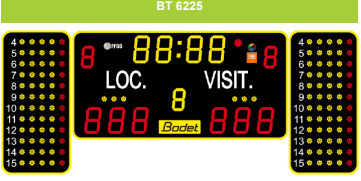
- Mit den Tasten + bzw. – (13), Änderung der Parameter-Werte.
- Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter.
- Pfeil links (13) : vorheriges Parameter.
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

Typ 1	Typ 2	Typ 3	Parameter	Beschreibung
Dauer Spiel- periode : 20 Min	20 Min	20 Min	1 bis 90 minuten	Dauer jeder Spielperiode.
Anzahl Spiel- perioden : 3	3	3	1 bis 9 Spielperioden	Spielperioden Spiel mit 1 bis 9 Spielperioden.
Voreingest Aus- zt.dauer : 15 Min	15 Min	15 Min	0 bis 90 Minuten	Wenn = 0, kein automatischer Countdown. Nächste Spielperiode muß manuell gestartet werden. Wenn > 0, zählt die Tafel automatisch die programmierte Zeit nach Ende der Spielperiode runter.
Hupe vor Ende Auszeit : 180 Sek	180 Sek	180 Sek	0 bis 999 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Pausenende. (Funktion nur bei voreingestellter Pausenzeit) „Start“ drücken, um nächste Spielperiode zu starten.
Dauer Auszeit : 60 Sek	60 Sek	60 Sek	0 bis 99 Sekunden	Dauer der Auszeiten.
Hupe vor Ende Auszeit : 0 Sek	0 Sek	0 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein Hupsignal. Wenn > 0, kurzes Hupsignal vor Ende der Auszeit.
Verlaengerung : 15 Min	15 Min	15 Min	0 bis 90 Minuten	Dauer der Verlängerung des Spieles im Falle des Gleichstandes.
Ergebnisanzeige waehrend : 30 Sek	30 Sek	30 Sek	10 bis 60 Sekunden	Verbleiben der Anzeige nach beendeter Spielperiode.
Aktivierungsdauer Hupsign. : 5 Sek	5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, Dauer des Hupsignals.
Werkseitig vor- eingest :Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn Ja, Wiederherstellung der werkseitigen. Parametrierungen, mit denen die Anzeigetafel geliefert wurde.

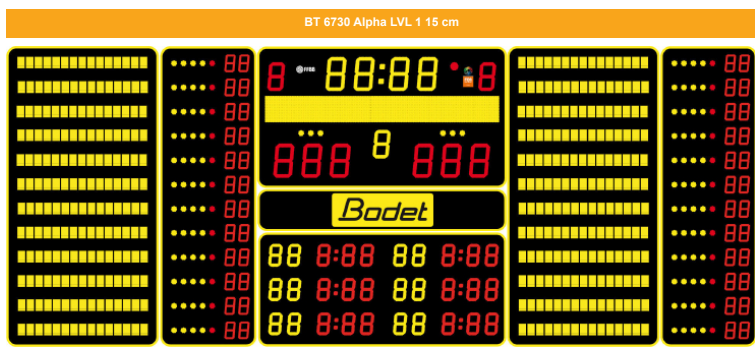
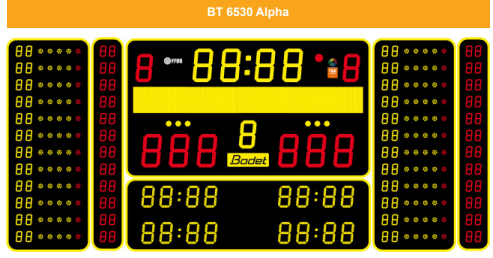
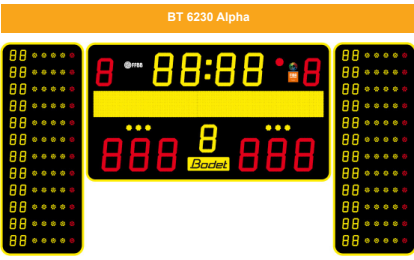
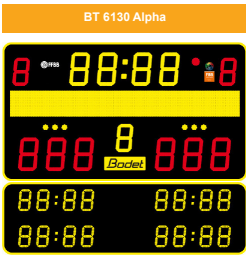
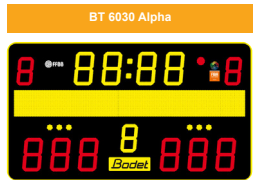
CLUB SERIE



EVOLUTION SERIE



MASTER SERIE



24 sek

