

## Multisport Serie 452 Eco

# BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULT



**Modelle mit programmierbaren Mannschaftsnamen**




**Modelle mit oder ohne individuellen Fouls**

*Zeichnungen und Bilder unverbindlich*

## ● INHALT

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

## ● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
<b>Bedienpult</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...).</li> <li>✓ Dient zur Eingabe von Texte (Mannschaftsnamen, Spielernamen, ....) in SMS Modus.</li> <li>✓ Kabelgesteuertes Modell: das Bedienpult wird über die Anzeigetafel betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden.</li> </ul>	
<b>Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Bedienpultes.</li> <li>✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen.</li> </ul>	
<b>Flexibles Kabel 10 Meter (für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuertes Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Für die Verbindung des Bedienpultes (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose.</li> <li>✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen.</li> </ul>	

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

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

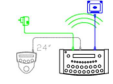



## Tastenfunktionen des Bedienpultes






Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert







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

## ● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

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

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





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


<b>Programmierung den Mannschaftsnamen</b>																										
<p>Die Namen werden in SMS Modus auf dem Bedienpult eingegeben.</p>																										
<p>Sie können mit Hilfe einer PC-Tastatur (nicht mitgeliefert) gegebenenfalls die Mannschaftsnamen eingeben.</p>																										
<p><u>Eingabe in SMS Modus:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wählen Sie den Namen der Mannschaft HEIM mit den Tasten <b>0</b> bis <b>9</b>.</li> <li>✓ Korrigieren Sie den letztgetippten Buchstaben mit der Taste <b>13</b>.</li> <li>✓ Mit Taste <b>20</b> zur anderen Mannschaft wechseln.</li> <li>✓ Mit Taste <b>21</b> auf Grossschreibung / Kleinschreibung / Zahlen wechseln.</li> <li>✓ Jeden Namen mit der Taste <b>23</b> bestätigen.</li> </ul>	 																									
<p><u>Eingabe mit einer PC-Tastatur:</u></p> <p>Das Bedienpult ist konfiguriert um mit 5 verschiedenen Tastaturtypen zu funktionieren: AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH und ARABISCH (siehe Seite 8). <i>Anmerkung: die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit dem Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tippen Sie den Mannschaftsnamen HEIM. In AZERTY-oder QWERTY- Konfiguration ist es mit der gelieferten Tastatur möglich fast alle romanischen Schriftzeichen einzugeben: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Um ein Akzentzeichen zu schreiben, drücken Sie auf eine der Tasten F1 bis F11 und danach auf den gewünschten Buchstaben. Die möglichen Akzentzeichen sind: <table style="margin-left: 40px; border: none;"> <tr> <td>F1 : á, é, é, ...</td> <td>F2 : à, è, ì, ...</td> <td>F3 : č, ě, ň, ...</td> <td>F4 : â, ê, î, ...</td> <td>F5 : å, û, ...</td> </tr> <tr> <td>F6 : ä, ë, ü, ...</td> <td>F7 : ã, ñ, õ, ...</td> <td>F8 : ç, ș, ą, ...</td> <td>F9 : â, ê, ü, ...</td> <td>F10 : ő, ú</td> </tr> <tr> <td>F11 : đ, ł, ø, ...</td> <td colspan="4"></td> </tr> </table> </li> <li>➤ Gleicherweise werden mit der Taste F12 Sonderzeichen eingegeben: <table style="margin-left: 40px; border: none;"> <tr> <td>F12+a : æ</td> <td>F12+d : ð</td> <td>F12+e : ə</td> <td>F12+g : ž</td> <td>F12+n : ŋ</td> </tr> <tr> <td>F12+o : œ</td> <td>F12+s : ß</td> <td>F12+t : þ</td> <td>F12+z : ž</td> <td></td> </tr> </table> </li> </ul> </li> <li>✓ Korrigieren Sie das letztgetippte Schriftzeichen mit der Taste (<b>Backspace</b>).</li> <li>✓ Wechseln Sie die Mannschaft mit der Taste <b>↵ (TAB)</b>.</li> <li>✓ Von Grossschrift (<b>ABC</b> auf dem Bildschirm) auf Kleinschrift (<b>abc</b>) wechseln : <b>Caps Lock</b>.</li> <li>✓ Jeden Namen mit der Taste <b>↵</b> bestätigen.</li> <li>✓ Mit der Taste <b>Esc</b> die Programmierung der Namen beenden (oder mit der Taste <b>23</b> des Bedienpultes).</li> </ul>	F1 : á, é, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ň, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : å, û, ...	F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ą, ...	F9 : â, ê, ü, ...	F10 : ő, ú	F11 : đ, ł, ø, ...					F12+a : æ	F12+d : ð	F12+e : ə	F12+g : ž	F12+n : ŋ	F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž		 
F1 : á, é, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ň, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : å, û, ...																						
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ą, ...	F9 : â, ê, ü, ...	F10 : ő, ú																						
F11 : đ, ł, ø, ...																										
F12+a : æ	F12+d : ð	F12+e : ə	F12+g : ž	F12+n : ŋ																						
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž																							


## ● DIVERSE KONFIGURATIONEN

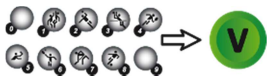
Gewisse allgemeine Parameter sind konfigurierbar: Sprachauswahl des Bedienpultes, PC-Tastaturtyp (nicht mitgeliefert), Ausschaltungszeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel, Steuerungsmodus der Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle), Auslösen der leuchtender Umfassung auf den Basketballkörben (Light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


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

Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"	
Drücken Sie mehrmals auf die Taste <b>27</b> (Zugang zur Sportauswahl).	
Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste <b>27</b> . Das Bedienpult bietet die Sprachauswahl des Bedienpultes an.	
Wählen Sie andere Parameteränderungen mit den Tasten <b>0</b> und <b>9</b> (Liste).	
Mit der Taste <b>23</b> gelangen Sie zur Konfiguration des gewünschten Parameters.	


Sprachauswahl des Bedienpultes	
Das Bedienpult ist in verschiedenen Sprachen programmierbar. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.	


PC-Tastaturtyp (nicht mitgeliefert)	
Das Bedienpult ist für verschiedene Tastaturtypen konfigurierbar (AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH und ARABISCH). Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie den gewünschten Tastaturtyp mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste. <i>Achtung, die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.</i>	


Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel	
Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Programmieren Sie die Zeiten des Aus- und Einschaltens der Uhr: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Die Stunden mit den Tasten <b>0</b> bis <b>9</b> einstellen und mit Taste <b>23</b> bestätigen.</li> <li>✓ Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit Taste <b>23</b> bestätigen.</li> </ul>	


Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)	
Das funkgesteuerte Bedienpult ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit einem zusätzlichen Kabelset gesteuert werden. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie einen der verschiedenen Funkkanäle mit den Tasten <b>0</b> bis <b>5</b> oder wählen Sie die Kabelsteuerung mit der Taste <b>9</b> (die Funksteuerung wird deaktiviert).	



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

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

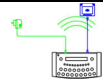





<b>Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes</b>	
<p>Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten).</p> <p>Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Global-Reset) wie zuvor beschrieben</p> <p>Die Parameter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

<b>Spielregeländerungen (USB Stick)</b>	
<p>Das Programm des Bedienpultes kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden.</p> <p>Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.</p>	

## ● UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL

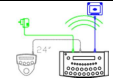

Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 8).





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








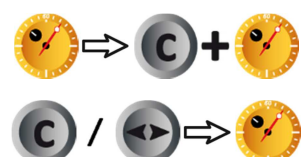
<b>Einstellen der Uhr</b>	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie mehrmals die Taste <b>27</b> (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie mit der Taste <b>18</b>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



## ● BASKETBALL

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander. <i>Das Bedienpult "24 Sekunden" ist für Angriffszeiten-Anzeigen der Produktserie SC24 mitgeliefert.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

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

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste <b>18</b> .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste <b>28</b> abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste <b>18</b> .	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste <b>21</b> die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>18</b> zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste <b>28</b> auf. ✓ Die Mannschaftsfehler werden auf Null gestellt (ausser in der Verlängerungsperiode). ✓ Die Auszeiten werden in der Halbzeit und während der Verlängerungszeit auf Null gestellt.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste <b>18</b> um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste <b>18</b> und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>18</b> . ✓ die Spielzeit mit Taste <b>16</b> dekrementieren oder mit Taste <b>20</b> inkrementieren. Mit Taste <b>18</b> bestätigen.	

<b>Spielstand</b>	
1, 2 oder 3 Punkte mit Tasten <b>10, 12, 14</b> (Heim) bzw. <b>22, 24, 26</b> (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1, 2 oder 3 Punkte durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>10, 12, 14, 22, 24</b> oder <b>26</b> rückwärts zählen.	

<b>Mannschaftsfehler (Anzeigetafeln ohne individuelle Fouls Modulen)</b>	
1 Mannschaftsfehler mit Taste <b>11</b> (Heim) bzw. <b>25</b> (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>11</b> bzw. <b>25</b> rückwärts zählen.	

<b>Individuelle Fehler (Anzeigetafeln mit individuelle Fouls Modulen)</b>	
Um einem Spieler 1 Fehler zu geben (die Mannschaftsfehler werden automatisch gezählt): <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten <b>0 bis 9</b>.</li> <li>✓ 1 individueller Fehler mit Taste <b>11</b> (Heim) bzw. <b>25</b> (Gäste) eingeben.</li> </ul>	
Korrektur: um einem Spieler 1 Fehler wegzunehmen: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten <b>0 bis 9</b>.</li> <li>✓ 1 individueller Fehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>27</b> und <b>11</b> bzw. <b>25</b> rückwärts zählen.</li> </ul>	

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

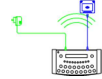




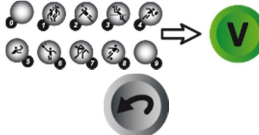









<b>Signalhorn</b>	
Das manuelle Signalhorn mit Taste <b>19</b> auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	



<b>Sonstiges</b>	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes: die Ballbesitzseite mit Taste <b>20</b> ändern ( <i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i> ).	

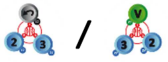

<b>Periodennummer</b>	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	




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



## ● HANDBALL


<b>Inbetriebnahme</b>	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
<b>Programmierung</b>	
Wählen Sie die Sportart "Handball" mit Taste <b>2</b> .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen (Anzeige nur bei gewissen Modellen vorhanden). Drücken Sie Taste <b>18</b> für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste <b>0</b> oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste <b>9</b> .	
<u>Änderung der Konfiguration:</u> antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten <b>0</b> bis <b>9</b> und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste <b>23</b> . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste <b>13</b> zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
<b>Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit</b>	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste <b>18</b> .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste <b>28</b> abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste <b>18</b> .	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste <b>21</b> die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>18</b> zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste <b>28</b> auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste <b>18</b> um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste <b>18</b> und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>18</b>.</li> <li>✓ die Spielzeit mit Taste <b>16</b> dekrementieren oder mit Taste <b>20</b> inkrementieren. Mit Taste <b>18</b> bestätigen.</li> </ul>	 



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

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

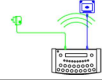




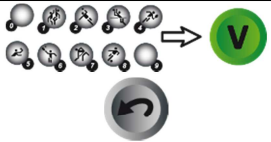









Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste <b>18</b> und starten Sie die Auszeit mit Taste <b>17</b> .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste <b>10</b> (Heim) bzw. Taste <b>26</b> (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten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


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




Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	




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


## ● VOLLEYBALL



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


Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste <b>20</b> wechseln.	



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

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

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

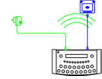




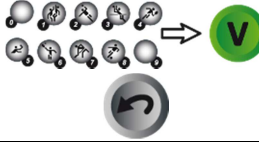


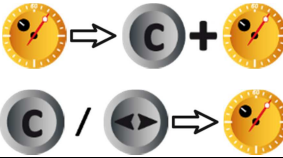



Signalhorn	
Wenn ein Spiel mit den automatischen technischen Auszeiten programmiert wurde: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Das Hupensignal kann beim Start der technischen Auszeit automatisch ertönen oder nicht.</li> <li>✓ Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken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

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


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





## ● TENNIS



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



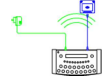




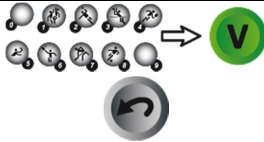


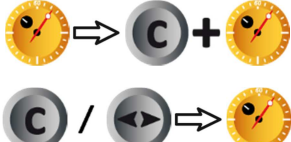




<b>Aufschlagseite</b>	
Die Aufschlagseite wird automatisch für jedes Spiel und bei Tie-Break gewechselt. Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste <b>20</b> wechseln.	






<b>Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse</b>	
Die Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse kann auf dem Bedienpult und auf der Anzeigetafel umgetauscht werden, um während eines Spieles die Seitenwechsel zu folgen. Kehren Sie die Seite mit Taste <b>21</b> manuell um.	

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

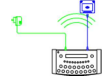




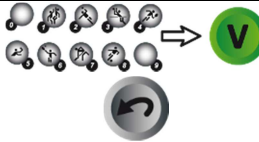


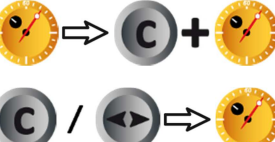




<b>Nach Spielende</b>	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten <b>16</b> und <b>15</b> , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten <b>16</b> und <b>15</b> , danach die Taste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







## ● TISCHTENNIS

<b>Inbetriebnahme</b>	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
<b>Programmierung</b>	
Wählen Sie die Sportart "Tischtennis" mit Taste 5.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
<b>Spielzeit</b>	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18.	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18.</li> <li>✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen.</li> </ul>	
<b>Spielstand</b>	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (bis zu den letzten 3 Eingaben). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

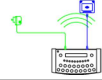

<b>Aufschlagseite</b>	
Die Aufschlagseite wird automatisch gewechselt. Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste <b>20</b> wechseln.	
<b>Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse</b>	
Die Anzeigeseite der Mannschaften und der Spielergebnisse kann auf dem Bedienpult und auf der Anzeigetafel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




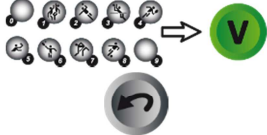
## ● BADMINTON








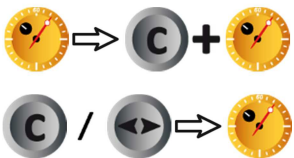
<b>Inbetriebnahme</b>	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
<b>Programmierung</b>	
Wählen Sie die Sportart "Badminton" mit Taste <b>6</b> .	
Der Bildschirm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



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



## ● ROLLER-HOCKEY

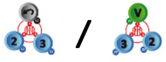

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	




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


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


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



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

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

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

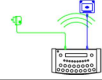



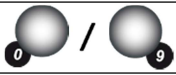
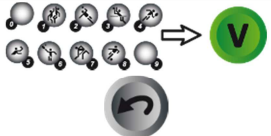







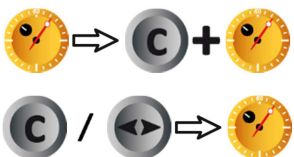
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste <b>19</b> auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	



Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	



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







## ● INLINE-HOCKEY


Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Inline-Hockey" mit Taste <b>10</b> .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. Drücken Sie Taste <b>18</b> für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste <b>0</b> oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste <b>9</b> .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten <b>0</b> bis <b>9</b> und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste <b>23</b> . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste <b>13</b> zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste <b>18</b> .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste <b>28</b> abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste <b>18</b> .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste <b>21</b> die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>18</b> zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste <b>18</b> .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste <b>18</b> um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste <b>28</b> auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste <b>18</b> und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>18</b>.</li> <li>✓ die Spielzeit mit Taste <b>16</b> dekrementieren oder mit Taste <b>20</b> inkrementieren. Mit Taste <b>18</b> bestätigen.</li> </ul>	



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

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

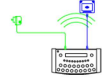

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste <b>18</b> und starten Sie die Auszeit mit Taste <b>17</b> .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste <b>10</b> (Heim) bzw. Taste <b>26</b> (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten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



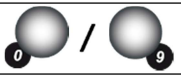
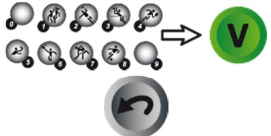
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste <b>19</b> auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	








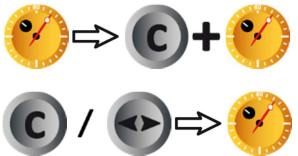
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	




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






## ● EISHOCKEY






Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	


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



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






Spielstand	
1 Punkt mit Tasten <b>10</b> (Heim) bzw. <b>26</b> (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>10</b> bzw. <b>26</b> rückwärts zählen.	 + 

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

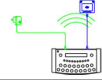

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste <b>18</b> und starten Sie die Auszeit mit Taste <b>17</b> .	 → 
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste <b>10</b> (Heim) bzw. Taste <b>26</b> (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der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



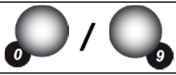
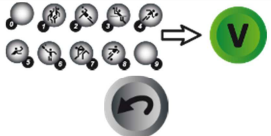
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste <b>19</b> auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	








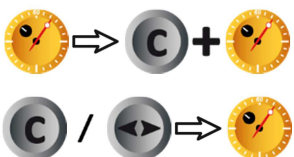
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	 + 



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



## ● UNIHOCKEY / FLOORBALL




Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	


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


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



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

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

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

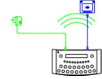

<b>Signalhorn</b>	
Das manuelle Signalhorn mit Taste <b>19</b> auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	



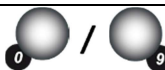
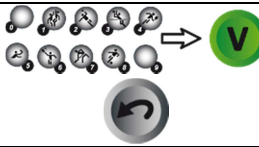
<b>Periodennummer</b>	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	


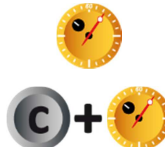


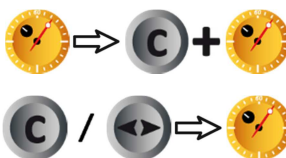
<b>Nach Spielende</b>	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten <b>16</b> und <b>15</b> , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten <b>16</b> und <b>15</b> , danach die Taste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





## ● HALLENFUSSBALL



Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	



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




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






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



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

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

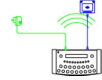




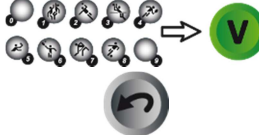




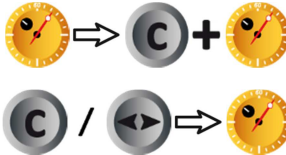
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste <b>18</b> und starten Sie die Auszeit mit Taste <b>17</b> .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste <b>10</b> (Heim) bzw. Taste <b>26</b> (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten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



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



Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	


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


## ● NETBALL



<b>Inbetriebnahme</b>	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
<b>Programmierung</b>	
Wählen Sie die Sportart "Netball" mit Taste <b>0</b> .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten. Drücken Sie Taste <b>18</b> für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste <b>0</b> oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste <b>9</b> .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten <b>0</b> bis <b>9</b> und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste <b>23</b> . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste <b>13</b> zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	
<b>Spielzeit</b>	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste <b>18</b> .	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>18</b> zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste <b>28</b> auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste <b>18</b> um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste <b>18</b> und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>18</b>.</li> <li>✓ die Spielzeit mit Taste <b>16</b> dekrementieren oder mit Taste <b>20</b> inkrementieren. Mit Taste <b>18</b> bestätigen.</li> </ul>	

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

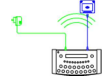




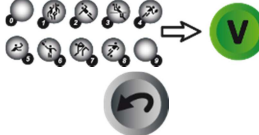


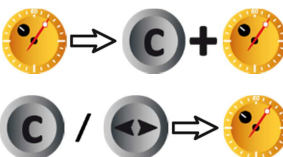
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>19</b> (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm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



Sonstiges	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes: die Ballbesitzseite mit Taste <b>20</b> ändern ( <i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i> ).	



Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	


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



## ● BOXEN

<b>Inbetriebnahme</b>	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
<b>Programmierung</b>	
Wählen Sie die Sportart "Boxen" mit Taste <b>9</b> .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl und Dauer der Runden, Zeitmessungsart der Runden (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Pausenzeiten. Drücken Sie Taste <b>18</b> für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste <b>0</b> oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste <b>9</b> .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten <b>0</b> bis <b>9</b> und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste <b>23</b> . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste <b>13</b> zurückzukommen.	
Programmieren Sie die Kämpfernamen (siehe Seite 7).	
<b>Zeitmessung</b>	
Starten oder stoppen Sie Zeitmessung der Runden mit Taste <b>18</b> . Am Ende der Runden startet die Pausenzeit automatisch.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Runde wird automatisch aufgeladen. Starten Sie Zeitmessung der Runde mit Taste <b>18</b> .	
Korrektur Kampfzeit: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stoppen Sie den Timer mit Taste <b>18</b> und korrigieren Sie die Kampfzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>18</b>.</li> <li>✓ die Kampfzeit mit Taste <b>16</b> dekrementieren oder mit Taste <b>20</b> inkrementieren. Mit Taste <b>18</b> bestätigen.</li> </ul>	

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

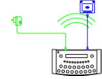




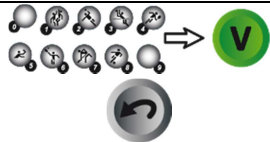

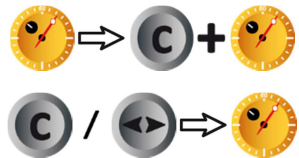



Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Runde, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>19</b> (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm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

Rundnummer	
Wenn nötig, die Rundnummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	

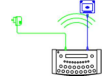




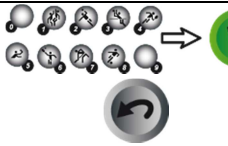





Nach Kampfende	
Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie gleichzeitig die Tasten <b>16</b> und <b>15</b> , danach programmieren Sie die Kämpfernamen.	
Zum Starten eines neuen Kampfes mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten <b>16</b> und <b>15</b> , danach die Taste <b>27</b> .	

**BOXEN**

## ● TIMER

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

## ● TRAINING

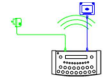

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste <b>14</b> .	
Der Bildschirm des Bedienpultes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




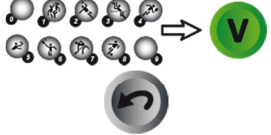
TIMER - TRAINING






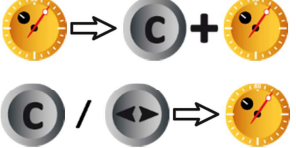





## ● FREIMODUS – MODUS "PERIODEN"

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

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

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

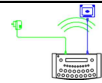

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste <b>18</b> .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste <b>21</b> die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit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




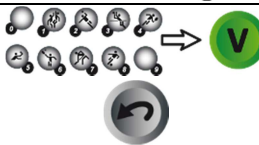
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten <b>10</b> (Heim) bzw. <b>26</b> (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>10</b> bzw. <b>26</b> rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>15</b> und <b>10</b> bzw. <b>26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





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






## ● FREIMODUS – MODUS "SÄTZE"


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








Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	


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



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



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






<b>Aufschlagseite</b>	
Die Aufschlagseite mit Taste <b>20</b> wechseln.	

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

<b>Signalhorn</b>	
Das manuelle Signalhorn mit Taste <b>19</b> auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende der Auszeiten.	

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

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

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

FREIMODUS – MODUS "SATZ"

*Multisport 452 Eco Range*

# OPERATING INSTRUCTIONS

## CONTROL CONSOLE



***Models with programmable team names***




***Models with or without individual fouls***

*Non-binding pictures*

## ● SUMMARY

<b>Pages 3-5</b>	<b>Generalities</b>
3	✓ Scope of delivery
3	✓ Data backup
3	✓ Control console recharge (radio-controlled model)
4	✓ Functions of the control console
<b>Pages 6-7</b>	<b>Set-up and Programming</b>
6	✓ Set-up
6	✓ Select a sport or a function
6	✓ Programme the parameters of the sports
7	✓ Programme the team names (or player names)
<b>Pages 8-9</b>	<b>Various configurations</b>
8	✓ Access to the "General configuration" mode
8	✓ Language of the control console
8	✓ USB-keyboard type (not supplied)
8	✓ Display of the clock on the scoreboard
8	✓ Control console transmission mode (standard radio-controlled model)
9	✓ Basketball - Led-strip display at the end of the ball possession time (24s.)
9	✓ Basketball – Steady or blinking led-strip display
9	✓ Global reset of the console parameters
9	✓ In case of new sports rules (USB key)
<b>Pages 9-41</b>	<b>Sports and functions</b>
9	✓ Clock
10-11	✓ Basketball
12-13	✓ Handball
14-15	✓ Volleyball
16-17	✓ Tennis
18-19	✓ Table Tennis
20-21	✓ Badminton
22-23	✓ Rink-Hockey
24-25	✓ Inline-Hockey
26-27	✓ Ice-Hockey
28-29	✓ Uni-Hockey / Floorball
30-31	✓ Soccer / Futsal
32-33	✓ Netball
34-35	✓ Boxing
36	✓ Timer Function
37	✓ Training Timer Function
38-39	✓ "Free" mode – "Periods" mode
40-41	✓ "Free" mode – "Sets" mode

## ● GENERALITIES

Scope of delivery	
<p><b>Control console</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ The control console enables to use the main functions in the different modes available (timers, scores, etc...).</li> <li>✓ The control console enables to enter text (team names, player names, etc..) in SMS mode.</li> <li>✓ Cable transmission model: the control console is powered by the scoreboard. It should only be connected to the STRAMATEL system supplied.</li> </ul>	
<p><b>12V 500mA power supply (radio-controlled model)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ The power supply enables to recharge the batteries of the control console.</li> <li>✓ Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</li> </ul>	
<p><b>10-meter flexible cable (Cable transmission model or radio controlled model supplied with the cable kit option)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ The 10-meter flexible cable enables to connect the control console set (5 pin-socket) to the scoreboard via the wall junction box.</li> <li>✓ Use only the cable supplied by STRAMATEL.</li> </ul>	

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

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



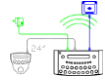



## Functions of the control console












Keys are numbered from 0 to 28



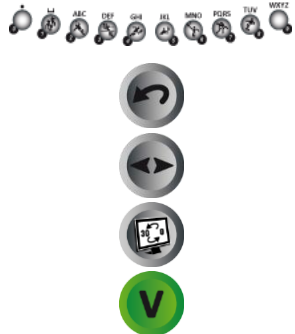


	ON/OFF
	Sport selection / Entering of the numerical data / Entering text in SMS mode
	Scores / Number of time-outs requested (once the time-out timer is running only)
	Team Fouls
	Penalty timers
	Start / stop of game timer, rest timer, extra-time timer
	Start or stop of time-out timer
	Horn
	Loading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

## ● SET-UP - PROGRAMMING

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

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

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

<b>Programme the team names</b>	
<p>The names are programmed directly in SMS mode on the control console.</p>	
<p>They can be programmed, if needed, with an USB-keyboard (not supplied).</p>	
<p><u>Programming in SMS mode:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Choose the name of the Home team by using keys <b>0</b> to <b>9</b>.</li> <li>✓ Change the character previously entered with key <b>13</b>.</li> <li>✓ Change team with key <b>20</b>.</li> <li>✓ Change mode (Capital letters / Small letters / Numbers) with key <b>21</b>.</li> <li>✓ Enter each name with key <b>23</b>.</li> </ul>	
<p><u>Programming with the USB-keyboard:</u></p> <p>The control console can be connected to 5 different types of keyboards: AZERTY, QWERTY, HEBREW, RUSSIAN and ARABIC (See "USB-keyboard type" – Page 8). <i>Beware, the scoreboards are not systematically compatible with Hebrew, Russian and Arabic display.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Enter the name of the Home team on the keyboard. In AZERTY or QWERTY configuration, the keyboard supplied enables to enter nearly all existing letters :</li> <li>➤ To enter a letter with an accent, press the corresponding key between F1 and F11, then enter the letter. Accents available: <ul style="list-style-type: none"> <li>F1 : á, é, é, ...    F2 : à, è, ì, ...    F3 : č, ě, ň, ...    F4 : â, ê, î, ...    F5 : â, û, ...</li> <li>F6 : ä, ë, ü, ...    F7 : ã, ñ, õ, ...    F8 : ç, ș, ș, ...    F9 : â, ê, ü, ...    F10 : ő, ú</li> <li>F11 : đ, ł, ø, ...</li> </ul> </li> <li>➤ The same way, with the key F12 you can enter specific letters: <ul style="list-style-type: none"> <li>F12+a : æ      F12+d : ð      F12+e : ə      F12+g : ž      F12+n : ŋ</li> <li>F12+o : œ      F12+s : ß      F12+t : þ      F12+z : ž</li> </ul> </li> <li>✓ Change the letter previously entered with key <b>(Backspace)</b>.</li> <li>✓ Change team with key <b>⇄ (TAB)</b>.</li> <li>✓ Change mode (Capital letters - <b>ABC</b> on the console screen / Small letters - <b>abc</b> on the console screen) with key <b>Caps Lock</b>.</li> <li>✓ Enter each name with key <b>↵</b> .</li> <li>✓ Leave programming with key <b>Esc</b> (or with key <b>23</b> on the control console).</li> </ul>	  

## ● VARIOUS CONFIGURATIONS

Some general parameters are configurable: the control console language, the type of USB-keyboard (not supplied), the display time of the clock on the scoreboard, the transmission mode of the control console (standard radio-controlled model), the display of the basketball led strips.

The parameters of the control console can be reset.

### Access to the "General configuration" mode

Press key **27** several times (access to the sport menu).



Keep key **27** pressed for 1 second until the console displays the "Configuration Language" screen.



Choose the parameter you need to change with keys **0** and **9** (drop-down list).



Access to the configuration of the parameter needed with key **23**.



### Language of the control console

The control console is programmable in different languages.

Access to the configuration of this mode as described previously.

Select the language needed with the key number indicated on the console screen.



### USB-keyboard type (not supplied)

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

Access to the configuration of this mode as described previously.

Select the type of keyboard needed with the key number indicated on the console screen.

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



### Display of the clock on the scoreboard

The scoreboard is equipped with a clock which shows the day time as long as a sport has not been programmed on the control console. The clock can be switched off automatically for the night.

Access to the configuration of this mode as described previously.

Programme the extinction and display time-slots of the clock:

- ✓ Programme the hours with keys **0** to **9** and enter the choice with key **23**.
- ✓ Programme the minutes the same way and enter the choice with key **23**.




### Control console transmission mode (standard radio-controlled model)

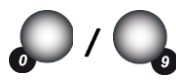
The standard radio-controlled console is equipped with 6 different pre-set transmission frequencies (channels) and can also be used in cable transmission mode.


Access to the configuration of this mode as described previously.


Choose a different radio channel with keys **0** to **5** or choose cable transmission mode with key **9** (the radio transmission mode is off).



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

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

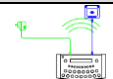



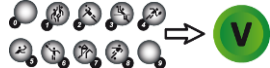

<b>Global reset of the console parameters</b>	
<p>The control console can be completely reset (source configuration in all sports).</p> <p>Access to the configuration of this mode (Global Reset) as described previously.</p> <p>Reset the parameters (source parameters) with key <b>9</b>.</p>	

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

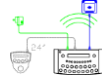




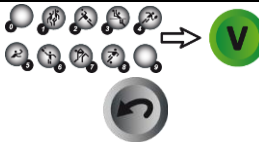







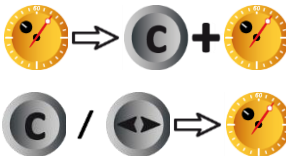
## ● SCOREBOARD CLOCK



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



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

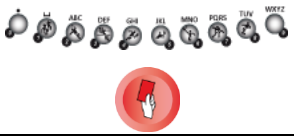
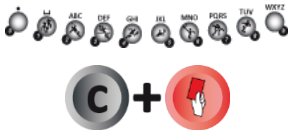
<b>Clock setting</b>	
Make sure the scoreboard is powered and turn the control console on.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Press key <b>27</b> several times (access to the sport menu).	
Select the "clock setting" mode with key <b>18</b> .	
<p>Programme the hours with keys <b>0</b> to <b>9</b> and enter your choice with key <b>23</b>.</p> <p>Programme the minutes the same way and enter your choice with key <b>23</b>.</p>	
<p>Turn off the control console by keeping key ON/OFF pressed and plug it in for recharge.</p> <p><i>The time is permanently saved in memory in the scoreboard in case of a power failure.</i></p>	




## ● BASKETBALL


Set-up	
Connect the control consoles to each other. <i>The "24 seconds" control console is supplied with ball possession timers (Model SC24).</i>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Basketball" mode with key <b>1</b> .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, length of the extra-time periods, length of the time-outs. Press key <b>18</b> to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key <b>0</b> or play with the stored configuration with key <b>9</b> .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys <b>0</b> to <b>9</b> , and enter your answer with key <b>23</b> .  During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key <b>13</b> .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	
Pre-match timer / Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key <b>18</b> .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 <sup>st</sup> game period with key <b>28</b> .	
Start or stop the game timer with key <b>18</b> .	
Display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key <b>21</b> .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys <b>16</b> and <b>18</b> simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key <b>28</b> . <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>The number of team fouls goes back to zero (except at extra-time period).</i></li> <li>✓ <i>The number of time-out requests only reaches zero at half game time and at extra-time periods.</i></li> </ul>	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key <b>18</b> .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stop the game timer with key <b>18</b>, then enter in timer correction mode by pressing keys <b>16</b> and <b>18</b> simultaneously.</li> <li>✓ shorten the game time with key <b>16</b> or increase it with key <b>20</b>. Enter with key <b>18</b>.</li> </ul>	


Scores	
Add 1, 2 or 3 points with keys <b>10, 12, 14</b> (Home) or keys <b>22, 24, 26</b> (Guests).	
Deduct 1, 2 or 3 points by pressing keys <b>16</b> and <b>10, 12, 14, 22, 24</b> or <b>26</b> simultaneously.	


Team Fouls (scoreboards without individual fouls modules)	
Add 1 team foul with key <b>11</b> (Home) or key <b>25</b> (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys <b>16</b> and <b>11</b> or <b>25</b> simultaneously.	



Individual fouls (scoreboards equipped with individual fouls modules)	
To add 1 foul to a player (the team fouls are automatically accumulated on the control console): <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ choose the player number with keys <b>0</b> to <b>9</b>.</li> <li>✓ add 1 individual foul with key <b>11</b> (Home) or key <b>25</b> (Guests).</li> </ul>	
To deduct 1 foul to a player: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ choose the player number with keys <b>0</b> to <b>9</b>.</li> <li>✓ deduct 1 individual foul by pressing keys <b>16</b> and <b>11</b> or <b>25</b> simultaneously.</li> </ul>	

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

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

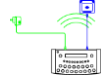

Ball possession	
Invert the ball possession indicator on the console screen ( <i>home / guests / arrows off</i> ) with key <b>20</b> .	



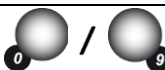
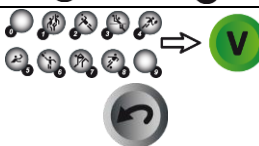
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys <b>16</b> and <b>28</b> simultaneously.	







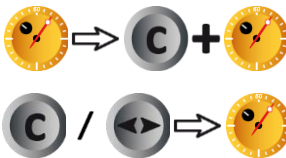
End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then enter in programming mode with key <b>27</b>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





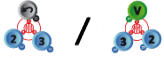

## ● HANDBALL




Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	



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


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



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

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

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

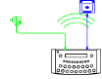




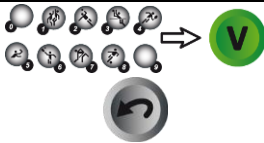


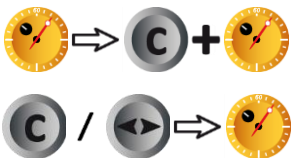





Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers). Cancel or select this function by pressing keys <b>16</b> and <b>19</b> simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on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

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

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

HANDBALL

## ● VOLLEYBALL

Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Volleyball" mode with key <b>3</b> .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: automatic start of technical time-outs or not, length of the technical time-outs if needed, length of the other time-outs. Press key <b>18</b> to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key <b>0</b> or play with the stored configuration with key <b>9</b> .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys <b>0</b> to <b>9</b> , and enter your answer with key <b>23</b> .  During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key <b>13</b> .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	
Game timer	
Start or stop the game timer with key <b>18</b> .	
If needed, stop the game timer with key <b>18</b> and reset it (back to 0) with key <b>28</b> .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stop the game timer with key <b>18</b>, then enter in timer correction mode by pressing keys <b>16</b> and <b>18</b> simultaneously.</li> <li>✓ shorten the game time with key <b>16</b> or increase it with key <b>20</b>. Enter with key <b>18</b>.</li> </ul>	
Scores	
Add 1 point with key <b>10</b> (Home) or key <b>26</b> (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys <b>16</b> and <b>10</b> or <b>26</b> simultaneously.	
Validate the sets won with key <b>23</b> .	
It is possible to come back to the last operation with key <b>13</b> ( <i>the last 3 operations can be cancelled</i> ). The number of points and sets can be automatically corrected.	
Special case - Euroleague relegation match: at the end of the match, if the results are even after 2 matches, it is possible to play a Golden set in 15 winning points. Press key <b>28</b> , then key <b>9</b> . The Golden set can start.	

### Service side

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



### Substitutions

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



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



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



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

### Standard time-outs

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



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



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



### Technical time-outs

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



### Horn

If you have opted for automatic technical time-outs:

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



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



### Display of the clock on the scoreboard

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

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



### End of the match

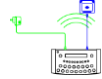

Load a similar type of match configuration by pressing keys **16** and **15** simultaneously, then choose the name of the teams.




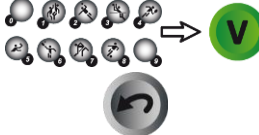




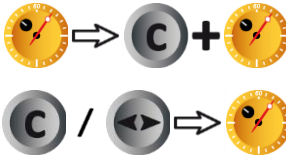
Load a different type of match configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.







## ● TENNIS


Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


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



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

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

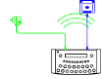








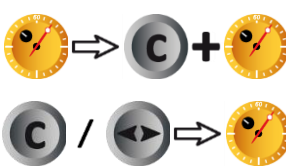




Service side	
The service side is inverted automatically at each game and during the Tie-Breaks. If needed, invert the service side with key <b>20</b> .	

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






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

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

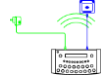

## ● TABLE TENNIS




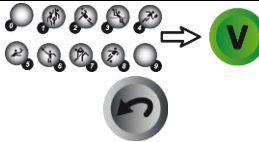
Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Table Tennis" mode with key <b>5</b> .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of sets. Press key <b>18</b> to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key <b>0</b> or play with the stored configuration with key <b>9</b> .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys <b>0</b> to <b>9</b> , and enter your answer with key <b>23</b> .	
During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key <b>13</b> .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	
Game timer	
Start or stop the game timer with key <b>18</b> .	
If needed, stop the game timer with key <b>18</b> and reset the timer (back to 0) with key <b>28</b> .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stop the game timer with key <b>18</b>, then enter in timer correction mode by pressing keys <b>16</b> and <b>18</b> simultaneously.</li> <li>✓ shorten the game time with key <b>16</b> or increase it with key <b>20</b>. Enter with key <b>18</b>.</li> </ul>	
Scores	
Add 1 point with key <b>10</b> (Home) or key <b>26</b> (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys <b>16</b> and <b>10</b> or <b>26</b> simultaneously.	
Validate the sets won with key <b>23</b> .	
It is possible to come back to the last operation with key <b>13</b> ( <i>the last 3 operations can be cancelled</i> ). The number of points and sets can be automatically corrected.	



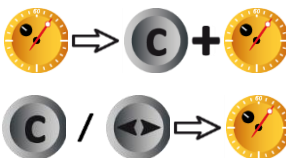






<b>Service side</b>	
The service side is inverted automatically. If needed, invert the service side with key <b>20</b> .	
<b>Display side of the teams and side of their scores</b>	
You can change the side of the team names and their scores on the control console and on the scoreboard to follow the change of players' side during the match. Invert the display manually with key <b>21</b> .	
<b>Display of the clock on the scoreboard</b>	
The clock can be displayed instead of the timer on the scoreboard. Keep key <b>16</b> pressed and press key <b>28</b> several times ('c' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'c' / NL: 'h' / DK: 'K' / FI: 'k').	
<b>End of the match</b>	
Load a similar type of match configuration by pressing keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then enter in programming mode with key <b>27</b> .	


## ● BADMINTON


Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


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


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



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

Service side	
Invert the service side with key <b>20</b> .	

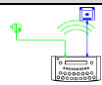




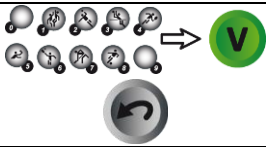







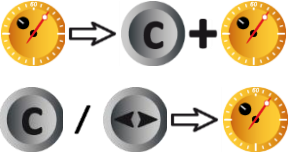
Display side of the teams and side of their scores	
You can change the side of the team names and their scores on the control console and on the scoreboard to follow the change of players' side during the match. Invert the display manually with key <b>21</b> .	



Rest timer	
Start or stop the rest timer with key <b>17</b> .	



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

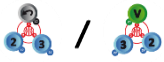

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then enter in programming mode with key <b>27</b>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




## ● RINK-HOCKEY


Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Rink-Hockey" mode with key <b>7</b> .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. Press key <b>18</b> to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key <b>0</b> or play with the stored configuration with key <b>9</b> .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys <b>0</b> to <b>9</b> , and enter your answer with key <b>23</b> .  During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key <b>13</b> .	
Choose the name of the teams (See "Programme the team names" – Page 7)	
Pre-match timer / Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key <b>18</b> .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 <sup>st</sup> game period with key <b>28</b> .	
Start or stop the game timer with key <b>18</b> .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key <b>21</b> .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys <b>16</b> and <b>18</b> simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key <b>18</b> .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key <b>18</b> .  This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key <b>28</b> .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stop the game timer with key <b>18</b>, then enter in timer correction mode by pressing keys <b>16</b> and <b>18</b> simultaneously.</li> <li>✓ shorten the game time with key <b>16</b> or increase it with key <b>20</b>. Enter with key <b>18</b>.</li> </ul>	


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



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

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

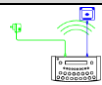




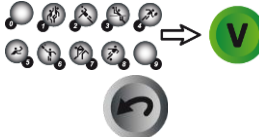
Time-outs	
Stop the game timer with key <b>18</b> , then start the time-out timer with key <b>17</b> .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key <b>10</b> (Home) or key <b>26</b> (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys <b>16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








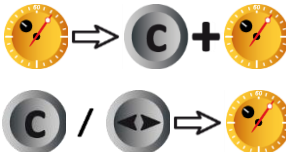
Horn	
Sound the horn manually with key <b>19</b> . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	



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

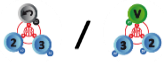

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then choose the name of the teams.	
Load a different type of match configuration: press keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then enter in programming mode with key <b>27</b>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




## ● INLINE-HOCKEY


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


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



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

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

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

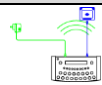




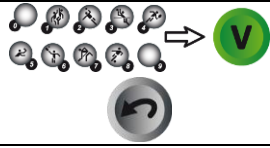
Horn	
Sound the horn manually with key <b>19</b> . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	








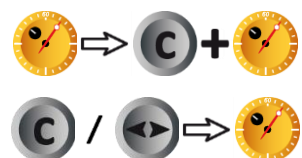
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys <b>16</b> and <b>28</b> simultaneously.	



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

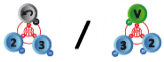






## ● ICE-HOCKEY


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


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



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

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

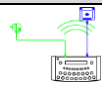

Time-outs	
Stop the game timer with key <b>18</b> , then start the time-out timer with key <b>17</b> .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key <b>10</b> (Home) or key <b>26</b> (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys <b>16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




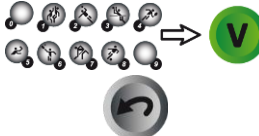
Horn	
Sound the horn manually with key <b>19</b> . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	








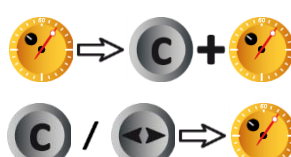
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys <b>16</b> and <b>28</b> simultaneously.	



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



## ● UNI-HOCKEY / FLOORBALL




Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


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


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



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

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

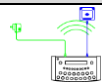




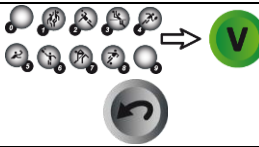
<b>Time-outs</b>	
Stop the game timer with key <b>18</b> , then start the time-out timer with key <b>17</b> .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key <b>10</b> (Home) or key <b>26</b> (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys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


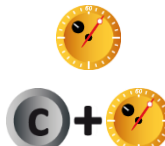




<b>Horn</b>	
Sound the horn manually with key <b>19</b> . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	



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



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



## ● SOCCER / FUTSAL




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



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


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



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

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

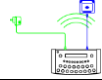

Time-outs	
Stop the game timer with key <b>18</b> , then start the time-out timer with key <b>17</b> .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key <b>10</b> (Home) or key <b>26</b> (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys <b>16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




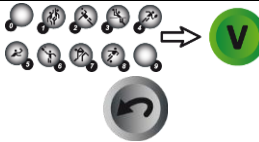
Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (game, time-out timers). Cancel or select this function by pressing keys <b>16</b> and <b>19</b> simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language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





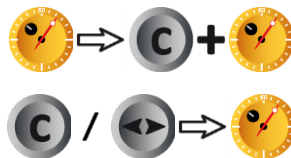
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys <b>16</b> and <b>28</b> simultaneously.	

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



## ● NETBALL



Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


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


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





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

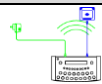

Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Game, extra-time timers). Cancel or select this function by pressing keys <b>16</b> and <b>19</b> simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language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




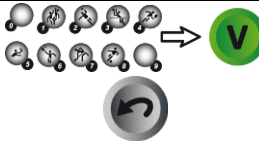
Ball possession	
Invert the ball possession indicator on the console screen ( <i>home / guests / arrows off</i> ) with key <b>20</b> .	



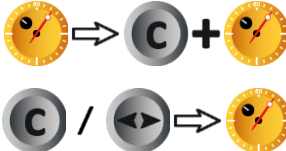
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys <b>16</b> and <b>28</b> simultaneously.	



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



## ● BOXING


Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	



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

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

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

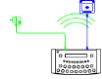




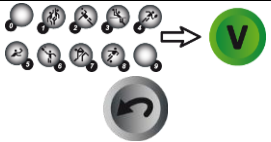

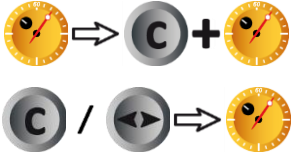



Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Round, rest timers). Cancel or select this function by pressing keys <b>16</b> and <b>19</b> simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language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

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

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

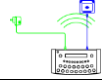




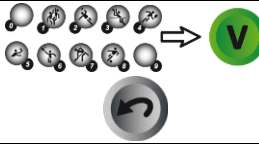





**BOXING**

## ● TIMER FUNCTION

<b>Set-up</b>	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
<b>Programming</b>	
Select the "Timer Function" mode with key <b>13</b> .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: mode of display of the timer (count-up or count-down), length of time (in count-down mode). Press key <b>18</b> to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key <b>0</b> or play with the stored configuration with key <b>9</b> .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys <b>0</b> to <b>9</b> , and enter your answer with key <b>23</b> .  During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key <b>13</b> .	
<b>Timer</b>	
Start or stop the timer with key <b>18</b> .	
In count-down mode: the horn sounds automatically at the end of the programmed time. The timer continues to count on the console screen.	
Correction of the timer: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ stop the timer with key <b>18</b>, then enter in timer correction mode by pressing keys <b>16</b> and <b>18</b> simultaneously.</li> <li>✓ shorten the game time with key <b>16</b> or increase it with key <b>20</b>. Enter with key <b>18</b>.</li> </ul>	
<b>Horn</b>	
Sound the horn manually with key <b>19</b> .	
<b>End of the timing</b>	
Load a similar type of timer configuration by pressing key <b>28</b> .	
Load a different type of timer configuration: press key <b>28</b> , then enter in programming mode with key <b>27</b> .	

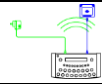

## ● TRAINING TIMER FUNCTION




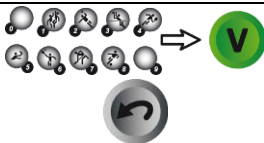
TIMER FUNCTION – TRAINING TIMER






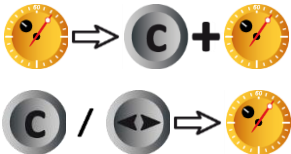
Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Training Timer Function" mode with key <b>14</b> .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length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




## ● "FREE" MODE – "PERIODS" MODE

















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

Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

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

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

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

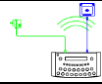

<b>Team fouls</b>	
Add 1 team foul with key <b>11</b> (Home) or key <b>25</b> (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys <b>16</b> and <b>11</b> or <b>25</b> simultaneously.	
Reset the team fouls (back to 0) by pressing keys <b>15</b> and <b>11</b> or <b>25</b> simultaneously.	
<b>Penalty timers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




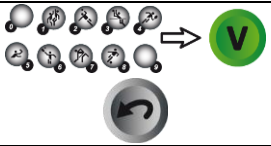
**“FREE” MODE – “PERIODS” MODE**



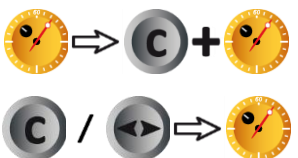







## ● "FREE" MODE – "SETS" MODE


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








Set-up	
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


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



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



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






<b>Service side</b>	
Invert the service side with key <b>20</b> .	

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

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

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

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

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

**“FREE” MODE – “SETS” MODE**