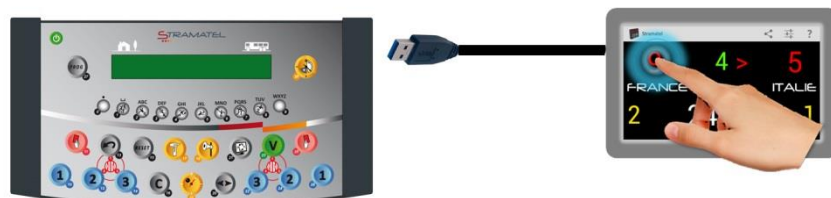
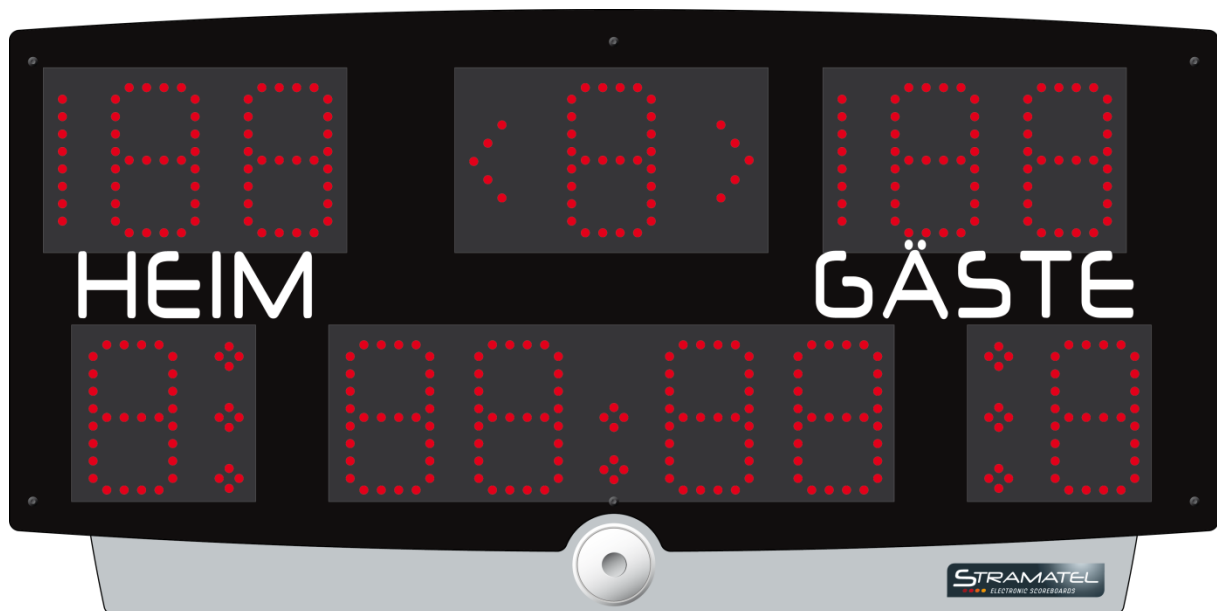


BEDIENUNGSANLEITUNG

MULTI-TOP



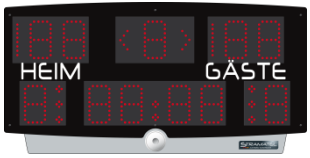


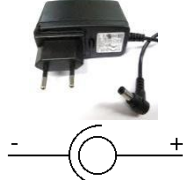
Bemerkung: Diese Anzeigetafel ist mit Hochhelligkeits-Dioden versehen (für Außenbetrieb). Dennoch, ist diese Anzeigetafel nicht wetterfest und muß gegen Schlechtwetter geschützt sein (Regen usw..).

Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT

Seiten 3-5		Allgemeines
3	✓	Lieferumfang
4	✓	Entsorgung von Altgeräten
4	✓	Datenspeicherung
4	✓	Bildschirm-Hinterleuchtung des Bedienpultes
4	✓	Aufladung des Multi-Top
4	✓	Sicher Entnahme und Austausch der Bleibatterien der Multi-Top
5	✓	Tastenfunktionen des Bedienpultes
Seite 6		Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓	Inbetriebnahme
6	✓	Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6	✓	Programmierung der Parametern für eine Sportart
Seite 7		Diverse Konfiguration
7	✓	Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
7	✓	Sprachauswahl des Bedienpultes
7	✓	Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes
7	✓	Spielregeländerungen (USB Stick)
Seiten 7-41		Sportarten und Funktionen
7	✓	Multi-Top als "Nebenanzeige"
8-9	✓	Basketball
10-11	✓	Handball
12-13	✓	Volleyball
14-15	✓	Tennis
16-17	✓	Tischtennis
18-19	✓	Badminton
20-21	✓	Roller-Hockey
22-23	✓	Inline -Hockey
24-25	✓	Eishockey
26-27	✓	Unihockey / Floorball
28-29	✓	Hallenfussball
30-31	✓	Netball
32-33	✓	Boxen
34	✓	Timer
35	✓	Training
36-37	✓	Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Perioden"
38-39	✓	Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Sätze"
40-41	✓	Basketball 3x3

● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
<p>Die Anlage ist mit Hoch Helligkeit LED gerüstet (Für Außenbetrieb). Dennoch, ist die Anlage nicht Wetterfest und muß gegen Schlechtwetter geschützt sein (Regen usw..). Für die Reinigung der Anlage müssen Sie ein weiches, trockenes Tuch verwenden (nie Wasser oder eine andere Flüssigkeit verwenden – Stromschlaggefahr).</p> <p>Gerät der Schutzklasse II – muss nicht geerdet sein.</p>	
<p>Multi-Top</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zeigt die Match-Informationen für die Zuschauern, Mannschaften und Schiedsrichtern auf. ✓ Abmessungen: 730 x 370 x 110 mm. ✓ Gewicht: 5,5 kg. ✓ Schutzart: externe träge Sicherung 5x20mm 1A (auf der Seite der Anzeige). ✓ Interne Bleibatterien: 2 x 6V 4,5Ah (zirka 10 Stunden Laufzeit). ✓ Integriertes Bedienpult auf der Hinterseite der Anzeige, mit möglicher Hinterleitung des Bildschirmes. ✓ Das Bedienpult dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...). 	 
<p>Applikation für Android™ (mit integrierter Hilfe)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stramatel hat für Android™ eine Gratis-Applikation entwickelt die mit dem Multi-Top kompatibel ist. Die Applikation unter Google Play herunterladen (Keyword "Stramatel Multisport"). Mit dieser Applikation können Sie mit einem Smartphone oder Tablet die Hauptfunktionen steuern (Timer, Spielstand, usw...), Texte eingeben (Mannschaftsamen,) und die Spielergebnisse via SMS, Email, Facebook, ... mitteilen. Die Steuerung der Hauptfunktionen über der Applikation kann vom Bedienpult aus gesperrt werden. 	
<p>Ladegerät</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Multi-Top. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen. ✓ Eingang: 100-240V 47-63 Hz 0,4A. ✓ Ausgang: 13,6VDC 0,75A. 	

Entsorgung von Altgeräten

Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in den Restmüll und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen. Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.



Datenspeicherung

Die laufenden Daten bleiben im Fall einer Auslöschung im Multi-Top gespeichert. Bei der Inbetriebnahme des Multi-Top, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. *(Bevor das Multi-Top ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).*

Hinterbeleuchtung des Bildschirms

Eine Hinterbeleuchtung des Bildschirms ist möglich um, im Falle einer schlechten Beleuchtung, die Lesbarkeit zu verbessern (2 Helligkeitsstufen verfügbar).

Achtung: die Hinterbeleuchtung reduziert die Laufzeit der Batterien um 15%.

Das Multi-Top in der gewünschten Sportart einstellen.

Wählen Sie die gewünschte Helligkeit: drücken Sie mehrmals die Taste 5.



Aufladung des Multi-Top

Das Multi-Top besitzt Batterien mit einer Laufzeit von zirka 10 Stunden bei Vollladung (ohne Hinterbeleuchtung des Bildschirms und ohne angeschlossenes Smartphone/Tablet). Außerhalb der Spiele muss das Multi-Top ständig anhand des Ladegeräts aufgeladen bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).

- ✓ Das Multi-Top ausschalten.
- ✓ Das Akkuladegerät auf der Seite der Anzeige anschließen und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein).

Bleibatterien werden beschädigt, wenn sie sich total entladen. Das Multi-Top muss ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien).

Falls Sie aber das Multi-Top während längerer Zeit nicht laden können, ist es zwingend, dass Sie die Anzeige vorher während mindestens 24 Stunden aufladen.



Sicher Entnahme und Austausch der Bleibatterien der Multi-Top

Das Multi-Top ausstecken. Die Vorderseite vorsichtig aufschrauben und kippen. Die Flachstecker der beiden Batterien ausziehen. Die Befestigungslaschen der Bleibatterien losschrauben und die Batterien entnehmen. Die neuen Bleibatterien einsetzen, indem man umgekehrt vorgeht. Das Multi-Top aufladen. Die Altbatterien sachgerecht in dafür vorgesehene Sammelstellen entsorgen.





Tastenfunktionen des Bedienpultes









Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Hinterbeleuchtung - Taste 5 (Funktion verfügbar erst nach der Sportwahl)
	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
	Anzeigeumstellung des Chronometers auf dem Bedienpult
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Zurück zur Programmierung der Parametern

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
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 Multi-Top an.	
Bei einer Anwendung der Android™ Applikation "Stramatel Multisport" wird das Smartphone oder Tablet an den USB-Anschluss des Bedienpultes angeschlossen (Applikation vorab unter Google Play herunterladen). Achtung: Smartphones und Tablets sind energieintensiv; wenn ein Smartphone bzw. Tablet am Bedienpult angeschlossen ist, muss das Multi-Top ständig am Stromnetz angeschlossen sein.	
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 7), drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 .	



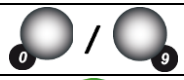

Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Die Sportart oder die gewünschte Funktion mit der entsprechenden Taste wählen.	
Ändern Sie die Konfiguration des Sportes mit der Taste 0 (siehe "Programmierung der Spielparametern für eine Sportart") oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
Ohne Android™ spielen: Taste 0 oder mit Android™ Applikation spielen: Taste 9 (das Multi-Top muss am Ladegerät angesteckt sein).	
Mit Android™ Anschluss: die Steuerung der Hauptfunktionen über der Applikation kann auf dem Bedienpult gesperrt werden: sperren mit Taste 9 oder nicht sperren mit Taste 0 .	


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


• DIVERSE KONFIGURATIONEN


Sprachauswahl des Bedienpultes ist sind konfigurierbar.

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

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





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

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





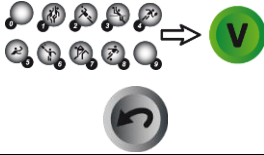







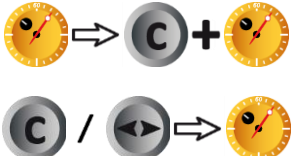
Spielregeländerungen (USB Stick)	
Das Programm des Multi-Top kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.	



• MULTI-TOP ALS NEBENANZEIGE



Das Multi-Top kann als Nebenanzeige eines zweiten Multi-Top verwendet werden (Option "OYCT125-Kabel" notwendig).




Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Multi-Top mit dem OYCT125-Kabel (Option).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie den Modus "Nebendisplay" mit Taste 18 .	
Das "Haupt Multi-Top" in der gewünschten Sportart einstellen. Das "Multi-Top Nebenanzeige" zeigt die Daten des "Haupt-Muti-Top" an.	


● BASKETBALL


Inbetriebnahme	
Verbinden Sie gegebenenfalls das Bedienpult "24 Sekunden" (SCX24 Autonom) auf der Seite des Muti-Top.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Basketball" mit Taste 1 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Die Mannschaftsfehler werden auf Null gestellt (ausser in der Verlängerungsperiode). ✓ Die Auszeiten werden in der Halbzeit und während der Verlängerungszeit auf Null gestellt. 	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	


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



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


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

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

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

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

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● HANDBALL

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Handball" mit Taste **2**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen.

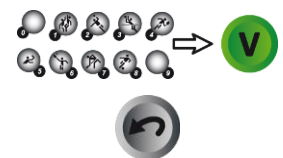


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit

Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **18**.



Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **28** abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.



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



Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts.
 Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.



Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.

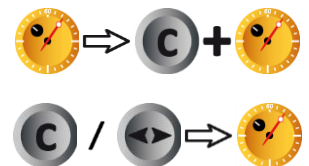




Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten.

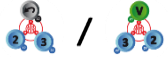



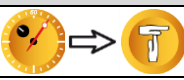


Korrektur der Spielzeit:



- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.






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


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

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

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

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

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● VOLLEYBALL

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Volleyball" mit Taste **3**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: automatischer Start der technischen Auszeiten oder nicht, Dauer der technischen Auszeiten (gegebenenfalls), Dauer der anderen Auszeiten.

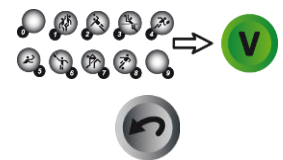


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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

Spielzeit

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

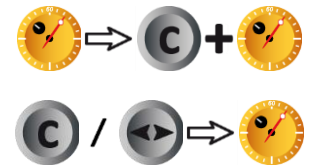


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand

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



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



Die Sätze mit Taste **23** bestätigen.




Die eventuellen Eingabefehler mit Taste **13** korrigieren (*bis zu den letzten 3 Eingaben*). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.









Zusätzlicher Satz Euroleague: am Ende des Spieles beim Einstand während 2 Treffern, ist es möglich einen "Golden Satz" in 15 Gewinnpunkten einzustellen.






Drücken Sie Taste **28** und dann Taste **9**. Der "Goldene Satz" kann nun anfangen.



Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	


Auswechslungen der Spieler	
Die Auswechslungen in einem Satz mit Tasten 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) zählen.	
Korrektur: die Auswechslungen in einem Satz durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
452ME3000 / 452ME3020: die Anzahl Auswechslungen in einem Satz kann auf der Anzeigetafel anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste 28 (der Buchstabe "A" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

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

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

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

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● TENNIS

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Tennis" mit Taste **4**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze, Anzahl der Gewinnspiele für jeden Satz, Bedienung mit oder No-Ad-System ("N-A" auf dem Bildschirm des Bedienpultes), Spielablauf des letzten Satzes (in 7 Gewinnpunkte, in 10 Gewinnpunkte oder ein normaler Satz in x Gewinnspiele), Sätze mit oder ohne Tie-Break, letzter Satz mit oder ohne Tie-Break ("TB" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).

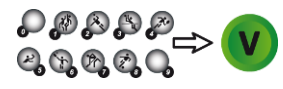


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Spielzeit

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



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



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand

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

Die Spiele und Sätze werden automatisch gezählt.



Die eventuellen Eingabefehler mit Taste **13** korrigieren (*bis zu den letzten 3 Eingaben*). Die Anzahl Punkte, Spiele und Sätze werden automatisch korrigiert.



Korrektur der Anzahl Punkte: durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26**.



Aufschlagseite

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



Nach Spielende

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



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



Nach Gebrauch

Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.



● TISCHTENNIS

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Tischtennis" mit Taste 5.



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

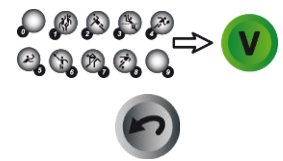


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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

Spielzeit

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

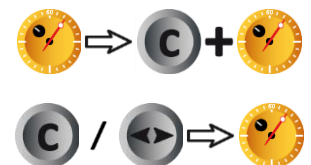


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand

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



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






Die Sätze mit Taste **23** bestätigen.




Die eventuellen Eingabefehler mit Taste **13** korrigieren (*bis zu den letzten 3 Eingaben*). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.



Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite wird automatisch gewechselt. Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● BADMINTON

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Badminton" mit Taste **6**.

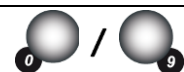


Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Gewinnpunkte für jeden Satz - 21 Punkte (30-29 Max und 2 Gewinnsätze), 15 Punkte (21-20 Max und 2 Gewinnsätze) oder 11 Punkte (11-10 Max und 3 Gewinnsätze).

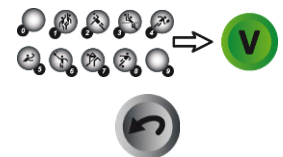


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Spielzeit

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

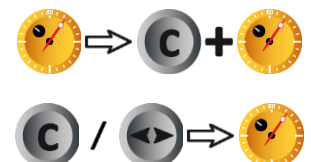


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand

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



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








Die Sätze mit Taste **23** bestätigen.





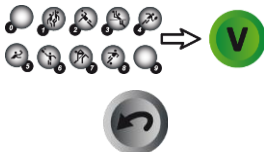







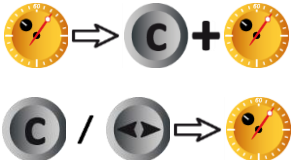






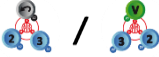









Die eventuellen Eingabefehler mit Taste **13** korrigieren (*bis zu den letzten 3 Eingaben*). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.



Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	
Pausenzeit	
Starten oder stoppen Sie die Pausenzeit mit Taste 17 .	
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	
Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● ROLLER-HOCKEY

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

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 4 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 4 oder 10 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	
Nach Gebrauch	
Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.	

● INLINE-HOCKEY

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Inline-Hockey" mit Taste **10**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode.



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

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit

Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **18**.



Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **28** abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.



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



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



Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts.

Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.



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



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



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





Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.

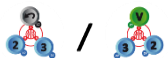
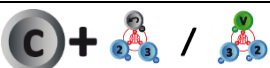


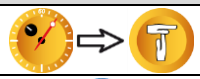


Korrektur der Spielzeit:


- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.






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


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

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

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

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

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● EISHOCKEY

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "EisHockey" mit Taste **11**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode.



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

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit

Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **18**.



Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **28** abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.



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



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



Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts.

Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.



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



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



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





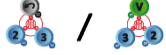

Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.




Korrektur der Spielzeit:


- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.






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


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

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

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

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

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

• UNIHOCKEY / FLOORBALL

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "UniHockey" mit Taste **12**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode.



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

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit

Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **18**.



Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **28** abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.



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



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



Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts.

Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.



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



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



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





Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.








Korrektur der Spielzeit:


- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.






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


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

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




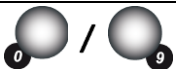
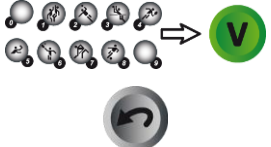








Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	
















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

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● HALLENFUSSBALL

Inbetriebnahme	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Hallenfußball" mit Taste 8 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode, Anzeigeweise der Pausenzeit (vorwärts oder rückwärts zählend). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der ersten Periode: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" gewählt: die Pausenzeit startet automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt, aber die Pausenzeit startet nicht automatisch um ein Strafstoß zu gestatten. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	 
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der zweiten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	 
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
Strafzeiten	
2 Strafzeiten von 2 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 23, 24 (Gäste) starten. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 23 oder 24 .	
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	
Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● NETBALL

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Netball" mit Taste **20**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten.

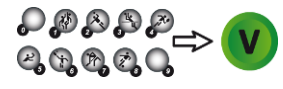


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Spielzeit

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



Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts.

Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.



Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.

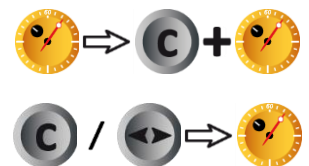




Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten.






Korrektur der Spielzeit:


- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.






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

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

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

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

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● BOXEN

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Boxen" mit Taste **9**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl und Dauer der Runden, Zeitmessungsart der Runden (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Pausenzeiten.

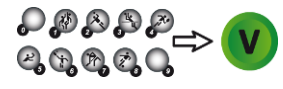


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Zeitmessung

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



Am Ende der Runden startet die Pausenzeit automatisch.

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







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


Korrektur Kampfzeit:



- ✓ stoppen Sie den Timer mit Taste **18** und korrigieren Sie die Kampfzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Kampfzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.




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

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

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

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

TIMER

Inbetriebnahme

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



Programmierung

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

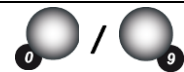


Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend) und Zeitmessdauer (rückwärts zählend).

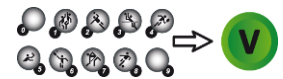


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Timer

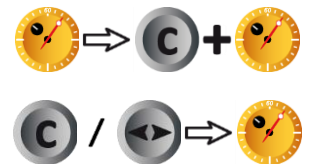
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18**.



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

Korrektur der Zeit:

- ✓ stoppen Sie den Timer mit Taste **18** und korrigieren Sie die Zeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Zeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.



Signalhorn

Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen.



Am Ende der Zeitmessung

Zum Starten eines neuen Zeitmessung, drücken Sie die Taste **28**.



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



Nach Gebrauch

Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.



● TRAINING

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste **14**.

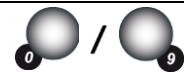


Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer jeder Übung (Training), Dauer jeder Pausenzeit, Zyklenanzahl von Training und Pausen.

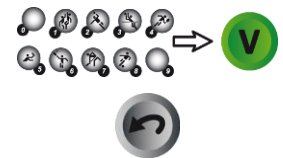


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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

Timer

Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18**. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.



Signalhorn

Am Ende einer programmierten Zeit (Übung, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht.

Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit "HUPE" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).



Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen.



Am Ende des Training

Zum Starten eines neuen Training, drücken Sie die Taste **28**.



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



Nach Gebrauch





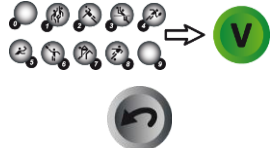





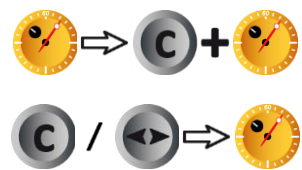



Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.




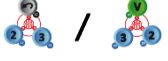














TIMER - TRAINING

● 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	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 15 . Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Perioden": Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeigart der Nebenzeitmesser (Strafzeit "rückwärts zählend" oder Unterbrechung (medizinisch) "vorwärts zählend"), Dauer der Strafzeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26 .	

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

● 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

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



Programmierung

Wählen Sie "Freimodus" mit Taste **15**. Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Sätze": Anzahl der Sätze, Anzahl der Punkte pro Satz, Anzahl der Punkte im letzten Satz, Dauer der Auszeiten.

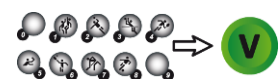


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0 bis 9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **23**.



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



Spielzeit

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

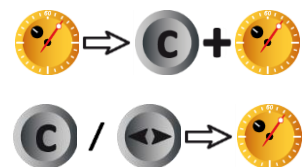


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand

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



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



Wenn nötig, Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **15** und **10** bzw. **26**.








Wenn die Mindestzahl der Satzpunkte erreicht ist: die Sätze mit Taste **23** bestätigen.






Die eventuellen Eingabefehler mit Taste **13** korrigieren (*bis zu den letzten 3 Eingaben*). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.






Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	

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

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

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


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

Nach Gebrauch	
Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.	




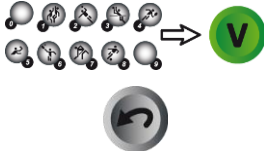
FREIMODUS – MODUS "SATZ"

● BASKETBALL 3X3








Inbetriebnahme



Verbinden Sie gegebenenfalls das Bedienpult "24/14/12 Sekunden" auf der Seite des Multi-Top.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	



Programmierung




Wählen Sie die Sportart "Basketball 3x3" mit Taste 0 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration:</u> antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	



Spielzeit

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


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



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


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

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

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

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

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

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das Multi-Top unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	



● **NOTIZEN**

Lined area for taking notes, consisting of multiple horizontal lines.



STRAMATEL

●●●● ELEKTRONISCHE SPORTANZEIGEN & VIDEOSYSTEM



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANKREICH

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

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

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

*FIBA APPROVED EQUIPMENT: STRAMATEL bietet eine FIBA (International Basketball Federation) genehmigt Reihe.