

Zeitmessanlage in Schlieren (Halle Unterrohr)

1. Inbetriebnahme

DIN – Stecker des Bedienpultes an die Buchse im Anschlusskasten anschliessen und Blockierung verriegeln. Netz einschalten, das Pult gibt einen " Bip – Ton " von sich.

2. Umschalten von Uhrzeit auf Spielzeit



Taste 1x drücken. (Übergang von Uhrzeit auf Spielzeit und umgekehrt an der Anzeigetafel)

3. wählen der Sportart " Handball "



Taste so oft drücken, bis das Zeichen **—** auf dem LCD Display über dem Handball Symbol steht.



Taste 5 Sekunden gedrückt halten, dabei ertönt ein " Bip – Signal "
(auf dem LCD Display wird die Spielzeitdauer, die Zählart ↑ oder ↓, Stop ■ angezeigt)
Taste nochmals drücken, Uhr ist für das Spiel bereit. (weiter mit Punkt 6. und 5.)

4. einstellen von (Spielzeit, Count-up, Horn)



Taste 3 Sekunden gedrückt halten, ein " Bip – Signal " ertönt und die oberste Zeile des LCD Display Blinkt und zeigt 0:00 bei ↑ (Count-up) oder vorprogrammierte Zeit bei ↓ (Count-down) an.

PRESELECTION
PRESETTING



Pro Tastendruck wird die Spielzeitdauer um 1 Minute vergrössert ↑ (Count-up) oder verkleinert bei ↓ (Count-down)



Taste 3 Sekunden gedrückt halten, die Zählart wechselt zwischen ↑ (Count-up) oder ↓ (Count-down).
(auf dem LCD Display wird ↑ oder ↓ angezeigt)

CORRECTION



Pro Tastendruck, Wechsel zwischen Korrektur – Modus und Normal – Modus
Korrektur – Modus (LCD Display blinkt) Korrekturen können vorgenommen werden.
Normal – Modus (LCD Display leuchtet normal)



Taste drücken, Horn ertönt im **Normal – Modus** (z.B. bei Team – Time out oder Wechselfehler)
im **Korrektur – Modus** wird das Horn auf Automatik gestellt (auf dem LCD Display leuchtet → auf)

5. Eingabe von Toren und Zeitstrafen



Bei Torgewinn **SCORE** Taste **HOME** bei Heimmannschaft, **SCORE** Taste **VISITORS** bei Gastmannschaft drücken. Bei Zeitstrafen die entsprechende **FOULS** Taste drücken.

LOCAUX HOME

VISITEURS VISITORS

Anzeige der Zeitstrafe (auf dem LCD Display als Count-down, links Heim, rechts Gast)
auf der Anzeigetafel als eine blinkende Strichanzeige neben HEIM bzw. GAST



Bei falschen Eingaben die **C** Taste, und danach die falsch betätigte Taste nochmals drücken und noch 1x die **C** Taste drücken. (Bedienpult ist wieder im Normal – Modus)

6. Stoppuhr (starten, anhalten)



Pro Tastendruck, Wechsel zwischen Start (ein " Bip -Bip" ertönt) und Stopp (ein " Biiiiip" ertönt).
Wenn die Stoppuhr still steht, blinkt ein Punkt auf der Anzeigetafel neben der Spielzeit und auf dem LCD Display wird ■ angezeigt.

7. weiteres Spiel oder Abräumen

Vor jedem weiteren Spiel muss Punkt 3. ausgeführt werden.

Achtung vor dem Abräumen auf Uhrzeit umschalten (Punkt 2.) !