

CONSOLE-320

Art. 230A: CONSOLE-320 mit Datenübertragung per Kabel

Art. 230B: CONSOLE-320 mit Datenübertragung per Kabel + Funk

Inhaltsverzeichnis

1. EINFÜHRUNG	2	8.3 Spiel- und Pausenzeit.....	13
1.1 Versorgung	2	8.4 Wurfuhr (Shot clock).....	14
1.2 Anschlüsse.....	2	8.5 Auszeit (Time-out).....	14
1.3 Externe Konsolen für Chronometer.....	2	9. HOCKEY.....	15
1.4 Aktualisierung der Software.....	3	9.1 Programmierung der Parameter.....	15
1.5 Garantie.....	3	9.2 Zuweisung der Punkte und der Fouls.....	15
2. BILDSCHIRM.....	3	9.3 Spiel- und Pausenzeit.....	15
3. TASTATUR.....	3	9.4 Auszeit (Time-out).....	16
3.1 Alphanumerische Tasten.....	3	10. HANDBALL.....	17
3.2 Mehrfunktionstasten.....	3	10.1 Programmierung der Parameter.....	17
3.3 Einzelfunktionstasten.....	4	10.2 Zuweisung der Punkte und der Fouls.....	17
4. PROGRAMMIERUNG.....	4	10.3 Spiel- und Pausenzeit.....	18
4.1 Auswahl der Sportart.....	5	10.4 Auszeit (Time-out).....	18
4.2 Auswahl der Mannschaften.....	5	11. WASSERBALL.....	20
4.3 Namen der Mannschaften und der Spieler.....	5	11.1 Programmierung der Parameter.....	20
4.4 System	5	11.2 Zuweisung der Punkte und der Fouls.....	20
4.5 Zeitensequenz.....	5	11.3 Spiel- und Pausenzeit.....	21
4.6 Uhr.....	6	11.4 Wurfuhr (Shot clock).....	21
5. EIGENSCHAFTEN.....	6	11.5 Auszeit (Time-out).....	22
6. BASKETBALL.....	7	12. TENNIS.....	23
6.1 Programmierung der Parameter	7	12.1 Programmierung der Parameter.....	23
6.2 Zuweisung der Punkte und der Fouls.....	7	12.2 Zuweisung der Punkte.....	23
6.3 Spiel- und Pausenzeit.....	8	12.3 Spiel- und Pausenzeit.....	23
6.4 Wurfuhr (Shot clock).....	8	12.4 Auszeit (Time-out).....	24
6.5 Auszeit (Time-out).....	9	13. FUSSBALL.....	25
7. VOLLEYBALL.....	10	13.1 Programmierung der Parameter.....	25
7.1 Programmierung der Parameter.....	10	13.2 Zuweisung der Punkte.....	25
7.2 Zuweisung der Punkte und der Fouls.....	10	13.3 Spiel- und Pausenzeit.....	25
7.3 Spiel- und Pausenzeit.....	11	14. RUGBY.....	26
7.4 Auszeit (Time-out).....	11	14.1 Programmierung der Parameter.....	26
8. 5ER-FUSSBALL (FUTSAL).....	12	14.2 Zuweisung der Punkte und der Fouls.....	26
8.1 Programmierung der Parameter.....	12	14.3 Spiel- und Pausenzeit.....	26
8.2 Zuweisung der Punkte und der Fouls.....	12		



Art.230A - CONSOLE-320

1. EINFÜHRUNG

Die **CONSOLE-320** ermöglicht die Verwaltung von mehreren Anzeigetafeln und verschiedenen Sportarten, erhältlich sind zwei Modelle:

- **Art. 230A:** CONSOLE-320 mit Steuerung der Anzeigetafeln über Kabelanschluss;
- **Art. 230B:** CONSOLE-320 mit Steuerung der Anzeigetafeln über Kabel- und Funkanschluss.

Der frontale Bildschirm (graphisches Display), auf dem alle auf den Anzeigetafeln angezeigten Daten aufgeführt werden, und die robuste Membrantastatur zur Eingabe der Daten, ermöglichen eine einfache, schnelle und wirksame Kontrolle der verschiedenen Situationen, die während eines Sportwettkampfes passieren können.

Wenige einfache Menüs und Untermenüs, welche auf dem Bildschirm angezeigt und mittels der entsprechenden Tasten leicht aufrufbar sind, erlauben die Verwaltung der Mannschafts- und Spielerpunkte, der Fouls und der Strafzeiten, der Chronometer sowie die Konfiguration der Sportvariablen und der Bedienkonsole.

Eine komplette Verwaltung der Statistiken ermöglicht, den Spielern von sechs verschiedenen Mannschaften die Trikotnummer, den Namen, die Spielfeldpräsenz, die realisierten Punkte und die Foulanzahl zuzuweisen.

1.1 VERSORGUNG

Für die elektrische Stromversorgung das mitgelieferte Netzteil (100-240V) (Art. 234) verwenden.

Für den Batteriebetrieb die optionale 12V-Batterie (Art. 828-A) verwenden; die typische Betriebszeit der Batterie beträgt mehr als 35 Stunden. Es wird empfohlen, die Batterie nach jedem Gebrauch mit dem entsprechenden Batterieladegerät (Art. 829) aufzuladen: Den Akku nicht entladen lassen, da er sonst beschädigt wird.

1.2 ANSCHLÜSSE

Für die Anschlüsse an externe Vorrichtungen sind auf der Rückseite der Bedienkonsole die folgenden Anschlüsse vorgesehen (siehe Abb. 1):

- Die Anschlussbuchse (Power IN) der Bedienkonsole, an die der Ausgang des mitgelieferten Netzteils (Art. 234) angeschlossen wird.
- Eine USB-Buchse für den Anschluss an den PC zur Durchführung der Softwareaktualisierung.
- Zwei 6-Draht Telefoneingänge (RJ-11) für den Anschluss an zwei externe Bedienkonsolen zur Verwaltung der Spielzeit (GAME CLOCK Console) und der Wurfuhr (SHOT CLOCK Console).
- Zwei gleiche serielle Ausgänge (Data Serial Outputs), vom Typ 8-Draht-Telefonanschluss (RJ-45), über welche die gleichen Daten an die Anzeigetafeln gesendet werden.

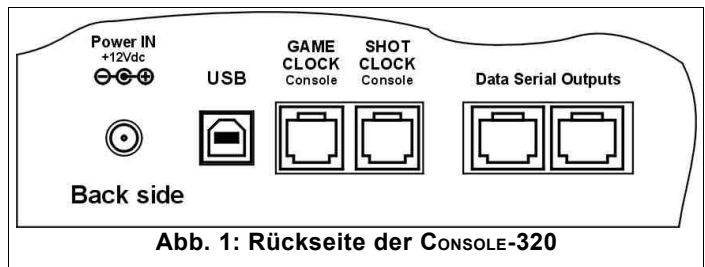


Abb. 1: Rückseite der CONSOLE-320

Für Distanzen bis zu 50m kann der Anschluss an die Anzeigetafeln mit einem gewöhnlichen 6adriigen Telefonflachkabel mit RJ-45 Steckern hergestellt werden, während wir für größere Distanzen den Gebrauch eines direkten Standardnetzkaabels (EIA/TIA-568A/B) empfehlen; in Räumen, in denen sich besonders störende elektrische Geräte und Ausrüstungen befinden (z.B. Motoren, Klimaanlage, Inverter, Funkbrücken, usw.) sollten die einzelnen Drähte des Netzkaabels, wie in Abb. 2 dargestellt, angeschlossen werden. Bitte das Kabel nicht in den gleichen Leitungen der Stromnetzkaabel verlaufen lassen.

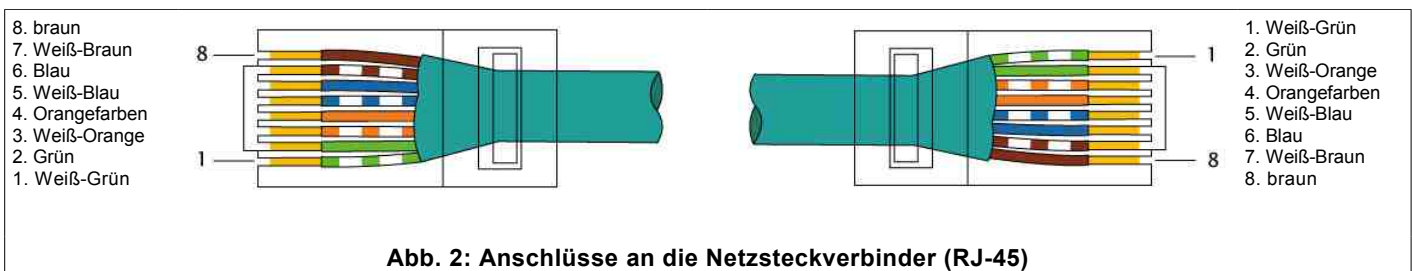


Abb. 2: Anschlüsse an die Netzsteckverbinder (RJ-45)

1.3 EXTERNE KONSOLEN FÜR CHRONOMETER

An jeden der beiden Steckverbinder RJ-11 kann eine optionale externe Bedienkonsole (**Art.232**) angeschlossen werden: **Time Console-02**, ausgestattet mit zwei Schalthebeln für eine einfachere Bedienung der Chronometer:

- Die an den Steckverbinder "GAME CLOCK Console" angeschlossene Konsole steuert die Spielzeit, und außer dem Starten und Stoppen der Zeit ermöglicht sie auch die manuelle Aktivierung der Signallupe der Anzeigetafeln;
- Die an den Steckanschluss "SHOT CLOCK Console" angeschlossene Konsole steuert die Ballbesitz-/Wurfuhr; ein Schalthebel kontrolliert deren Zeitmessung, der andere lädt sie auf den Anfangswert, der solange wie der Schalthebel gedrückt bleibt, angezeigt wird; beim Loslassen des Schalthebels wird die Zeitanzeige ausgeblendet, wenn die Zeitmessung angehalten wird. Bei Basketball lädt der Schalthebel "LOAD" bei Stopp der Zeitzählung abwechselnd 24 und 14 Sekunden.

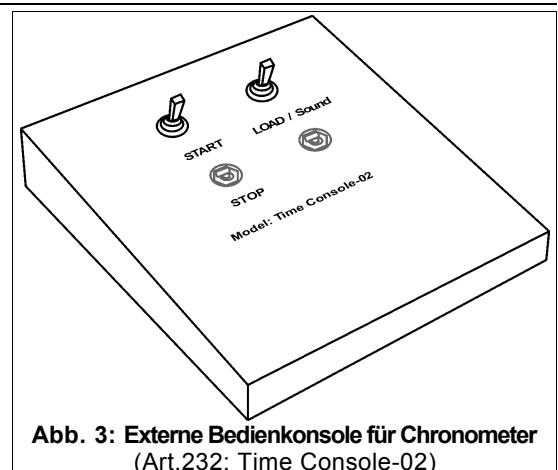


Abb. 3: Externe Bedienkonsole für Chronometer (Art.232: Time Console-02)

Es wird darauf hingewiesen, dass die Steuerungen dieser beiden Konsolen eine Priorität bezüglich der eventuell über die Tasten der Console-320 vorgenommenen Steuerungen hat.

1.4 AKTUALISIERUNG DER SOFTWARE

Die Software der **CONSOLE-320** kann über einen mit USB-Port ausgestatteten PC aktualisiert werden (zum Beispiel für die Änderung der Spielregeln); für diesen Vorgang verweisen wir auf das entsprechende Begleitdokument.

1.5 GARANTIE

Die Garantie beträgt 2 Jahre ab Datum des Kaufdokuments und umfasst die kostenlose Reparatur wegen Material- und Konstruktionsfehlern; nicht eingeschlossen sind die Transportkosten. Die eventuelle Batterie ist von der Garantie ausgeschlossen.

2. BILDSCHIRM

Die Anzeige in der Mitte des Bildschirms hängt sowohl von der ausgewählten Sportart, als auch von den durch diese Sportart aktivierten Funktionen ab; in Abb. 4 wird ein Beispiel der vorhandenen Anzeigen bei Basketball angezeigt, welche die Verwaltung der Spielerstatistiken miteinschließt.

Im unteren Bereich des Bildschirms werden die Hinweise für den Bediener aufgeführt.

Für einige Sportarten sind auch die den Spielern (bis zu 5 pro Mannschaft) zugewiesenen Strafzeiten oder der Punktestand je Spielperiode (Set) vorgesehen.

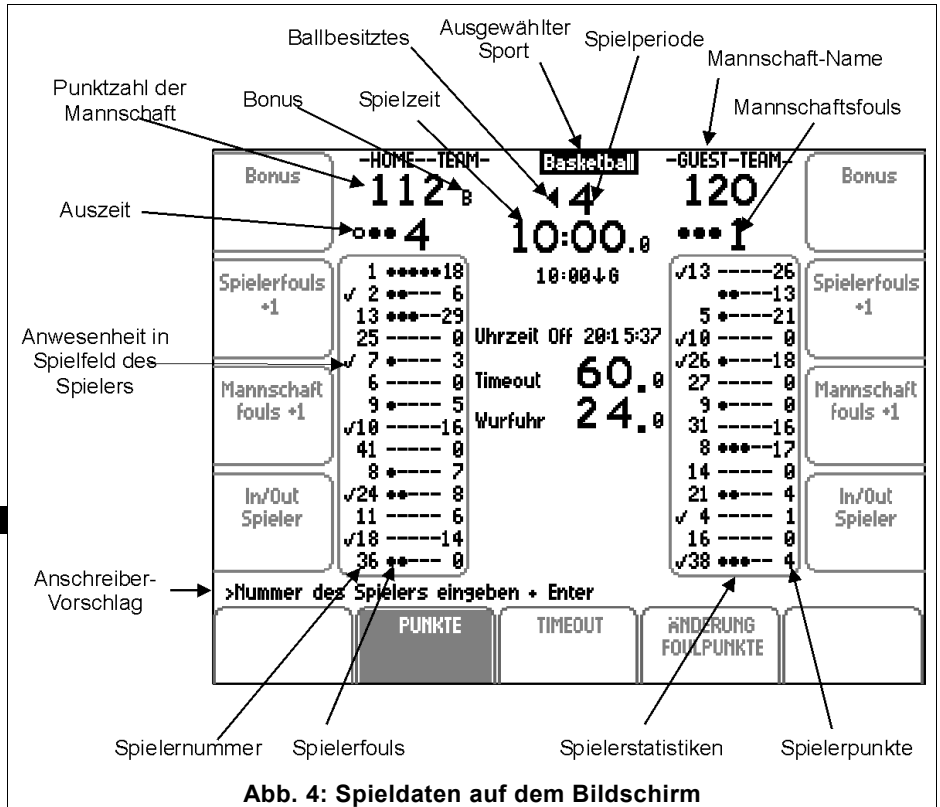


Abb. 4: Spieldaten auf dem Bildschirm

3. TASTATUR

Auf der Tastatur (siehe Abb. 5) finden Sie drei Tastentypen:

- a. Weiße alphanumerische Tasten für die Eingabe der Zahlenwerte und der Namen der Mannschaften und der Spieler;
- b. Mehrfunktionstasten, deren Funktionen vom ausgewählten Sport und Menü abhängig ist; die Funktionen sind auf dem Bildschirm neben der Taste angegeben;
- c. Einzelfunktionstasten, unabhängig vom Sport und vom Menü.

3.1 ALPHANUMERISCHE TASTEN

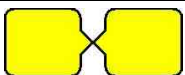


Geben den entsprechenden numerischen Wert, oder, bei mehrmaligem aufeinanderfolgendem Drücken den alphabetischen Wert (ist auf der Taste angegeben) ein.

ENTER Bestätigt die Eingabe der alphanumerischen Daten.

Escape Verlässt die Eingabe der alphanumerischen Daten, ohne dass die Änderungen gesichert werden.

3.2 MEHRFUNKTIONSTASTEN



Diese 8 gelben Tasten, welche sich rechts und links des Bildschirms befinden (siehe Abb. 5), haben jene Funktion, die neben ihnen auf dem Bildschirm angegeben ist; diese Funktion hängt davon ab, welche der 5 unten am Bildschirm befindlichen Tasten aktiv ist.



Die unten am Bildschirm angebrachten 5 gelben Tasten wählen die Untermenüs aus, wodurch die Funktionen der anderen 4+4 gelben Tasten an den Seiten des Bildschirms geändert werden. Die aktivierte Taste wird schwarz auf dem Bildschirm hervorgehoben.

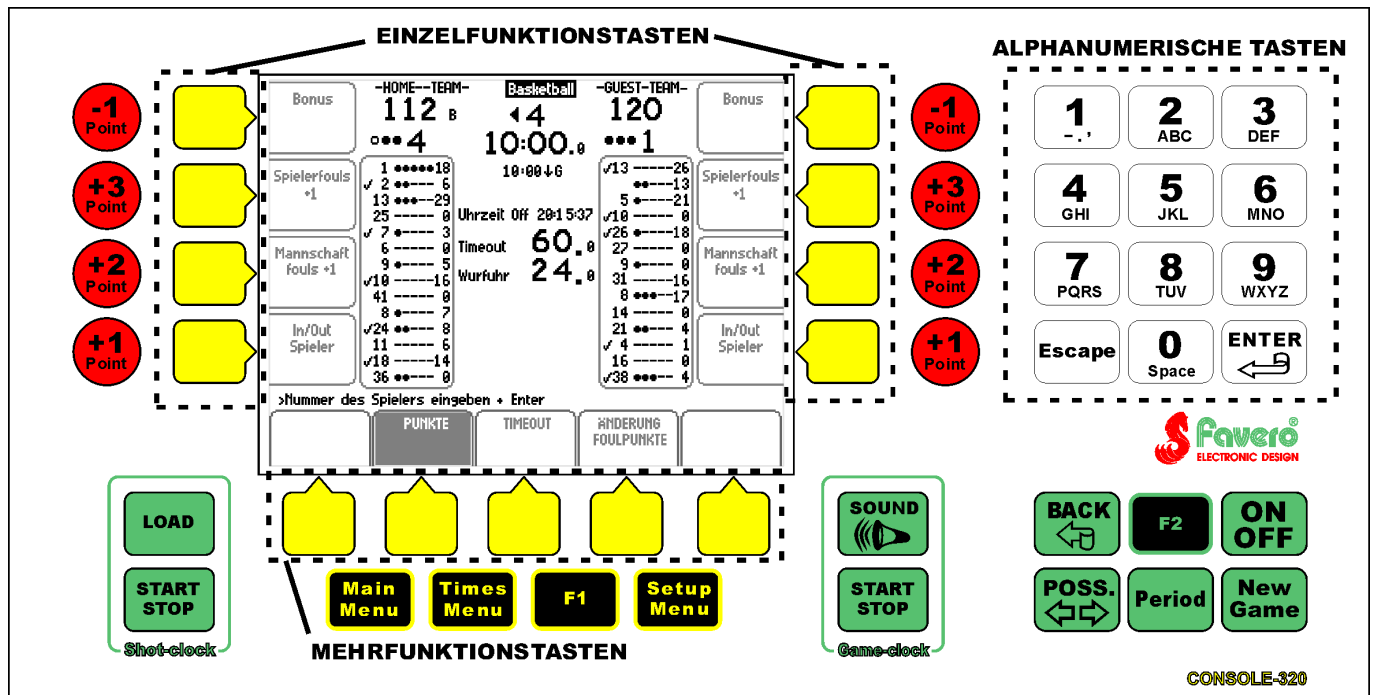


























Abb. 5: Tastatur der Bedienkonsole

3.3 EINZELFUNKTIONSTASTEN

-  Wird diese Taste für etwa 1 Sekunde gedrückt gehalten, schaltet sie die Konsole ein und aus.
-  Start eines neuen Spiels und Vorbereitung der Spieldaten (Punkte, Fouls, Periode, ...) und aller Anzeigen.
-  Freie Taste: Führt keinen Vorgang aus.
-  Erhöht die Anzahl der Spielperioden (Zeiten, Set, Spiele); nach Erreichen der höchsten Nummerierung Neustart von vorne.
-  Annulliert den zuletzt durchgeführten Vorgang, wenn dieser nicht die Zeiten betrifft. Bei mehrfachem Drücken können die letzten 16 Vorgänge annulliert werden.
-  Schaltet abwechselnd die Anzeige des Ballbesitzes (oder des Spielturnus) der beiden Mannschaften an; zum Ausschalten dieser Taste diese 1s lang drücken.
-  Manuelle Auslösung der Signalhupe der Anzeigetafel.
-  **Game-clock:** Start, Stopp und Wiederstart der Spielzeitmessung.
-  Lädt die für eine Mannschaft für den Angriff oder den Ballbesitz verfügbare Zeit (shot clock).
-  **Shot-clock:** Start, Stopp und Wiederstart der Zeitmessung der Wurfuhr (bzw. des Ballbesitzes).
-    Diese Tasten erhöhen die Punktezahl der Mannschaft jeweils um 1, 2 und 3 Punkte.
-  Erniedrigt die Mannschaftspunktzahl um 1 Punkt.
-  Anzeige des Spielstatus und Auswahl der Mehrfunktionstasten für die wichtigsten Steuerungen bezüglich Punktestand und Fouls.
-  Anzeige des Spielstatus und Auswahl der Mehrfunktionstasten für die Konfiguration und Änderung der Zeiten.
-  Freie Taste: Führt keinen Vorgang aus.
-  Anzeige des Konfigurationsmenüs der Sportart und der dazugehörigen Mehrfunktionstasten für die Änderung der Einstellungen.

4. PROGRAMMIERUNG

Bei Drücken der Taste  erscheint auf dem Bildschirm das Programmiermenü der Parameter der Bedienkonsole und der Sportart; die Parameter können mit den alphanumerischen Tasten und den folgenden Mehrfunktionstasten geändert werden.

-   Wählen jeweils die Einstellung der vorherigen und der nächsten Zeile aus. Die ausgewählte Zeile wird durch das Symbol  angezeigt.
-   Wählen jeweils den folgenden und vorherigen Parameter in der gleichen Zeile aus.



Erhöhen und erniedrigen jeweils den Wert des markierten Parameters.

4.1 AUSWAHL DER SPORTART

Zur Auswahl der Sportart wie folgt vorgehen:

- Die Taste **Setup Menu** → **SPORT**: drücken: Hierdurch erfolgt der Zugriff auf das Konfigurationsuntermenü der Sportart, wo das Symbol die erste Zeile anzeigt, in der die aktuelle Sportart markiert ist;
- Zur Auswahl der gewünschten Sportart [Basketball, Volleyball, Hockey, Handball, Wasserball, Futsal, Tennis, Fußball, Rugby] die Tasten und drücken.

Da die Parameter der darauf folgenden Zeilen von dieser Auswahl abhängig sind, wird ihre Beschreibung im entsprechenden Kapitel der ausgewählten Sportart aufgeführt. Zur Änderung der Einstellungen der ausgewählten Sportart wie folgt vorgehen:

- Zum Aufrollen des Verzeichnis die Tasten und drücken: Mit dem Symbol wird die ausgewählte Zeile mit einem markierten Parameter derselben angezeigt;
- Mit den Tasten und oder **ENTER** und **Escape** den nächsten oder den vorherigen Parameter derselben Zeile auswählen;
- Zur Änderung des Wertes des markierten Parameters die Tasten und oder die alphanumerischen Tasten drücken.

Mit der Taste **Reset Sportdaten** [Reset Sportdaten] kann der Fabrikwert der Parameter eingestellt werden.

4.2 AUSWAHL DER MANNschaften

Zur Auswahl der beiden Mannschaften, die an dem Spiel teilnehmen, wie folgt vorgehen:

- Die Tasten **Setup Menu** → **AUSWAHL MANNschaften** drücken: Hierdurch erfolgt der Zugriff auf das Untermenü der Auswahl, wo das Symbol die aktuell ausgewählten Mannschaften anzeigt;
- Für die neue Auswahl die beiden Tasten und auf den zwei Seiten des Bildschirms betätigen.

4.3 NAMEN DER MANNschaften UND DER SPIELER

Zur Programmierung der Namen der 6 Mannschaften (links im Bildschirm), der Trikotnummern und der Namen der 14 Spieler (rechts im Bildschirm) wie folgt vorgehen:

- Die Tasten **Setup Menu** → **SPIELERS** drücken: Hierdurch erfolgt der Zugriff auf das Untermenü der Programmierung, wo das Symbol die aktuell ausgewählte Mannschaft und den aktuell ausgewählten Spieler anzeigt;
- Mit den Tasten und links im Bildschirm die Mannschaft auswählen,
- Zur Änderung des Namens diesen mit den Tasten und aufrollen und dann den markierten Buchstaben wie gewünscht ändern, indem Sie mehrmals auf die entsprechende alphanumerische Taste drücken;
- Durch Betätigen der gleichen Tasten, allerdings jene rechts im Bildschirm, werden auf die gleiche Weise die Trikotnummern und die Namen der Spieler der ausgewählten Mannschaft geändert.

Die Änderungen werden beim Verlassen des Menüs aktiv.

4.4 SYSTEM

Durch Drücken der Tasten **Setup Menu** → **SYSTEM** erfolgt der Zugriff auf das Untermenü des Systems, das die Programmierung der folgenden Betriebsparameter der Bedienkonsole und der Anzeigetafeln ermöglicht:

- Die für die Schriften auf dem Bildschirm benutzte **Sprache** [English, Italiano, Français, Español, Deutsch].
- Die **Helligkeit** [0-9] des Bildschirms der Bedienkonsole.
- Die Lichtstärke [0-9] der Ziffern der Anzeigetafel kann je nach den Raumbedingungen (zum Beispiel am Abend) geändert werden.
- Die Dauer [0-99 Minuten] der Einschaltung der **Hinterbeleuchtung** des Bildschirms, sofern keine Tasten gedrückt sind (0 bedeutet Dauereinschaltung).
- Die **Lautstärke** [0-3] der Signalhupen der Anzeigetafeln.

Ebenfalls visualisiert werden die **Versionen der Firmware** (Boot und Programm) sowie die **Kennummer** der Bedienkonsole.

4.5 ZEITENSEQUENZ



Beim Drücken der Tasten **Setup Menu** → **SPIELZEITFOLGE** erfolgt der Zugriff auf das Untermenü für die Programmierung von 16 verschiedenen Zeitwerten, welche in Minuten [0-99], Sekunden [0-59] definiert werden, Art der Zeitmessung [und] sowie Spiel []- oder Pausenzuweisung [].


Im Menü der Zeitenverwaltung können diese Werte während des Spiels bzw. des Wettkampfes sequenziell aufgerufen werden, damit wird das korrekte Laden der erforderlichen verschiedenen Spiel- oder Pausenzeiten erleichtert und beschleunigt; zum Beispiel können folgende Zeiten programmiert werden:


- Die Zeiten vor dem Spiel- bzw. Wettkampfbeginn (Aufwärmen, Vorstellung der Mannschaften, ...);
- Die Zeit der ersten Spielperiode;


- Die Pausenzeit;
- Die Zeit der zweiten Spielperiode;
- Die Zeit der eventuellen Pause vor der Verlängerung;
- Die Verlängerungszeit.

4.6 UHR

Für die Verwaltung der Uhr der Bedienkonsole, welche auch bei Stromausfall weiter die Zeit hält, die Tasten  →  drücken: Zur Verfügung stehen die folgenden Mehrfunktionstasten.

 Aktiviert und deaktiviert die Visualisierung der Uhrzeit auf der Anzeigetafel anstatt des Chronometers; dementsprechend erscheint auf dem Bildschirm der Bedienkonsole die Schrift "On" oder "Off".

 Ändert die Uhrzeit:



- Mit den alphanumerischen Tasten die Stunde [0-23] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Danach den Vorgang wiederholen, um die Minuten [0-59] und die Sekunden [0-59] einzugeben.









5. EIGENSCHAFTEN

Code	Beschreibung	Breite [cm]	Höhe [cm]	Tiefe [cm]	Gewicht [kg]
Art. 230-A	CONSOLE-320 mit Kabelsteuerung	31,5	12,5	18,5	1,9
Art. 230-B	CONSOLE-320 mit Kabelsteuerung + Funksteuerung	31,5	12,5	18,5	1,9
Art. 234	Externes Speisegerät (inklusive): 100-240Vac, 1A, 50-60Hz				0,2
Art. 828-A	Akku 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 829-A	Batterieladegerät 230Vac/13,8Vdc 500mA (mit Europäischem Stecker)	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829-B	Batterieladegerät 115Vac/13,8Vdc 500mA (mit USA Stecker)	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829-U	Batterieladegerät 230Vac/13,8Vdc 500mA (mit Englischem Stecker)	12,5	9,0	6,0	0,5







Simbolo	Beschreibung	Wert
Va	Anschlussspannung:	100 .. 240Vac, 50 .. 60Hz
Pa	Verbrauch:	≤ 5W
Ta	Betriebstemperatur Umgebung:	0 .. 45 °C
Ts	Lagertemperatur:	-15 .. +60 °C
Ur	Relative Luftfeuchtigkeit:	0 .. 95%
	Schutzart:	IP32


6. BASKETBALL**6.1 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER**


Die Tasten  →  drücken: Siehe Abschnitt 4.1 zur Auswahl der Sportart und der Änderung der folgenden Parameter:


1. Drei **Spielzeiten** (A, B, C): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
2. Drei **Pausenzeiten** (D, E, F): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
3. Die **Vorankündigung des Endes der Pausen** (D, E, F): Restzeit bis zum Ende [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
4. Die **Wurfuhr** (Shot clock): Dauer [0-99 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
5. Die **Auszeit** (Time-Out): Dauer [0-99 Sekunden], Art der Zeitmessung [ - .
6. Die **Vorankündigung des Endes der Auszeit**: Restzeit [0-99 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
7. Die **Spielerstatistiken**: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein] der Steuerung; bei Aktivierung werden die begangenen Fouls und die von allen Spielern realisierten Punkte angezeigt und gesteuert.
8. Die **Anzeige der Zehntelsekunden** bei der letzten Spielminute der Rückwärtszählung: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein].
9. Die **Anzahl der Mannschaftsfouls** für die Erschöpfung des Bonus [0-9].
10. Die **Spielschluss sirene**: Dauer [0-4 Sekunden].


6.2 ZUWEISUNG DER PUNKTE UND DER FOULS

Zum Aufrufen des Hauptmenüs für die Verwaltung des Punktestands und der Fouls bitte die Tasten  →  drücken: Die Mehrfunktionstasten, welche angezeigt werden, sind von der Aktivierung bzw. Deaktivierung der Spielerstatistiken abhängig. Die Mannschaftspunkte können schnell mit den roten Tasten [, , , 


 Schaltet die Bonusanzeige abwechselnd ein und aus; außerdem schaltet sich diese bei Erreichen der im Setup-Menü der Sportart programmierten Mannschaftsfoulgrenze automatisch ein.


 Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, wird die Anzahl der einem Spieler zugewiesenen Fouls [0-5] erhöht:



- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99], dem das Foul zugewiesen wird, unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen.


Auf der Anzeigetafel und auf der Bedienkonsole schaltet sich eine neue mit den Fouls des Spielers verbundene Angabe ein [].

Mit nicht aktivierten Spielerstatistiken blinkt auf der Anzeigetafel 8 Sekunden lang die Nummer des Spielers und die Anzahl der von ihm begangenen Fouls auf:


- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] und mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Anzahl von Fouls [0-5] die Vorgänge wiederholen.


 Erhöht die Anzahl der Mannschaftsfouls [0-9]; bei Erreichen der im Setup-Menü der Sportart programmierten Mannschaftsfoulgrenze schaltet sich automatisch die entsprechende Anzeige ein.


 Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, wird die Anzeige [] der Anwesenheit des Spielers auf dem Spielfeld entweder ein- oder ausgeschaltet:


- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen.


Zur Änderung der aktuellen Spieldaten die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.


 Ändert die aktuelle Punktzahl der Mannschaft:

- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Punktzahl [0-199] eingeben und mit  bestätigen.

 Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die von einem Spieler realisierten Punkte:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Punktezahl [0-99] die Vorgänge wiederholen.

 Ändert die Anzahl der Fouls einer Mannschaft:

- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Anzahl von Fouls [0-5] eingeben und mit  bestätigen.

Die Anzeige des Bonus wird nicht beeinflusst.



Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die einem Spieler zugewiesenen Fouls:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Anzahl von Fouls [0-5] die Vorgänge wiederholen.

Nur mit den aktiven Spielerstatistiken, zum Erhöhen oder Erniedrigen der Punkte der einzelnen Spieler, die Tasten →



drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.



Die der hinzuzufügenden Punktezahl entsprechende Taste drücken, dann mit den alphanumerischen Tasten die Trikotnummer des Spielers [0-99] eingeben und schließlich mit bestätigen;

6.3 SPIEL- UND PAUSEZEIT

Der aktuelle Wert der Spiel- und Pausenzeit wird auf dem Bildschirm der Bedienkonsole in Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden angezeigt; unter diesem Wert werden folgende Werte in kleineren Schriftzeichen aufgeführt:

- Der Wert der beim Spielbeginn geladenen Zeit,
- Die Art der Zeitmessung, Vorwärts – oder Rückwärtszählung ,
- Ein 'G' oder 'P', um anzugeben, ob die Zeit sich auf das Spiel (**Game**) oder auf die Pause (**Pause**) bezieht.

Zum Starten, Stoppen oder Wiederstarten des Chronometers die entsprechende Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3), benutzen oder die Taste **Game-clock** drücken.

Im Setup-Menü der Sportart kann die Signalhupe nicht nur für den Ablauf der Spielzeit, sondern auch vor dem Ende der Pause eingestellt werden.

Zum Laden oder Ändern der Spielzeit die Tasten → drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.



Laden die Spielzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Ändert den aktuellen Wert der Spielzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.



Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung auf Rückwärtszählung und umgekehrt um.



Lädt von der im Setup-Menü (Siehe Abschnitt 4.5) bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die auf die aktuelle Spiel- oder Pausenzeit folgende Zeit.



Lädt von der im Setup-Menü bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die der aktuellen Spiel- oder Pausenzeit vorhergehende Zeit.

Zum Laden oder Ändern der Pausenzeit die Tasten → drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.



Laden die Pausenzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Ändert den aktuellen Wert der Pausenzeit:



- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.






Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung auf Rückwärtszählung und umgekehrt um.


6.4 WURFUHR (SHOT CLOCK)



Bei der Verwaltung der Wurfuhr (oder Ballbesitzzeit) hat die externe Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3) die Priorität bezüglich der über die Console-320 direkt erteilten Steuerungen.

- Die Taste  lädt den Timer mit dem im Setup-Menü programmierten Wert; wenn die Zeitmessung still steht schaltet sich die Anzeige der Shot-clock aus. Bei Stopp der Zeitzählung lädt die Taste "LOAD" abwechselnd 24 und 14 Sekunden.
- Die Taste  **Shot-clock** startet und stoppt die Zeitmessung; bei Ablauf ertönt die Signalhupe am Anzeigegerät.



Durch Drücken der Tasten  →  stehen weitere Vorgänge zur Verfügung: Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.


 Aktiviert manuell die Signalhupe am Anzeigegerät des Shot-clock.


 Stoppt die Zeitmessung des Shot-clock und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.


 Ändert den aktuellen Wert des Shot-clock:
 • Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.



6.5 AUSZEIT (TIME-OUT)


Im Setup-Menü der Sportart kann das Ertönen einer Signalhupe vor dem Ablauf der Auszeit programmiert werden. Zur Verwaltung des Time-Out die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.

 Lädt die Auszeit mit dem im Setup-Menü der Sportart programmierten Wert (ist in Klammern angegeben).

 Start, Stopp und Wiederstart der Zeitmessung des Time-Out.



 Schaltet in Sequenz die Anzeige der bisher genutzten Auszeiten ein.





 Ändert den aktuellen Wert des Time-Out:
 • Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.

 Stoppt die Zeitmessung des Time-Out und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.







7. VOLLEYBALL


7.1 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER


Die Tasten  →  drücken: Siehe Abschnitt 4.1 zur Auswahl der Sportart und der Änderung der folgenden Parameter:


1. Drei **Pausenzeiten** (D, E, F): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
2. Die **Vorankündigung des Endes der Pausen** (D, E, F): Restzeit bis zum Ende [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
3. Zwei **Auszeiten** (Time-Out A, B): Dauer [0-99 Sekunden], Art der Zeitmessung [ - .
4. Die **Vorankündigung des Endes der Auszeit**: Restzeit [0-99 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
5. Die **Spielerstatistiken**: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein] der Steuerung; bei Aktivierung werden die begangenen Fouls und die von allen Spielern realisierten Punkte angezeigt und gesteuert.


7.2 ZUWEISUNG DER PUNKTE UND DER FOULS


Zum Aufrufen des Hauptmenüs für die Verwaltung des Punktestands und der Fouls bitte die Tasten  →  drücken: Die Mehrfunktionstasten, welche angezeigt werden, sind von der Aktivierung bzw. Deaktivierung der Spielerstatistiken abhängig. Die Mannschaftspunkte können schnell mit den roten Tasten , , ,  geändert werden.



Der Punktestand der Spielsets von 1 bis 4 werden bei Drücken der Taste  automatisch mit dem Wert des aktuellen Punktestands aktualisiert, d.h. beim Übergang auf den nächsten Spielset .


 Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, wird die Anzahl der einem Spieler zugewiesenen Fouls [0-5] erhöht:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99], dem das Foul zugewiesen wird, unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen.


Auf der Anzeigetafel und auf der Bedienkonsole schaltet sich eine neue mit den Fouls des Spielers verbundene Angabe ein [].


 Erhöht die Anzahl der Mannschaftsfouls [0-9].


 Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, wird die Anzeige [] der Anwesenheit des Spielers auf dem Spielfeld entweder ein- oder ausgeschaltet:


- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen.


Zur Änderung der aktuellen Spieldaten die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.


 Ändert die aktuelle Punktzahl der Mannschaft:


- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Punktezahl [0-99] eingeben und mit  bestätigen.


 Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die von einem Spieler realisierten Punkte:



- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Punktezahl [0-99] die Vorgänge wiederholen.






 Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die einem Spieler zugewiesenen Fouls:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Anzahl von Fouls [0-3] die Vorgänge wiederholen.

 Ändert den Punktestand eines Spielsets:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielsets [1-4] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Punktezahl [0-99] die Vorgänge wiederholen.

Nur mit den aktiven Spielerstatistiken, zum Erhöhen oder Erniedrigen der Punkte der einzelnen Spieler, die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.

    Die der hinzuzufügenden Punktezahl entsprechende Taste drücken, dann mit den alphanumerischen Tasten die Trikotnummer des Spielers [0-99] eingeben und schließlich mit  bestätigen;

7.3 SPIEL- UND PAUSEZEIT

Gewöhnlich wird die Spiel- und Pausenzeit (in Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden) nicht auf dem Bildschirm der Bedienkonsole angezeigt, aber deren Anzeige kann durch Drücken von **Times Menu** → **On/Off Spielzeit** aktiviert werden. Zum Starten, Stoppen oder Wiederstarten des Chronometers die entsprechende Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3) benutzen oder die Taste **START STOP** **Game-clock** drücken.

Im Setup-Menü der Sportart kann das Ertönen einer Signallupe vor dem Ablauf der Pausenzeit programmiert werden. Zur Änderung der Spielzeit die Tasten **Times Menu** → **SPIELZEIT** drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.



Spielzeit nullsetzen.



Ändert den aktuellen Wert der Spielzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit **ENTER** bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.



Aktiviert bzw. deaktiviert die Anzeige der Spielzeit.

Zum Laden oder Ändern der Pausenzeit die Tasten **Times Menu** → **PAUSEZEIT** drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.



Laden die Pausenzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Ändert den aktuellen Wert der Pausenzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit **ENTER** bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.



Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [↑] auf Rückwärtszählung [↓] und umgekehrt um.



Aktiviert bzw. deaktiviert die Anzeige der Pausenzeit.

7.4 AUSZEIT (TIME-OUT)

Im Setup-Menü der Sportart kann das Ertönen einer Signallupe vor dem Ablauf der Auszeit programmiert werden.

Das Time-Out wird anstelle des Chronometers angezeigt; zur Verwaltung des Time-Out die Tasten **Main Menu** → **TIMEOUT** drücken: Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.



Laden die Auszeit mit einem der beiden im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Start, Stopp und Wiederstart der Zeitmessung des Time-Out.



Schaltet in Sequenz die Anzeige der bisher genutzten Auszeiten ein.



Ändert den aktuellen Wert des Time-Out:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit **ENTER** bestätigen.















Stoppt die Zeitmessung des Time-Out und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.

8. 5ER-FUSSBALL (FUTSAL)


Die **CONSOLE-320** ermöglicht die Verwaltung von zwei Spielarten des Futsal je nach der programmierten Dauer der Strafzeit; wenn diese Null ist, werden die AMF-Regeln verwendet, andernfalls jene der FIFA .





8.1 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER

Die Tasten  →  drücken: Siehe Abschnitt 4.1 zur Auswahl der Sportart und der Änderung der folgenden Parameter:


1. Drei **Spielzeiten** (A, B, C): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
2. Drei **Pausenzeiten** (D, E, F): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
3. Die **Vorankündigung des Endes der Pausen** (D, E, F): Restzeit bis zum Ende [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
4. Die **Zeit für die Überquerung der Mittellinie** (Shot clock): Dauer [0-99 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
5. Die **Auszeit** (Time-Out): Dauer [0-99 Sekunden], Art der Zeitmessung [ - .
6. Die **Vorankündigung des Endes der Auszeit**: Restzeit [0-99 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
7. Eine **Strafzeit für die Spieler** (A): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - ]. Bei Einstellung auf Null wird die Spielart nach AMF-Regeln ausgewählt, welche diese Regel nicht vorsieht.
8. Die **Spielerstatistiken**: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein] der Steuerung; bei Aktivierung werden die begangenen Fouls und die von allen Spielern realisierten Punkte angezeigt und gesteuert.
9. Die **Anzeige der Zehntelsekunden** bei der letzten Spielminute der Rückwärtszählung: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein].
10. Die **Anzahl der Mannschaftsfouls** für die Erschöpfung des Bonus [0-9].
11. Die **Spielschluss sirene**: Dauer [0-4 Sekunden].


8.2 ZUWEISUNG DER PUNKTE UND DER FOULS


Zum Aufrufen des Hauptmenüs für die Verwaltung des Punktestands und der Fouls bitte die Tasten  →  drücken; die angezeigten Multifunktions Tasten sind abhängig von der Aktivierung bzw. Deaktivierung der Spielerstatistiken.


Die Mannschaftspunkte können schnell mit den roten Tasten [, , , ,] geändert werden.

In der Spielart nach FIFA Regeln können gleichzeitig bis zu 5 Zeitstrafen pro Mannschaft vergeben werden, jede in Verbindung mit dem vom Feld verwiesenen Spieler; die Zeitmessung dieser Strafen erfolgt während der Spielzeit und nicht während der Pausenzeit, sodass die nicht in einer Spielperiode abgesehenen Strafen in der darauf folgenden Spielperiode fortgesetzt werden.


 Löscht die eventuelle erste Zeitstrafe unter den vorhandenen Zeitstrafen.

 Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, wird die Anzahl der einem Spieler zugewiesenen Fouls erhöht:


- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99], dem das Foul zugewiesen wird, unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen.



Auf der Anzeigetafel und auf der Bedienkonsole schaltet sich eine neue mit den Fouls des Spielers verbundene Angabe ein [].


Mit nicht aktivierten Spielerstatistiken blinkt auf der Anzeigetafel 8 Sekunden lang die Nummer des Spielers und die Anzahl der von ihm begangenen Fouls auf:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] und mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Anzahl von Fouls die Vorgänge wiederholen.


Bei der Spielart FIFA weist diese Taste der Mannschaft des Spielers, welcher auf Grund des von ihm begangenen zweiten Fouls vom Feld verwiesen wird, die Zeitstrafe mit dem im Setup-Menü der Sportart programmierten Wert (in Klammern angegeben) zu.


 Erhöht die Anzahl der Mannschaftsfouls [0-9]; bei Erreichen der im Setup-Menü der Sportart programmierten Mannschaftsfoulgrenze schaltet sich automatisch die entsprechende Anzeige ein.

 Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, wird die Anzeige [] der Anwesenheit des Spielers auf dem Spielfeld entweder ein- oder ausgeschaltet:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen.

Zur Änderung der aktuellen Spieldaten die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.

 Ändert die aktuelle Punktzahl der Mannschaft:

- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Punktzahl [0-99] eingeben und mit  bestätigen.



- Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die von einem Spieler realisierten Punkte:
- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit bestätigen;
 - Dann zur Eingabe der neuen Punktezahl [0-99] die Vorgänge wiederholen.



- Ändert die Daten einer einem Spieler zugewiesenen Strafe:
- Die Taste mehrmals drücken, bis die betreffende Strafe markiert wird;
 - Mit den alphanumerischen Tasten die neue Nummer des Spielers [0-99] eingeben oder die aktuelle lassen und dann mit bestätigen;
 - Zur Eingabe der Minuten [0-99] und dann der Sekunden [0-59] den Vorgang wiederholen.



- Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die einem Spieler zugewiesenen Fouls:
- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit bestätigen;
 - Dann zur Eingabe der neuen Anzahl von Fouls [0-3] die Vorgänge wiederholen.

Nur mit den aktiven Spielerstatistiken, zum Erhöhen oder Erniedrigen der Punkte der einzelnen Spieler, die Tasten →



drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.



Die der hinzuzufügenden Punktezahl entsprechende Taste drücken, dann mit den alphanumerischen Tasten die Trikotnummer des Spielers [0-99] eingeben und schließlich mit bestätigen;

8.3 SPIEL- UND PAUSEZEIT

Der aktuelle Wert der Spiel- und Pausenzeit wird auf dem Bildschirm der Bedienkonsole in Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden angezeigt; unter diesem Wert werden folgende Werte in kleineren Schriftzeichen aufgeführt:

- Der Wert der beim Spielbeginn geladenen Zeit,
- Die Art der Zeitmessung, Vorwärts – oder Rückwärtszählung ,
- Ein 'G' oder 'P', um anzugeben, ob die Zeit sich auf das Spiel (**Game**) oder auf die Pause (**Pause**) bezieht.

Zum Starten, Stoppen oder Wiederstarten des Chronometers die entsprechende Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3), benutzen oder die Taste **Game-clock** drücken.

Im Setup-Menü der Sportart kann die Signalupe nicht nur für den Ablauf der Spielzeit, sondern auch vor dem Ende der Pause eingestellt werden.

Zum Laden oder Ändern der Spielzeit die Tasten → drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.



Laden die Spielzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



- Ändert den aktuellen Wert der Spielzeit:
- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit bestätigen;
 - Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.



Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung auf Rückwärtszählung und umgekehrt um.



Lädt von der im Setup-Menü (Siehe Abschnitt 4.5) bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die auf die aktuelle Spiel- oder Pausenzeit folgende Zeit.



Lädt von der im Setup-Menü bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die der aktuellen Spiel- oder Pausenzeit vorhergehende Zeit.


Zum Laden oder Ändern der Pausenzeit die Tasten → drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.





Laden die Pausenzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Ändert den aktuellen Wert der Pausenzeit:



- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.





Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.

8.4 WURFUHR (SHOT CLOCK)

In der Spielart AMF wird die Zeit für die Überquerung der Mittellinie verwaltet. Die externe Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3) hat die Priorität bezüglich den über die **BEDIENKONSOLE-320** direkt erteilten Steuerungen.

- Die Taste  lädt den Timer mit dem im Setup-Menü programmierten Wert; wenn die Zeitmessung still steht schaltet sich die Anzeige der Shot-clock aus.
- Die Taste  **Shot-clock** startet und stoppt die Zeitmessung; bei Ablauf ertönt die Signalhupe am Anzeigergerät.

Durch Drücken der Tasten  →  stehen weitere Vorgänge zur Verfügung: Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.




Aktiviert manuell die Signalhupe am Anzeigergerät des Shot-clock.



Stoppt die Zeitmessung des Shot-clock und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.





Ändert den aktuellen Wert des Shot-clock:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.

8.5 AUSZEIT (TIME-OUT)

Im Setup-Menü der Sportart kann das Ertönen einer Signalhupe vor dem Ablauf der Auszeit programmiert werden.

Das Time-Out wird anstelle des Chronometers angezeigt; zur Verwaltung des Time-Out die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.



Lädt die Auszeit mit dem im Setup-Menü der Sportart programmierten Wert (ist in Klammern angegeben).




Start, Stopp und Wiederstart der Zeitmessung des Time-Out.



Schaltet in Sequenz die Anzeige der bisher genutzten Auszeiten ein.





Ändert den aktuellen Wert des Time-Out:









- Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.



Stoppt die Zeitmessung des Time-Out und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.





9. HOCKEY**9.1 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER**

Die Tasten  →  drücken: Siehe Abschnitt 4.1 zur Auswahl der Sportart und der Änderung der folgenden Parameter:

1. Drei **Spielzeiten** (A, B, C): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
2. Drei **Pausenzeiten** (D, E, F): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
3. Die **Vorankündigung des Endes der Pausen** (D, E, F): Restzeit bis zum Ende [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
4. Die **Auszeit** (Time-Out): Dauer [0-99 Sekunden], Art der Zeitmessung [ - .
5. Die **Vorankündigung des Endes der Auszeit**: Restzeit [0-99 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
6. Zwei **Strafzeiten für die Spieler** (A, B): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
7. Die **Anzeige der Zehntelsekunden** bei der letzten Spielminute der Rückwärtszählung: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein].
8. Die **Spielschlusssirene**: Dauer [0-4 Sekunden].

9.2 ZUWEISUNG DER PUNKTE UND DER FOULS

Zum Aufrufen des Hauptmenüs für die Verwaltung des Punktestands und der Fouls bitte die Tasten  →  drücken:


Die Mannschaftspunkte können schnell mit den roten Tasten [, , , ] geändert werden.

Es können gleichzeitig bis zu 5 Zeitstrafen, mit zwei verschiedenen Zeitdauern (mit A und B angegeben), pro Mannschaft vergeben werden, wobei jede einem Spieler zugewiesen wird; die Zeitmessung dieser Strafen erfolgt während der Spielzeit und nicht während der Pausenzeit, sodass die nicht in einer Spielperiode abgesessenen Strafen in der darauf folgenden Spielperiode fortgesetzt werden. Die Zeit wird nur für die ersten zwei Strafen jeder Mannschaft gemessen, während die anderen Strafzeiten aufgeschoben werden; im Fall von gleichzeitigen Strafen werden stets zuerst die Strafzeiten vom Typ B durchgeführt.





Weisen den Spielern die Zeitstrafen mit den innerhalb des Setup-Menüs programmierten Werten (in Klammern angegeben) zu:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] eingeben, dem die Strafzeit zugewiesen wird und dann mit  bestätigen.




Löscht die eventuelle erste Zeitstrafe vom Typ A unter den vorhandenen Zeitstrafen.

Zur Änderung der aktuellen Spieldaten die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.




Ändert die aktuelle Punktzahl der Mannschaft:

- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Punktzahl [0-99] eingeben und mit  bestätigen.






Ändert die Daten einer einem Spieler zugewiesenen Strafe:

- Die Taste mehrmals drücken, bis die betreffende Strafe markiert wird;
- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Nummer des Spielers [0-99] eingeben oder die aktuelle lassen und dann mit  bestätigen;
- Zur Eingabe der Minuten [0-99] und dann der Sekunden [0-59] den Vorgang wiederholen.

9.3 SPIEL- UND PAUSEZEIT

Der aktuelle Wert der Spiel- und Pausenzeit wird auf dem Bildschirm der Bedienkonsole in Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden angezeigt; unter diesem Wert werden folgende Werte in kleineren Schriftzeichen aufgeführt:

- Der Wert der beim Spielbeginn geladenen Zeit,
- Die Art der Zeitmessung, Vorwärts [] – oder Rückwärtszählung [.
- Ein 'G' oder 'P', um anzugeben, ob die Zeit sich auf das Spiel (**G**ame) oder auf die Pause (**P**ause) bezieht.


Zum Starten, Stoppen oder Wiederstarten des Chronometers die entsprechende Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3), benutzen oder die Taste  **Game-clock** drücken.

Im Setup-Menü der Sportart kann die Signalhupe nicht nur für den Ablauf der Spielzeit, sondern auch vor dem Ende der Pause eingestellt werden.

Zum Laden oder Ändern der Spielzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.

Spielzeit A (20:00) **Spielzeit B (10:00)** **Spielzeit C (5:00)** Laden die Spielzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Änderung Spielzeit Ändert den aktuellen Wert der Spielzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.

Vor- und Rückzählung Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.


Spielzeit folge +1 Lädt von der im Setup-Menü (Siehe Abschnitt 4.5) bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die auf die aktuelle Spiel- oder Pausenzeit folgende Zeit.

Spielzeit folge -1 Lädt von der im Setup-Menü bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die der aktuellen Spiel- oder Pausenzeit vorhergehende Zeit.

Zum Laden oder Ändern der Pausenzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.

Pausenzeit D (15:00) **Pausenzeit E (40:00)** **Pausenzeit F (20:00)** Laden die Pausenzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Änderung Pausenzeit Ändert den aktuellen Wert der Pausenzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.

Vor- und Rückzählung Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.

9.4 AUSZEIT (TIME-OUT)

Im Setup-Menü der Sportart kann das Ertönen einer Signalhupe vor dem Ablauf der Auszeit programmiert werden.


Das Time-Out wird anstelle des Chronometers angezeigt; zur Verwaltung des Time-Out die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.

Timeout laden (0:00) Lädt die Auszeit mit dem im Setup-Menü der Sportart programmierten Wert (ist in Klammern angegeben).

Start/Stopp Timeout Start, Stopp und Wiederstart der Zeitmessung des Time-Out.



Timeout +1 Schaltet die Anzeige des eingesetzten Time-Out ein und aus.









Änderung Timeout Ändert den aktuellen Wert des Time-Out:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.

On/Off timeout Stoppt die Zeitmessung des Time-Out und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.

10. HANDBALL**10.1 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER**

Die Tasten  →  drücken: Siehe Abschnitt 4.1 zur Auswahl der Sportart und der Änderung der folgenden Parameter:


1. Drei **Spielzeiten** (A, B, C): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
2. Drei **Pausenzeiten** (D, E, F): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
3. Die **Vorankündigung des Endes der Pausen** (D, E, F): Restzeit bis zum Ende [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
4. Die **Auszeit** (Time-Out): Dauer [0-99 Sekunden], Art der Zeitmessung [ - .
5. Die **Vorankündigung des Endes der Auszeit**: Restzeit [0-99 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
6. Eine **Strafzeit für die Spieler** (A): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
7. Die **Spielerstatistiken**: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein] der Steuerung; bei Aktivierung werden die begangenen Fouls und die von allen Spielern realisierten Punkte angezeigt und gesteuert.
8. Die **Anzeige der Zehntelsekunden** bei der letzten Spielminute der Rückwärtszählung: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein].
9. Die **Spielschluss sirene**: Dauer [0-4 Sekunden].


10.2 ZUWEISUNG DER PUNKTE UND DER FOULS

Zum Aufrufen des Hauptmenüs für die Verwaltung des Punktestands und der Fouls bitte die Tasten  →  drücken; die angezeigten Multifunktions Tasten sind abhängig von der Aktivierung bzw. Deaktivierung der Spielerstatistiken. Die Mannschaftspunkte können schnell mit den roten Tasten [, , , ,] geändert werden.

Es können gleichzeitig bis zu 5 Zeitstrafen pro Mannschaft vergeben und jede einem Spieler zugewiesen werden; die Zeitmessung dieser Strafen erfolgt während der Spielzeit und nicht während der Pausenzeit, sodass die nicht in einer Spielperiode abgesehenen Strafen in der darauf folgenden Spielperiode fortgesetzt werden.


Verwarnung Spieler

Nur wenn die Spielerstatistiken aktiv sind, schaltet diese Taste auf der Anzeigetafel und auf der Bedienkonsole die Angabe [] des ersten Fouls eines Spielers jeweils ein und aus:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des verwarneten Spielers [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.


Spiel ausschluss Spieler


Nur wenn die Spielerstatistiken aktiv sind, schaltet diese Taste die Angabe des fünften Fouls und damit den Feldverweis eines Spielers jeweils ein und aus:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99], der vom Feld verwiesen wird, unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummer eingeben und dann mit  bestätigen.


Strafzeit A (2:00)


Weist einem Spieler eine Zeitstrafe mit dem innerhalb des Setup-Menüs der Sportart programmierten Wert (in Klammern angegeben) zu;

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99], dem die Strafe zugewiesen wird, unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummer eingeben und dann mit  bestätigen.

Mit aktivierten Spielerstatistiken schaltet sich eine neue mit den Fouls des Spielers verbundene Angabe [] ein; bei Erreichen der dritten Strafe wird auch die Anzeige bezüglich des Feldverweises des Spielers aktiviert.

In/Out Spieler

Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, wird die Anzeige [] der Anwesenheit des Spielers auf dem Spielfeld entweder ein- oder ausgeschaltet;

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen.

Zur Änderung der aktuellen Spieldaten die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.


Änderung Mannschaftspunkte

Ändert die aktuelle Punktzahl der Mannschaft:

- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Punktzahl [0-99] eingeben und mit  bestätigen.


Änderung Spielerpunkte

Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die von einem Spieler realisierten Punkte:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Punktzahl [0-99] die Vorgänge wiederholen.


Änderung Spielerfouls


Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die einem Spieler zugewiesene Anzahl von Fouls:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Anzahl von Fouls [0-5] die Vorgänge wiederholen.

Änderung
Strafzeit

Ändert die Daten einer einem Spieler zugewiesenen Strafe:

- Die Taste mehrmals drücken, bis die betreffende Strafe markiert wird;
- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Nummer des Spielers [0-99] eingeben oder die aktuelle lassen und dann mit  bestätigen;
- Zur Eingabe der Minuten [0-9] und dann der Sekunden [0-59] den Vorgang wiederholen.

Nur mit den aktiven Spielerstatistiken, zum Erhöhen oder Erniedrigen der Punkte der einzelnen Spieler, die Tasten  →

SPIELERPUNKTE


drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.

Spieler
punkte -1

Spieler
punkte +3



Spieler
punkte +2


Spieler
punkte +1

Die der hinzuzufügenden Punktezahl entsprechende Taste drücken, dann mit den alphanumerischen Tasten die Trikotnummer des Spielers [0-99] eingeben und schließlich mit  bestätigen;

10.3 SPIEL- UND PAUSEZEIT

Der aktuelle Wert der Spiel- und Pausenzeit wird auf dem Bildschirm der Bedienkonsole in Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden angezeigt; unter diesem Wert werden folgende Werte in kleineren Schriftzeichen aufgeführt:

- Der Wert der beim Spielbeginn geladenen Zeit,
- Die Art der Zeitmessung, Vorwärts [] – oder Rückwärtszählung [],
- Ein 'G' oder 'P', um anzugeben, ob die Zeit sich auf das Spiel (**G**ame) oder auf die Pause (**P**ause) bezieht.

Zum Starten, Stoppen oder Wiederstarten des Chronometers die entsprechende Bedienkonsole (Art.232: Time Console-02, Siehe Abschnitt 1.3) benutzen oder die Taste  **Game-clock** drücken.

Im Setup-Menü der Sportart kann die Signalhupe nicht nur für den Ablauf der Spielzeit, sondern auch vor dem Ende der Pause eingestellt werden.

Zum Laden oder Ändern der Spielzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.

Spielzeit A
(20:00)


Spielzeit B
(10:00)

Spielzeit C
(5:00)



Laden die Spielzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).

Änderung
Spielzeit

Ändert den aktuellen Wert der Spielzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.

Vor- und
Rückzählung



Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.

Spielzeit
folge +1

Lädt von der im Setup-Menü (Siehe Abschnitt 4.5) bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die auf die aktuelle Spiel- oder Pausenzeit folgende Zeit.

Spielzeit
folge -1

Lädt von der im Setup-Menü bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die der aktuellen Spiel- oder Pausenzeit vorhergehende Zeit.

Zum Laden oder Ändern der Pausenzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.

Pausezeit D
(15:00)


Pausezeit E
(40:00)

Pausezeit F
(20:00)

Laden die Pausenzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).

Änderung
Pausenzeit

Ändert den aktuellen Wert der Pausenzeit:



- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.

Vor- und
Rückzählung

Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.

10.4 AUSZEIT (TIME-OUT)

Im Setup-Menü der Sportart kann das Ertönen einer Signalhupe vor dem Ablauf der Auszeit programmiert werden.

Das Time-Out wird anstelle des Chronometers angezeigt; zur Verwaltung des Time-Out die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.



Lädt die Auszeit mit dem im Setup-Menü der Sportart programmierten Wert (ist in Klammern angegeben).




Start, Stopp und Wiederstart der Zeitmessung des Time-Out.



Schaltet in Sequenz die Anzeige der bisher genutzten Auszeiten ein.





Ändert den aktuellen Wert des Time-Out:











- Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.



Stoppt die Zeitmessung des Time-Out und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.

11. WASSERBALL**11.1 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER**

Die Tasten  →  drücken: Siehe Abschnitt 4.1 zur Auswahl der Sportart und der Änderung der folgenden Parameter:

1. Drei **Spielzeiten** (A, B, C): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
2. Drei **Pausenzeiten** (D, E, F): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
3. Die **Vorankündigung des Endes der Pausen** (D, E, F): Restzeit bis zum Ende [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
4. Die **Wurfuhr** (Shot clock): Dauer [0-99 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
5. Die **Auszeit** (Time-Out): Dauer [0-99 Sekunden], Art der Zeitmessung [ - .
6. Die **Vorankündigung des Endes der Auszeit**: Restzeit [0-99 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
7. Zwei **Strafzeiten für die Spieler** (A, B): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
8. Die **Spielerstatistiken**: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein] der Steuerung; bei Aktivierung werden die begangenen Fouls und die von allen Spielern realisierten Punkte angezeigt und gesteuert.
9. Die **Anzeige der Zehntelsekunden** bei der letzten Spielminute der Rückwärtszählung: Aktivierung [Ja] und Deaktivierung [Nein].
10. Die **Spielschlusssirene**: Dauer [0-4 Sekunden].


11.2 ZUWEISUNG DER PUNKTE UND DER FOULS

Zum Aufrufen des Hauptmenüs für die Verwaltung des Punktestands und der Fouls bitte die Tasten  →  drücken; die angezeigten Mehrfunktionstasten sind abhängig von der Aktivierung bzw. Deaktivierung der Spielerstatistiken. Die Mannschaftspunkte können schnell mit den roten Tasten [, , , ,] geändert werden.

Es können gleichzeitig bis zu 5 Zeitstrafen, mit zwei verschiedenen Zeitdauern (angegeben mit A und B), pro Mannschaft vergeben werden, wobei jede einem Spieler zugewiesen wird; die Zeitmessung dieser Strafen erfolgt während der Spielzeit und nicht während der Pausenzeit, sodass die nicht in einer Spielperiode abgesehenen Strafen in der darauf folgenden Spielperiode fortgesetzt werden.



Weisen den Spielern die Zeitstrafen mit den innerhalb des Setup-Menüs programmierten Werten (in Klammern angegeben) zu;

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] eingeben, dem die Strafzeit zugewiesen wird und dann mit  bestätigen.



Löscht die eventuelle erste Zeitstrafe vom Typ A unter den vorhandenen Zeitstrafen.



Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, wird die Anzahl der einem Spieler zugewiesenen Fouls [0-3] erhöht:


- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99], dem das Foul zugewiesen wird, unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen.

Es aktiviert sich eine neue mit den Fouls des Spielers verbundene Angabe [.

Zur Änderung der aktuellen Spieldaten die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.




Ändert die aktuelle Punktzahl der Mannschaft:

- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Punktzahl [0-99] eingeben und mit  bestätigen.




Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die von einem Spieler realisierten Punkte:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Punktezahl [0-99] die Vorgänge wiederholen.



Ändert die Daten einer einem Spieler zugewiesenen Strafe:

- Die Taste mehrmals drücken, bis die betreffende Strafe markiert wird;
- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Nummer des Spielers [0-99] eingeben oder die aktuelle lassen und dann mit  bestätigen;
- Zur Eingabe der Minuten [0-99] und dann der Sekunden [0-59] den Vorgang wiederholen.



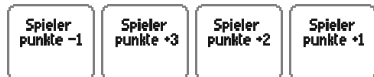
Nur wenn die Spielerstatistiken aktiviert sind, ändert diese Taste die einem Spieler zugewiesenen Anzahl von Fouls:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99] unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummern eingeben, dann mit bestätigen;
- Dann zur Eingabe der neuen Anzahl von Fouls [0-3] die Vorgänge wiederholen.

Nur mit den aktiven Spielerstatistiken, zum Erhöhen oder Erniedrigen der Punkte der einzelnen Spieler, die Tasten →



drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.



Die der hinzuzufügenden Punktezahl entsprechende Taste drücken, dann mit den alphanumerischen Tasten die Trikotnummer des Spielers [0-99] eingeben und schließlich mit bestätigen;

11.3 SPIEL- UND PAUSEZEIT

Der aktuelle Wert der Spiel- und Pausenzeit wird auf dem Bildschirm der Bedienkonsole in Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden angezeigt; unter diesem Wert werden folgende Werte in kleineren Schriftzeichen aufgeführt:

- Der Wert der beim Spielbeginn geladenen Zeit,
- Die Art der Zeitmessung, Vorwärts [] – oder Rückwärtszählung [],
- Ein 'G' oder 'P', um anzugeben, ob die Zeit sich auf das Spiel (**Game**) oder auf die Pause (**Pause**) bezieht.

Zum Starten, Stoppen oder Wiederstarten des Chronometers die entsprechende Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3), benutzen oder die Taste **Game-clock** drücken.

Im Setup-Menü der Sportart kann die Signalupe nicht nur für den Ablauf der Spielzeit, sondern auch vor dem Ende der Pause eingestellt werden.

Zum Laden oder Ändern der Spielzeit die Tasten → drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.



Laden die Spielzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Ändert den aktuellen Wert der Spielzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.



Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.



Lädt von der im Setup-Menü (Siehe Abschnitt 4.5) bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die auf die aktuelle Spiel- oder Pausenzeit folgende Zeit.



Lädt von der im Setup-Menü bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die der aktuellen Spiel- oder Pausenzeit vorhergehende Zeit.

Zum Laden oder Ändern der Pausenzeit die Tasten → drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.



Laden die Pausenzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Ändert den aktuellen Wert der Pausenzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.







Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.


11.4 WURFUHR (SHOT CLOCK)


Bei der Verwaltung der Wurfuhr (oder Ballbesitzzeit) hat die externe Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3) die Priorität bezüglich der über die CONSOLE-320 direkt erteilten Steuerungen.


- Die Taste lädt den Timer mit dem im Setup-Menü programmierten Wert; wenn die Zeitmessung still steht schaltet sich die Anzeige der Shot-clock aus.

• Die Taste  **Shot-clock** startet und stoppt die Zeitmessung; bei Ablauf ertönt die Signalhupe am Anzeigerät. Durch Drücken der Tasten  →  stehen weitere Vorgänge zur Verfügung: Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.



 Aktiviert manuell die Signalhupe am Anzeigerät des Shot-clock.


 Stoppt die Zeitmessung des Shot-clock und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.


 Ändert den aktuellen Wert des Shot-clock:


- Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.


11.5 AUSZEIT (TIME-OUT)


Im Setup-Menü der Sportart kann das Ertönen einer Signalhupe vor dem Ablauf der Auszeit programmiert werden. Das Time-Out wird anstelle des Chronometers angezeigt; zur Verwaltung des Time-Out die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.


 Lädt die Auszeit mit dem im Setup-Menü der Sportart programmierten Wert (ist in Klammern angegeben).

 Start, Stopp und Wiederstart der Zeitmessung des Time-Out.

 Schaltet in Sequenz die Anzeige der bisher genutzten Auszeiten ein.

 Ändert den aktuellen Wert des Time-Out:



- Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.





 Stoppt die Zeitmessung des Time-Out und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.

12. TENNIS







Auf der Anzeigetafel wird der Verlauf des aktuellen Spiels auf den Punktezahlen angezeigt, der Setverlauf erscheint anstelle des Chronometers, die aktuelle Nummer des Spielsets auf der Spielperiode und die von jedem Spieler gewonnenen Spielsets werden auch durch die Lichter der Auszeit angezeigt.


12.1 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER



Die Tasten  →  drücken: Siehe Abschnitt 4.1 zur Auswahl der Sportart und der Änderung der folgenden Parameter:

1. Zwei **Pausenzeiten** (D, E): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
2. Die **Vorankündigung des Endes der Pausen** (D, E): Restzeit bis zum Ende [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
3. Die **Auszeit** (Time-Out): Dauer [0-99 Sekunden], Art der Zeitmessung [ - .
4. Die **Vorankündigung des Endes der Auszeit**: Restzeit [0-99 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.






12.2 ZUWEISUNG DER PUNKTE

Zum Aufrufen des Hauptmenüs für die Verwaltung des Punktestands bitte die Tasten  →  drücken. Die Punkte des aktuellen Spiels (0 → 15 → 30 → 40 → Ad) werden schnell mit den roten Tasten , , ,  geändert.



Der Punktestand der Spielsets von 1 bis 4 wird bei Drücken der Taste  automatisch mit dem Wert des aktuellen Punktestands aktualisiert, d.h. beim Übergang auf den nächsten Spielset.

-  Erhöht den Punktestand des laufenden Spielsets, der in der Mitte des Grafikdisplays der Bedienkonsole und auf dem Chronometer der Anzeigetafel angezeigt wird.
-  Aktiviert und deaktiviert abwechselnd den Tie-Break, der auf der Anzeigetafel durch das Einschalten des Bonus angezeigt wird, und dessen Punktestand um den mittels der roten Tasten angegebenen Wert geändert wird.



Zur Änderung der aktuellen Spieldaten die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.





-  Ändert die aktuelle Punktezahl des Spielers:
 - Mit den alphanumerischen Tasten die neue Punktezahl [0-99] eingeben und mit  bestätigen.
-  Ändert die Punktezahl des aktuellen Satzes (Sets).
-  Ändert den Punktestand eines Spielsets:
 - Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielsets [1-4] eingeben und dann mit  bestätigen;
 - Dann zur Eingabe der neuen Punktezahl [0-99] die Vorgänge wiederholen.



12.3 SPIEL- UND PAUSEZEIT

Gewöhnlich wird die Spiel- und Pausenzeit (in Minuten und Sekunden) nicht auf dem Bildschirm der Bedienkonsole und auf der Anzeigetafel, aber deren Anzeige (anstatt des aktuellen Spielsets) kann durch Drücken von  →  aktiviert werden. Zum Starten, Stoppen oder Wiederstarten des Chronometers die entsprechende Bedienkonsole (Art.232: Time Console-02, Siehe Abschnitt 1.3) benutzen oder die Taste  Game-clock drücken.

Im Setup-Menü der Sportart kann das Ertönen einer Signalhupe vor dem Ablauf der Pausenzeit programmiert werden.

Zur Änderung der Spielzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.

-  Spielzeit nullsetzen.
-  Ändert den aktuellen Wert der Spielzeit:
 - Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
 - Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.
-  Aktiviert bzw. deaktiviert die Anzeige der Spielzeit.


Zum Laden oder Ändern der Pausenzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.

Pausenzeit
D (15:00)Pausenzeit
E (40:00)



Laden die Pausenzeit mit einem der zwei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).

Änderung
Pausenzeit

Ändert den aktuellen Wert der Pausenzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.

Vor- und
Rückzählung

Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.

On/Off
Pausenzeit

Aktiviert bzw. deaktiviert die Anzeige der Pausenzeit.

12.4 AUSZEIT (TIME-OUT)

Im Setup-Menü der Sportart kann das Ertönen einer Signalhupe vor dem Ablauf der Auszeit programmiert werden.

Das Time-Out wird anstelle des Chronometers angezeigt; zur Verwaltung des Time-Out die Tasten  →  drücken:

Es erscheinen die folgenden Mehrfunktionstasten.

Timeout
laden (0:50)


Lädt die Auszeit mit dem im Setup-Menü der Sportart programmierten Wert (ist in Klammern angegeben).

Start/Stop
Timeout

Start, Stopp und Wiederstart der Zeitmessung des Time-Out.

Änderung
Timeout

Ändert den aktuellen Wert des Time-Out:



- Mit den alphanumerischen Tasten die Sekunden [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen.





On/Off
Timeout

Stoppt die Zeitmessung des Time-Out und aktiviert bzw. deaktiviert dementsprechend dessen Anzeige.

13. FUSSBAL





13.1 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER

Die Tasten  →  drücken: Siehe Abschnitt 4.1 zur Auswahl der Sportart und der Änderung der folgenden Parameter:

1. Drei **Spielzeiten** (A, B, C): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
2. Drei **Pausenzeiten** (D, E, F): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
3. Die **Vorankündigung des Endes der Pausen** (D, E, F): Restzeit bis zum Ende [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
4. Die **Spielschlusssirene**: Dauer [0-4 Sekunden].

13.2 ZUWEISUNG DER PUNKTE


Zum Aufrufen des Hauptmenüs für die Verwaltung des Punktestands und der Fouls bitte die Tasten  →  drücken:

Die Mannschaftspunkte können schnell mit den roten Tasten [, , , ,] geändert werden.

Zur Änderung der aktuellen Spieldaten die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.






Ändert die aktuelle Punktzahl der Mannschaft:

- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Punktezahl [0-99] eingeben und mit  bestätigen.

13.3 SPIEL- UND PAUSENZEIT

Der aktuelle Wert der Spiel- und Pausenzeit wird auf dem Bildschirm der Bedienkonsole in Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden angezeigt; unter diesem Wert werden folgende Werte in kleineren Schriftzeichen aufgeführt:

- Der Wert der beim Spielbeginn geladenen Zeit,
- Die Art der Zeitmessung, Vorwärts [] – oder Rückwärtszählung [.
- Ein 'G' oder 'P', um anzugeben, ob die Zeit sich auf das Spiel (**G**ame) oder auf die Pause (**P**ause) bezieht.

Zum Starten, Stoppen oder Wiederstarten des Chronometers die entsprechende Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3), benutzen oder die Taste  **Game-clock** drücken.

Im Setup-Menü der Sportart kann die Signallupe nicht nur für den Ablauf der Spielzeit, sondern auch vor dem Ende der Pause eingestellt werden.


Zum Laden oder Ändern der Spielzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.




Laden die Spielzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).



Ändert den aktuellen Wert der Spielzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.



Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.



Lädt von der im Setup-Menü (Siehe Abschnitt 4.5) bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die auf die aktuelle Spiel- oder Pausenzeit folgende Zeit.



Lädt von der im Setup-Menü bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die der aktuellen Spiel- oder Pausenzeit vorhergehende Zeit.


Zum Laden oder Ändern der Pausenzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.





Laden die Pausenzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).





Ändert den aktuellen Wert der Pausenzeit:







- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.



Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.





14. RUGBY**14.1 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER**

Die Tasten  →  drücken: Siehe Abschnitt 4.1 zur Auswahl der Sportart und der Änderung der folgenden Parameter:

1. Drei **Spielzeiten** (A, B, C): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
2. Drei **Pausenzeiten** (D, E, F): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
3. Die **Vorankündigung des Endes der Pausen** (D, E, F): Restzeit bis zum Ende [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden]; zum Deaktivieren auf Null stellen.
4. Eine **Strafzeit für die Spieler** (A): Dauer [0-99 Minuten: 0-59 Sekunden] und Art der Zeitmessung [ - .
5. Die **Spielschluss sirene**: Dauer [0-4 Sekunden].

14.2 ZUWEISUNG DER PUNKTE UND DER FOULS


Zum Aufrufen des Hauptmenüs für die Verwaltung des Punktestands und der Fouls bitte die Tasten  →  drücken:

Die Mannschaftspunkte können schnell mit den roten Tasten [, , , ,] geändert werden.

Es können gleichzeitig bis zu 5 Zeitstrafen pro Mannschaft vergeben und jede einem Spieler zugewiesen werden; die Zeitmessung dieser Strafen erfolgt während der Spielzeit und nicht während der Pausenzeit, sodass die nicht in einer Spielperiode abgesehenen Strafen in der darauf folgenden Spielperiode fortgesetzt werden.

Strafzeit A
(2:00)


Weist einem Spieler eine Zeitstrafe mit dem innerhalb des Setup-Menüs der Sportart programmierten Wert (in Klammern angegeben) zu;

- Mit den alphanumerischen Tasten die Nummer des Spielers [0-99], dem die Strafe zugewiesen wird, unter den im Statistikfeld vorhandenen Nummer eingeben und dann mit  bestätigen.

Zur Änderung der aktuellen Spieldaten die Tasten  →  drücken: Es erscheinen die folgenden Funktionstasten.


Änderung
Mannschafts-
punkte

Ändert die aktuelle Punktzahl der Mannschaft:

- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Punktzahl [0-99] eingeben und mit  bestätigen.



Änderung
Strafzeit


Ändert die Daten einer einem Spieler zugewiesenen Strafe:

- Die Taste mehrmals drücken, bis die betreffende Strafe markiert wird;
- Mit den alphanumerischen Tasten die neue Nummer des Spielers [0-99] eingeben oder die aktuelle lassen und dann mit  bestätigen;
- Zur Eingabe der Minuten [0-99] und dann der Sekunden [0-59] den Vorgang wiederholen.

14.3 SPIEL- UND PAUSENZEIT

Der aktuelle Wert der Spiel- und Pausenzeit wird auf dem Bildschirm der Bedienkonsole in Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden angezeigt; unter diesem Wert werden folgende Werte in kleineren Schriftzeichen aufgeführt:

- Der Wert der beim Spielbeginn geladenen Zeit,
- Die Art der Zeitmessung, Vorwärts [] – oder Rückwärtszählung [.
- Ein 'G' oder 'P', um anzugeben, ob die Zeit sich auf das Spiel (**G**ame) oder auf die Pause (**P**ause) bezieht.

Zum Starten, Stoppen oder Wiederstarten des Chronometers die entsprechende Bedienkonsole (**Art.232: Time Console-02**, Siehe Abschnitt 1.3), benutzen oder die Taste  **Game-clock** drücken.

Im Setup-Menü der Sportart kann die Signalupe nicht nur für den Ablauf der Spielzeit, sondern auch vor dem Ende der Pause eingestellt werden.

Zum Laden oder Ändern der Spielzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.

Spielzeit A
(20:00)


Spielzeit B
(10:00)

Spielzeit C
(5:00)



Laden die Spielzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).

Änderung
Spielzeit

Ändert den aktuellen Wert der Spielzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.

Vor- und
Rückzählung

Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.

Spielzeit
folge +1

Lädt von der im Setup-Menü (Siehe Abschnitt 4.5) bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die auf die aktuelle Spiel- oder Pausenzeit folgende Zeit.

Spielzeit
folge -1

Lädt von der im Setup-Menü bestimmten Zeitsequenz im Chronometer die der aktuellen Spiel- oder Pausenzeit vorhergehende Zeit.

Zum Laden oder Ändern der Pausenzeit die Tasten  →  drücken und dann die folgenden Mehrfunktionstasten benutzen.

Pausenzeit
D (15:00)


Pausenzeit
E (40:00)

Pausenzeit
F (20:00)



Laden die Pausenzeit mit einem der drei im Setup-Menü der Sportart programmierten Werte (sind in Klammern angegeben).

Änderung
Pausenzeit

Ändert den aktuellen Wert der Pausenzeit:

- Mit den alphanumerischen Tasten die Minuten [0-99] eingeben und dann mit  bestätigen;
- Dann zur Eingabe der Sekunden [0-59] die Vorgänge wiederholen.

Vor- und
Rückzählung

Schaltet das Zeitmessungsverfahren von Vorwärtszählung [] auf Rückwärtszählung [] und umgekehrt um.