

Spielzeituhrenanlage G2000

Bedienungs- und Montageanleitung



Inhaltsangabe:

- 1 Lieferumfang 3
- 2 Inbetriebnahme 4
- 3 Bedienung..... 5
- 4 Bedienungsanleitung Handball 6
- 5 Bedienungsanleitung Volleyball 10
- 6 Bedienungsanleitung Basketball..... 13
- 7 Bedienungsanleitung Hallenfussball 17
- 8 Bedienungsanleitung Tageszeit an Stelle der Spielzeit 20
- 9 Montageanleitung 22
- 10 Anschlusspläne..... 23
- 11 Umfang und Einsatzarten 32

Informations- und Anzeige-Systeme Dieter Schauf GmbH

Niederlassung Leipzig
An der Brauerei 5
04288 Leipzig

Fax: 034297/672-28
Tel.: 034297/672-0

Hauptsitz Dieter Schauf GmbH
Leichtmetallstr. 22
42781 Haan-Gruiten

Fax: 02104/61735
Tel.: 02104/9693-0

Internet:
<http://www.schauf-gmbh.de>
e-mail: info@schauf-gmbh.de

1 Lieferumfang

- Standard**
- 1 Stck. Anzeigetafel
 - 1 Stck. Bedienpult mit 4 Folientastaturen inkl. Anschlussleitung
 - 1 Stck. Steckverbinderdose zum Anschluss des Bedienpultes
 - 1 Stck. Befestigungssatz bestehend aus 2 Halfeneisen und 4 Befestigungsböcken, inkl. 4 Schrauben und Hammermuttern
 - 1 Stck. Bedienungsanleitung

2 Inbetriebnahme

Der Anschluss der Spielzeituhr erfolgt nach den beiliegenden Anschlussplänen. Für die Datenübertragung zwischen Bedienpult und Anzeigetafel ist eine 4 adrige Leitung erforderlich, Empfehlung: IY(ST)Y 2x2x0,6.

Die Anschlussklemmen sind in der unteren rechten Ecke der Anzeigetafel zugänglich.

ACHTUNG !

Die Leitungen zum Anschluss des Bedienpultes dürfen keinesfalls vertauscht werden, da dieses zur Zerstörung der Elektronik führen kann.

Stromversorgung der Anzeigetafel einschalten. Eventuell angezeigte Ziffern werden gelöscht.

Anschluss der 5-poligen Steckdose für das Bedienpult überprüfen. An den Klemmen 4 und 5 muss die Versorgungsspannung 24-27 V DC anliegen. (Klemme 4 : 0V, Klemme 5 : 24 V DC).

Die Anlage ist jetzt betriebsbereit.

3 Bedienung

Die folgenden Hinweise gelten allgemein für alle beschriebenen Sportarten.

Inbetriebnahme

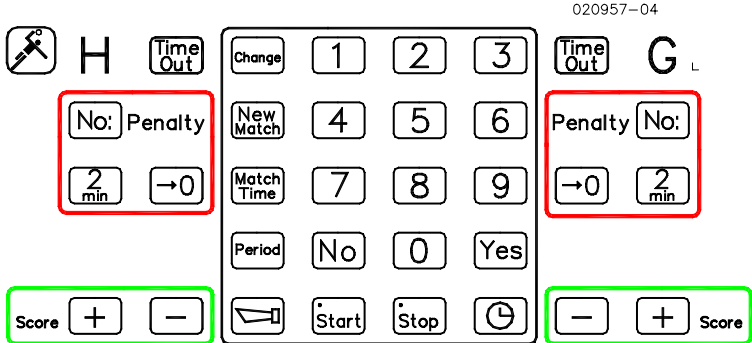
- A. Die Spannung an der Anzeigetafel (Modul 1) einschalten.
- B. Die Tastaturschablone für die entsprechende Sportart in das Bedienpult einlegen.
- C. Das Handbediengerät für Start/Stop der Spielzeit (OPTION) in die bezeichnete rückwärtige Anschlussbuchse des Bedienpultes aufstecken.
- D. Das Handbediengerät für die 24/35-Sekunden-Regel--Anzeige (OPTION), in die bezeichnete rückwärtige Anschlussbuchse des Bedienpultes aufstecken.

Wichtige Informationen / Funktionen

- Heim = H
 - Gast = G

 - OK / JA oder übernehmen .. = Taste [YES]
 - Eingabe abbrechen..... = Taste [NO]
 - Programm verlassen..... = Nacheinander Tasten [NEW MATCH], [NO], [YES].
- ACHTUNG! : Alle individuellen Einstellung werden durch die Grundeinstellungen ersetzt.

4 Bedienungsanleitung Handball



4.1 Zusatzanzeigen

- Strafzeit (Penalty)..... Wird im Display des Steuerpultes angezeigt und auf der Anzeigetafel (Modul 1) mit einem gelben Punkt pro Strafzeit und Mannschaft. Für den Fall, dass Ergänzungstafel "Strafzeitanzeige" (OPTION) zum System gehört, werden Spielernummer und Strafzeit auf dieser Tafel angezeigt.

4.2 Starten des Handballprogramms

- Taste [NO] drücken, wenn Frage RESTORE DATA (Wiederherstellung der letzten Anzeigewerte z.B. nach Spannungsausfall) angezeigt wird.
- Taste [NO] drücken, bis "HANDBALL ?" auf dem Display erscheint.
- Taste [YES] drücken um zu bestätigen. Die voreingestellte Spielzeit beträgt 30 Minuten pro Halbzeit, jeweils von „0“ aufwärts zählend.
- Mit Taste [START] Spiel starten, Spielunterbrechung mit Taste [STOP].

4.3 Änderung der Spielzeit, ändern aufwärts / abwärts zählend

- Taste [MATCH TIME] drücken.
- Spieldauer für eine Halbzeit eingeben (immer 4 Ziffern, 2 Ziffern für Minute und 2 Ziffern für Sekunde).
- Danach erscheint entweder "AUFWÄRTS ?" oder "ABWÄRTS ?" im Display je nachdem, mit welcher Zählweise zuletzt gespielt wurde.
- Mit Taste [YES] bestätigen sie die angegebene Zählweise, mit Taste [NO] schalten sie zur anderen Zählweise um.
- Mit Taste [START] Spiel beginnen.

4.4 Änderung der laufenden Spielzeit

- Taste [STOP] drücken.
- Taste [CHANGE] drücken.
- Richtige Spielzeit eingeben (immer 4 Ziffern, 2 Ziffern für Minute und 2 Ziffern für Sekunde), die laufende Spielzeit wird dann auf diesen Wert geändert.
- Taste [START] drücken um im Spiel fortzufahren.

4.5 Tore eingeben

- Taste [SCORE +] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um den Spielstand um 1 zu erhöhen.
Falsche Eingabe korrigieren
- Taste [SCORE -] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um den Spielstand um 1 zu erniedrigen.

4.6 Strafzeit

Es können immer mehrere Strafzeiten gleichzeitig eingegeben werden.
Strafzeit 2 Minuten, Anzeige nur auf Anzeigetafel (Modul 1).

- Taste [2 Min] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken.
- Im Display erscheint "Neue Auszeit oder START" (entfällt, wenn Strafzeiten bei gestoppter Spielzeit eingegeben werden)
entweder
- Eine weitere Strafzeit eingeben, Taste [2 Min]
oder
- Taste [START] drücken um die Abzählung zu starten.
Wurde bei gestoppter Spielzeit eingegeben, zweimal Taste [START] drücken.


Strafzeit 2 Minuten oder andere Strafzeit, Anzeige auch auf Ergänzungsmodul "Strafzeitanzeige".

- Taste für die Heim- oder Gastmannschaft drücken.
- Die Spielernummer des Spielers eingeben, der mit der Strafe belegt werden soll (immer zwei Ziffern).
- Die Strafzeit eingeben, Taste [2 Min] oder Ziffer z.B. [3] für drei Minuten
- Im Display erscheint "Neue Auszeit oder START" (entfällt, wenn Strafzeiten bei gestoppter Spielzeit eingegeben werden).
entweder
- Eine weitere Strafzeit eingeben, Taste [2 Min], eine weitere Ziffer ist hier nicht möglich.
oder

- Taste [START] drücken um die Abzählung zu starten.
Wurde bei gestoppter Spielzeit eingegeben, zweimal Taste [START] drücken.

Gehört Ergänzungstafel "Strafzeitanzeige" (OPTION) zum System, werden Spielnummer und Strafzeit auf dieser angezeigt.


Laufende Strafzeit abbrechen

- Taste  für die Heim- oder Gastmannschaft drücken.
- Die Taste [NO] so oft drücken, bis die abzubrechende Strafzeit erreicht ist.
- Taste [YES] zum Abbrechen der Strafzeit betätigen.

4.7 Neue Halbzeit

- Taste [STOP] drücken.
- Taste [PERIOD] drücken.
- Taste [2] für die zweite Halbzeit drücken.
- Im Display erscheint "restore time ?".
- Taste [YES] drücken.
ACHTUNG!! Taste [NO] bricht an dieser Stelle das gesamte Spiel ab.
- Taste [START] drücken um die neue Halbzeit zu starten.

4.8 Hupensignal

- Bei Betätigung der Taste  ertönt etwa 3 Sekunden lang das Hupensignal.
- Wenn kein automatisches Hupensignal verfügbar ist, muss das Hupensignal manuell ausgelöst werden.

4.9 Beenden des Spiels

- Taste [NEW MATCH] drücken.
Neues Spiel mit gleicher Spielzeit und Zählweise wie zuletzt.
- Taste [YES] drücken.
Neues Spiel, wobei die individuellen Einstellungen gelöscht werden und die Grundeinstellungen gelten.
- Taste [NO] drücken.
- Taste [NO] drücken.
Handballprogramm verlassen wobei alle individuellen Einstellungen gelöscht werden.
- Taste [NO] drücken.
- Taste [YES] drücken.

4.10 Stromausfall

Bedienpult

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt und die Informationen noch ca. 2 Min. im Bedienpult-Display angezeigt.

Nachdem der Strom wieder da ist, erscheint die Frage: Restore Data N/Y? (Daten wiederherstellen).

- Taste [Yes] drücken um mit dem Spielstand, wie vor dem Stromausfall, fort zu fahren.

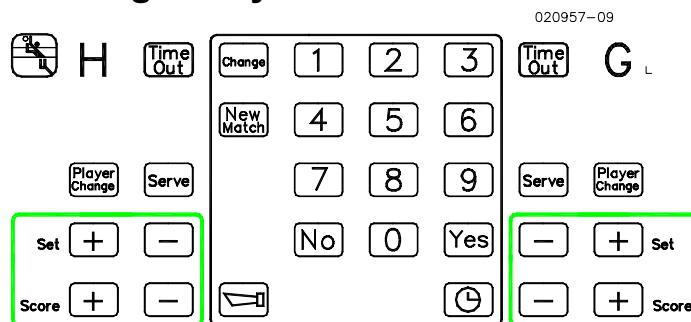
Bistabile-Anzeigentafel

Der letzte Spielstand bleibt erhalten. Nachdem der Strom wieder da ist, wird die Anzeige zurückgesetzt und aktualisiert.

LED-Anzeigentafel

Die Anzeige erlischt und wird nach dem Stromausfall automatisch aktualisiert.

5 Bedienungsanleitung Volleyball



5.1 Zusatzanzeigen

- Spielerwechsel Wird nur auf der Ergänzungstafel (Satzergebnisanzeige) (OPTION) angezeigt. Im Display des Steuerpultes erscheint die Spielernummer des aufschlagenden Spielers.
- Aufschlag..... Wird mit einem roten Punkt auf der Anzeigetafel (Modul 1) und mit einem "X" im Display des Steuerpultes angezeigt.
- Auszeit..... Wird mit zwei gelben Punkten je Mannschaft auf der Anzeigetafel (Modul 1) und je einem " * " im Display des Steuerpultes angezeigt.

5.2 Starten des Volleyballprogramms

- Taste [NO] drücken bis " VOLLEYBALL" auf dem Display erscheint.
- Taste [YES] drücken um zu beginnen.

5.3 Punkte eingeben

- Taste [SCORE +] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um den Spielstand um 1 zu erhöhen.
Falsche Eingaben korrigieren
- Taste [SCORE -] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um den Spielstand um 1 zu erniedrigen.

5.4 Aufschlag

- Taste [SERVE] für respektive Mannschaft drücken um den Aufschlag an der Anzeigetafel anzuzeigen.

5.5 Auszeiten

- Taste [TIME OUT] für respektive Mannschaft drücken.
- Mit Taste [YES] bestätigen und gleichzeitig Auszeit starten.


5.6 Sätze eingeben

- Taste [SET +] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um die Anzahl der gewonnenen Sätze um 1 zu erhöhen.
Falsche Eingaben korrigieren.
- Taste [SET -] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um die Anzahl der gewonnenen Sätze um 1 zu erniedrigen.

5.7 Ergebnis bereits übernommener Sätze nachträglich korrigieren

- (nur sinnvoll, wenn Zusatzmodul "Satzergebnisanzeige" vorhanden ist), (OPTION).
- Taste [CHANGE] drücken.
 - Anzahl der gespielten Sätze eingeben (immer 2 Ziffern).
 - Nummer des zu korrigierenden Satzes eingeben (immer 2 Ziffern).
 - Korrektes Satzergebnis eingeben (2 Ziffern für Gast- und 2 Ziffern für Heimmannschaft).
 - Danach wird wieder automatisch in den Spielbetrieb umgeschaltet.

5.8 Hupensignal

- Bei Betätigung der Taste  ertönt etwa 3 Sekunden lang das Hupensignal.
- Wenn kein automatisches Hupensignal verfügbar ist, muss das Hupensignal manuell ausgelöst werden.

5.9 Beenden des Spieles

- Taste [NEW MATCH] drücken.
- Auf dem Display erscheint "NEUES SPIEL ?".
- Taste [YES] drücken um ein neues Spiel zu starten.

oder

- nacheinander Tasten [NO], [NO] drücken um abubrechen, ohne das Volleyballprogramm zu verlassen.

oder

- nacheinander Tasten [NO], [YES] drücken um abubrechen und das Volleyballprogramm zu verlassen.

5.10 Stromausfall

Bedienpult

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt und die Informationen noch ca. 2 Min. im Bedienpult-Display angezeigt. Nachdem der Strom wieder da ist, erscheint die Frage:

Restore Data N/Y? (Daten wiederherstellen).

- Taste [Yes] drücken um mit dem Spielstand, wie vor dem Stromausfall, fort zu fahren.

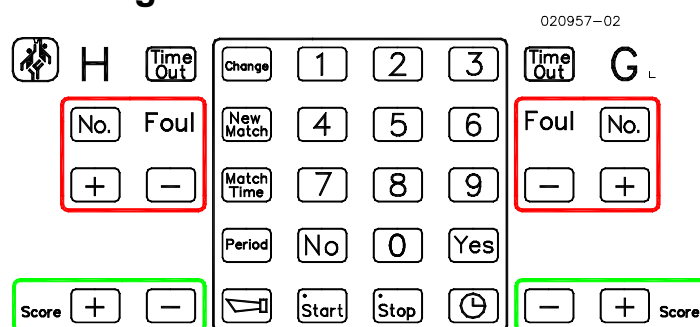
Bistabile-Anzeigentafel

Der letzte Spielstand bleibt erhalten. Nachdem der Strom wieder da ist, wird die Anzeige zurückgesetzt und aktualisiert.

LED-Anzeigentafel

Die Anzeige erlischt und wird nach dem Stromausfall automatisch aktualisiert.

6 Bedienungsanleitung Basketball



6.1 Zusatzanzeigen

- Auszeit..... Wird auf der Anzeigetafel (Modul 1) mit 4 gelben Punkten (2 je Mannschaft) und abwärts zählende Auszeit angezeigt. Wird im Display des Steuerpultes mit einem "*" angezeigt. Nach Ablauf der Auszeit ertönt das akustische Signal.
- Foul..... Im Display des Steuerpultes wird die Anzahl der Mannschaftsfouls je Mannschaft angezeigt. Auf der Anzeigetafel (Modul 1) erfolgt die Anzeige durch einen roten Punkt, wenn eine Mannschaft 7 Spielerfouls erreicht hat. Gehört das Zusatzmodul "Mannschaftsfoulanzeige" (OPTION) zum System, wird dort die Anzahl der Mannschaftsfouls und der Spielerfouls angezeigt. Gehört das Zusatzmodul "persönliche Spielerfoulanzeige" (OPTION) zum System, werden dort die persönlichen Fouls mit 4 gelben und einem roten Punkt je Spieler angezeigt.

6.2 Starten des Basketballprogramms

- Taste [NO] drücken, bis "BASKETBALL ?" auf dem Display erscheint.
 - Taste [YES] drücken, um zu bestätigen.
- Die voreingestellte Spielzeit beträgt 20 Minuten pro Halbzeit, jeweils abwärts zählend.
- Mit Taste [Yes] wenn Spielzeit 4 x 10 Min. betragen soll.
 - Mit Taste - Mit Taste [Yes] bestätigen.
 - Mit Taste [START] Spiel starten, Spielunterbrechung mit Taste [STOP].

6.3 Änderung der Spielzeit, ändern aufwärts / abwärts zählend

- Taste [MATCH TIME] drücken.
- Spieldauer für eine Halbzeit eingeben (immer 4 Ziffern, 2 Ziffern für Minute und 2 Ziffern für Sekunde).
- Danach erscheint entweder "ABWÄRTS?" oder "AUFWÄRTS?" im Display, je nachdem mit welcher Zählweise zuletzt gespielt wurde.
- Mit Taste [YES] bestätigen sie die angegebene Zählweise, mit Taste [NO] schalten sie zur anderen Zählweise um.
- Mit Taste [START] Spiel beginnen.

6.4 Änderung der laufenden Spielzeit

- Taste [STOP] drücken.
- Taste [CHANGE] drücken.
- Richtige Spielzeit eingeben (immer 4 Ziffern, 2 Ziffern für Minute und 2 Ziffern für Sekunde), die laufende Spielzeit wird dann auf diesen Wert geändert.
- Oder Taste [Yes] drücken um die Anzeige im Display zu akzeptieren. Im Display erscheint nun die 24 Sekunden-Regel.
- Geben sie die korrekte 24 Sekundenzeit über das Tastenfeld ein
- oder bestätigen sie mit der [Yes] Taste
- Taste [START] drücken um im Spiel fortzufahren.

6.5 Punkte eingeben

- Taste [SCORE +] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um den Spielstand um 1 zu erhöhen.
- Falsche Eingabe korrigieren
- Taste [SCORE -] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um den Spielstand um 1 zu erniedrigen.

6.6 24-Sekunden-Regel (OPTION)

- (wird über ein Handbediengerät gesteuert)
- Taste (R) drücken um auf 24 zurückzustellen.
 - Taste (S/S) drücken um die Abzählung zu starten.
 - Für Unterbrechungen Taste (S/S) drücken.
 - Nach Ablauf der 24 Sekunden ertönt ein akustisches Signal.

6.7 Auszeiten

- Taste [TIME OUT] für respektive Mannschaft drücken.
- Mit Taste [YES] bestätigen und gleichzeitig Auszeit starten.
- Es sind jeweils zwei Auszeiten von 60 Sekunden Dauer pro Mannschaft, je Spiel.

6.8 Neue Halbzeit

- Taste [STOP] drücken.
- Taste [PERIOD] drücken.
- Taste [2] für die zweite Halbzeit drücken.
- Im Display erscheint "restore time ?".
- Taste [YES] drücken.
ACHTUNG!! Taste [NO] bricht an dieser Stelle das gesamte Spiel ab.
- Taste [START] drücken um die zweite Halbzeit zu starten.

6.9 Foul

Nur Anzeigetafel (Modul 1) :

- Innerhalb des roten Rahmens für respektive Mannschaft Taste [+] drücken.
- Um ein Foul zu entfernen Taste [-] drücken.


Wenn Ergänzungsmodule "Mannschaftsfoulanzeige" (OPTION) und "persönliche Spielerfoulanzeige" (OPTION) zum System gehören:

- Innerhalb des roten Rahmens für respektive Mannschaft Taste [No] drücken.
- Spielernummer eingeben (immer 2 Ziffern).
- Taste [+] drücken.

Foul entfernen

- wie oben beschrieben, jedoch Taste [-] betätigen.

6.10 Hupensignal

- Bei Betätigung der Taste  ertönt etwa 3 Sekunden lang das Hupensignal.
- Automatische Signale nach Ablauf 24-Sekunden-Regel, der Auszeit und der Spielzeit.

6.11 Beenden des Spieles

- Taste [NEW MATCH] drücken.

Neues Spiel mit gleicher Spielzeit und Zählweise wie zuletzt.

- Taste [YES] drücken.

Neues Spiel, wobei die individuellen Einstellungen gelöscht werden und die Grundeinstellungen gelten.

- Taste [NO] drücken.

- Taste [NO] drücken.

Basketballprogramm verlassen, wobei alle individuellen Einstellungen gelöscht werden.

- Taste [NO] drücken.

- Taste [YES] drücken.

6.12 Stromausfall

Bedienpult

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt und die Informationen noch ca. 2 Min. im Bedienpult-Display angezeigt. Nachdem der Strom wieder da ist, erscheint die Frage: Restore Data N/Y? (Daten wiederherstellen).

- Taste [Yes] drücken um mit dem Spielstand, wie vor dem Stromausfall, fort zu fahren.

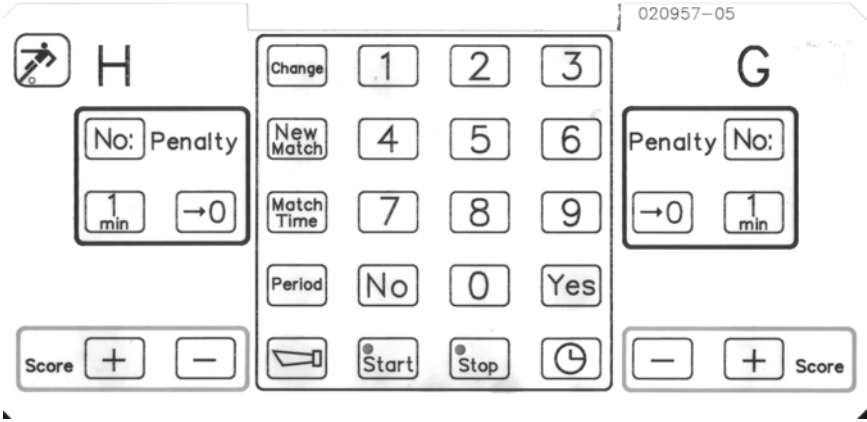
Bistabile- Anzeigentafel

Der letzte Spielstand bleibt erhalten. Nachdem der Strom wieder da ist, wird die Anzeige zurückgesetzt und aktualisiert.

LED-Anzeigentafel

Die Anzeige erlischt und wird nach dem Stromausfall automatisch aktualisiert.

7 Bedienungsanleitung Hallenfussball



7.1 Zusatzanzeigen

- Strafzeit..... Wird im Display des Steuerpultes mit einem "*" und auf der Anzeigetafel (Modul 1) mit einem gelben Punkt pro Strafzeit angezeigt. Für den Fall, dass Ergänzungstafel "Strafzeitanzeige" (OPTION) zum System gehört, werden Spielernummer und Strafzeit auf dieser Tafel angezeigt.

7.2 Starten des Hallenfußballprogramms

- Taste [NO] drücken, bis "HALLENFUSSBALL ?" auf dem Display erscheint.
 - Taste [YES] drücken um zu bestätigen.
- Die voreingestellte Spielzeit beträgt 6 Minuten pro Halbzeit, jeweils aufwärts zählend.
- Mit Taste [START] Spiel starten, Spielunterbrechung mit Taste [STOP].

7.3 Ändern der Spielzeit, und aufwärts / abwärts zählend

- Taste [MATCH TIME] drücken.
- Spieldauer für eine Halbzeit eingeben (immer 4 Ziffern, 2 Ziffern für Minute und 2 Ziffern für Sekunde).
- Danach erscheint entweder "AUFWÄRTS ?" oder "ABWÄRTS ?" im Display je nachdem, mit welcher Zählweise zuletzt gespielt wurde.
- Mit Taste [YES] bestätigen sie die angegebene Zählweise, mit Taste [NO] schalten sie zur anderen Zählweise um.
- Mit Taste [START] Spiel beginnen.

7.4 Änderung der laufenden Spielzeit und der laufenden Strafzeiten

- Taste [STOP] drücken.
- Taste [CHANGE] drücken.
entweder
- Richtige Spielzeit eingeben (immer 4 Ziffern, 2 Ziffern für Minute und 2 Ziffern für Sekunde), die laufende Spielzeit wird dann auf diesen Wert geändert. Danach wird die erste Strafzeit zur Änderung automatisch aufgerufen.
oder
- Taste [NO], sie gelangen dann zur ersten eingetragenen Strafzeit, durch nochmaliges Betätigen der Taste [NO] gelangen sie zur nächsten Strafzeit usw.
- Richtige Strafzeit eingeben (immer 4 Ziffern, 2 Ziffer für Minute und 2 Ziffern für Sekunde). Die laufende Strafzeit wird dann auf diesen Wert geändert und die nächste Strafzeit aufgerufen. Sind alle Zeiten geändert.
- Taste [NO] mehrmals drücken, bis wieder Spielzeit im Display erscheint.
- Taste [START] drücken um im Spiel fortzufahren und die geänderten Zeiten zu synchronisieren.

7.5 Tore eingeben

- Taste [SCORE +] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um den Spielstand um 1 zu erhöhen.

7.6 Falsche Eingabe korrigieren

- Taste [SCORE -] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken um den Spielstand um 1 zu erniedrigen.

7.7 Strafzeit

Es können immer mehrere Strafzeiten gleichzeitig eingegeben werden.
Strafzeit 1 Minute, Anzeige nur auf Anzeigetafel (Modul 1).

- Taste [1 Min] für die Heim- oder Gastmannschaft drücken .
- Im Display erscheint "Neue Auszeit oder START" (entfällt, wenn Strafzeiten bei gestoppter Spielzeit eingegeben werden)

entweder



- Eine weitere Strafzeit eingeben, Taste [1 Min] drücken

oder

- Taste [START] drücken um die Abzählung zu starten.

Wurde bei gestoppter Spielzeit eingegeben, zweimal Taste [START] drücken.


Strafzeit 1 Minute oder andere Strafzeit, Anzeige auch auf Zusatzmodul Strafzeitanzeige.

- Taste  für die Heim- oder Gastmannschaft drücken.
 - Die Spielernummer des Spielers eingeben, der mit der Strafe belegt werden soll eingeben (immer zwei Ziffern).
 - Die Strafzeit eingeben, entweder Taste [1 Min] oder Ziffer z.B. [2] für zwei Minuten.
 - Im Display erscheint "Neue Auszeit oder START" (entfällt, wenn Strafzeiten bei gestoppter Spielzeit eingegeben werden).
- entweder
- Eine weitere Strafzeit eingeben, Taste [1 Min], eine weitere Ziffer ist hier nicht möglich.
- oder
- Taste [START] drücken um die Abzählung zu starten.
Wurde bei gestoppter Spielzeit eingegeben, zweimal Taste [START] drücken.
Gehört Ergänzungstafel "Strafzeitanzeige" (OPTION) zum System, werden Spielernummer und Strafzeit auf dieser angezeigt.
- laufende Strafzeit abbrechen.
- Taste  für die Heim- oder Gastmannschaft drücken.
 - Die Taste [NO] mehrmals drücken, bis die abzubrechende Strafzeit erreicht ist.
 - Taste [YES] zum Abbrechen der Strafzeit betätigen.

7.8 Neue Halbzeit

- Taste [STOP] drücken.
- Taste [PERIOD] drücken.
- Taste [2] für die zweite Halbzeit drücken.
- Im Display erscheint "restore time ?".
- Taste [YES] drücken.
ACHTUNG!! Taste [NO] bricht an dieser Stelle das gesamte Spiel ab.
- Taste [START] drücken um die neue Halbzeit zu starten.

7.9 Hupensignal

- Bei Betätigung der Taste  ertönt etwa 3 Sekunden lang das Hupensignal.
- Es ist kein automatisches Hupensignal verfügbar. Das Hupensignal muss immer manuell ausgelöst werden.

7.10 Beenden des Spiels

- Taste [NEW MATCH] drücken.
Neues Spiel mit gleicher Spielzeit und Zählweise wie zuletzt.
- Taste [YES] drücken.
Neues Spiel, wobei die individuellen Einstellungen gelöscht werden und die Grundeinstellungen gelten.
- Taste [NO] drücken.
- Taste [NO] drücken.
Hallenfußballprogramm verlassen wobei alle individuellen Einstellungen gelöscht werden.
- Taste [NO] drücken.
- Taste [YES] drücken.

8 Bedienungsanleitung Tageszeit an Stelle der Spielzeit

Ist die Spielzeituhrenanlage mit dieser Option ausgerüstet, so ist sie bei allen Sportarten verfügbar.

8.1 Sportart anwählen

8.2 Richtige Zeit einstellen (nur bei gestoppter Spielzeit)

- Taste [☉] drücken.
- Taste [YES] drücken.
- Richtiges Datum und richtige Zeit (10-stelliges Format) eingeben.
Beim Datum zwei Ziffern für das Jahr, zwei Ziffern für den Monat und zwei Ziffern für den Tag bei der Uhrzeit zwei Ziffern für die Stunde und zwei Ziffern für die Minute
z.B. 16. November 2004, 15:28 Uhr = 041116 1528
- Mit eingeben der letzten Ziffer wird die Zeit automatisch synchronisiert und gestartet..
- Als Option kann ein DCF- Funkempfänger zur automatischen Zeitsynchronisation nachgerüstet werden, damit entfällt die manuelle Zeiteinstellung vor Spielbeginn.

Wird das Anschlusskabel vom Bedienpult abgezogen, erscheint automatisch auf der Anzeigentafel die aktuelle Uhrzeit.

8.3 Tageszeitanzeige auf Anzeigentafel anzeigen

- Tasten [⊕] und [Start] drücken.
- Auf der Anzeigentafel erscheint die aktuelle Uhrzeit, im Display bleibt die letzte Spielzeit und die Ergebnisse erhalten.

8.4 Spielstand auf der Anzeigentafel wieder anzeigen

- Taste [⊕] und Taste [Stop] drücken.

8.5 Spiel wieder fortsetzen

- Taste [Start] drücken.

9 Montageanleitung

Informations- und Anzeige-Systeme Dieter Schauf GmbH

Niederlassung Leipzig

An der Brauerei 5
04288 Leipzig

Fax: 034297/672-28
Tel.: 034297/672-0

Hauptsitz Dieter Schauf GmbH

Leichtmetallstr. 22
42781 Haan-Gruiten

Fax: 02104/61735
Tel.: 02104/9693-0

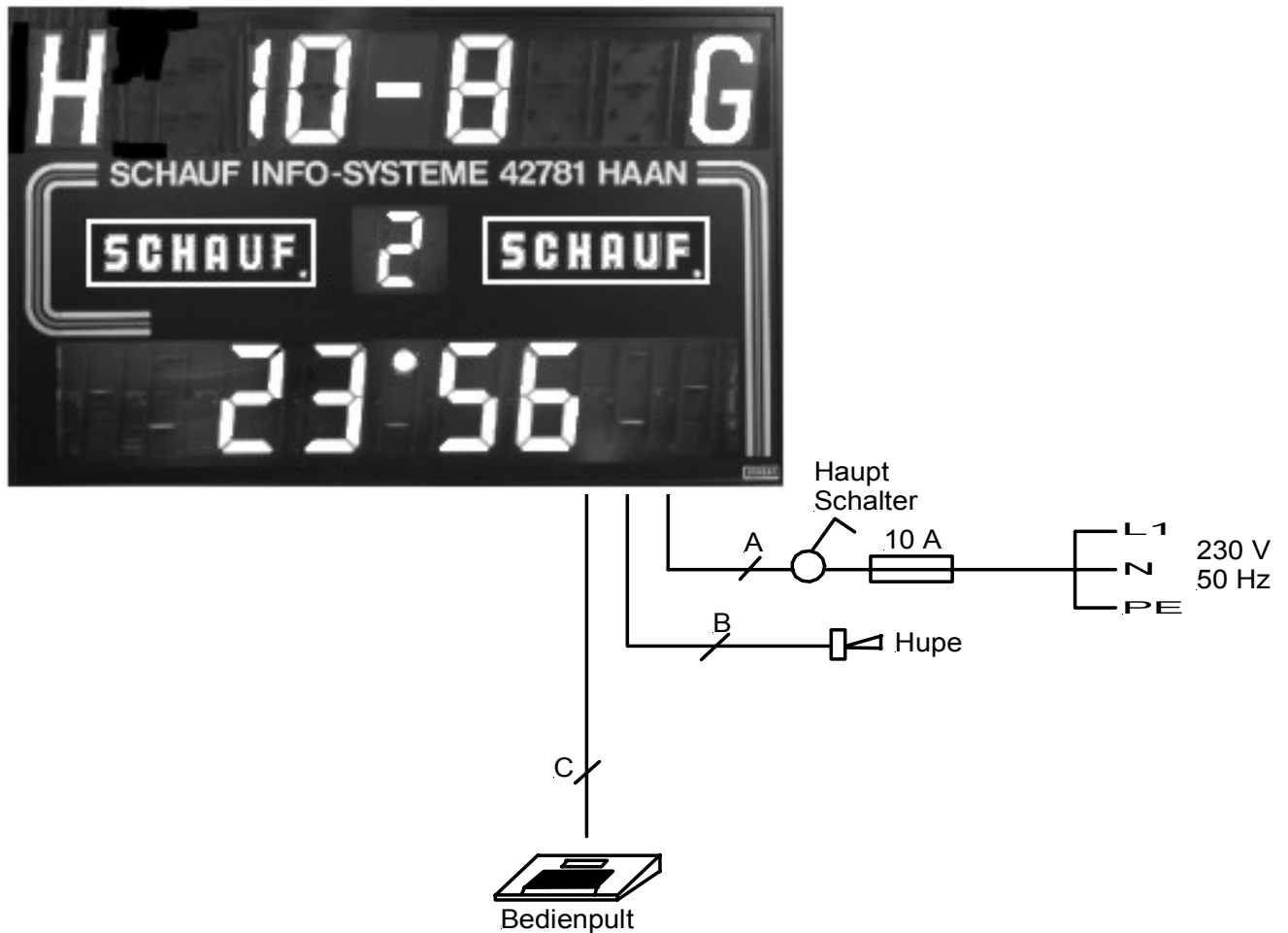
Internet:

<http://www.schauf-gmbh.de>
e-mail: info@schauf-gmbh.de

10 Anschlusspläne

10.1 Übersichtsplan

Grundmodul



Anschlussleitungen: A: NYM 3 x 1,5 mm²
 B: NYM 3 x 1,5 mm²
 C: IY (ST) Y 2 x 2 x 0,6 mm² (bis 100 m Leitungslänge)

Kabellänge	A	B	C
< 50 m	3 x 1,5 mm ² **	3 x 1,5 mm ²	4 x 0,5 mm ²
< 100 m			
< 150 m			
< 250 m			

** mit Beleuchtung 4 x 1,5 mm²
 mit Heizung 5 x 1,5 mm²

Technische Änderungen vorbehalten

V1.0-041221-UL

Informations- und Anzeige-Systeme Dieter Schauf GmbH

Niederlassung Leipzig
 An der Brauerei 5
 04288 Leipzig

Fax: 034297/672-28
 Tel.: 034297/672-0

Hauptsitz Dieter Schauf GmbH
 Leichtmetallstr. 22
 42781 Haan-Gruiten

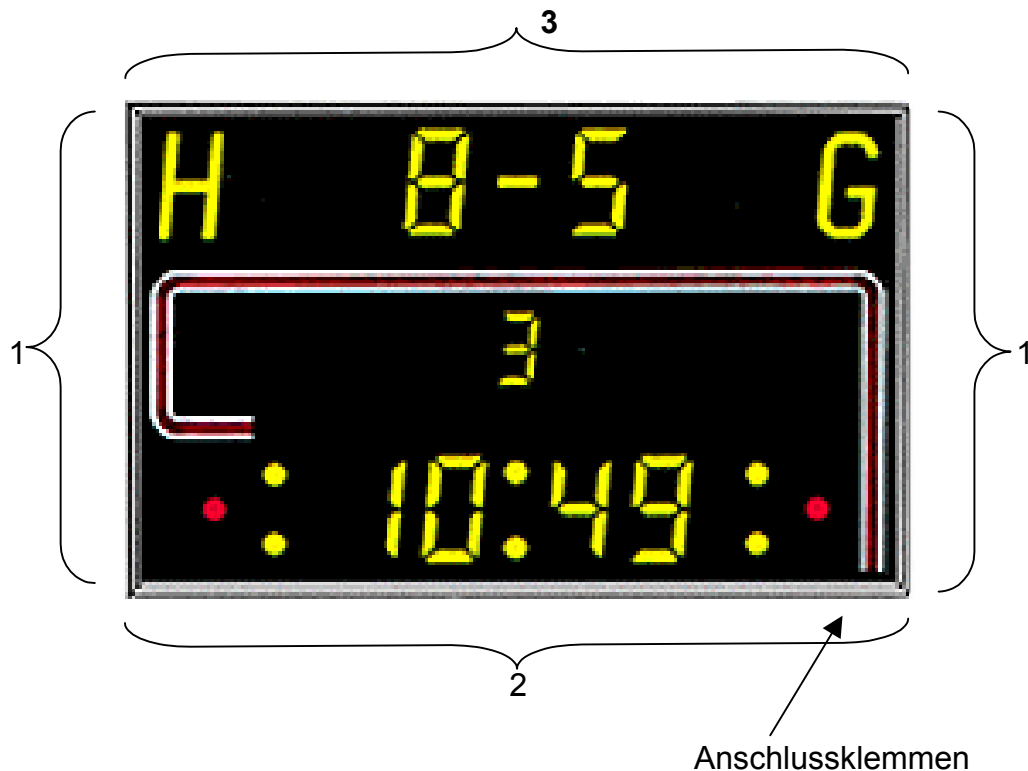
Fax: 02104/61735
 Tel.: 02104/9693-0

Internet:
<http://www.schauf-gmbh.de>
 e-mail: info@schauf-gmbh.de

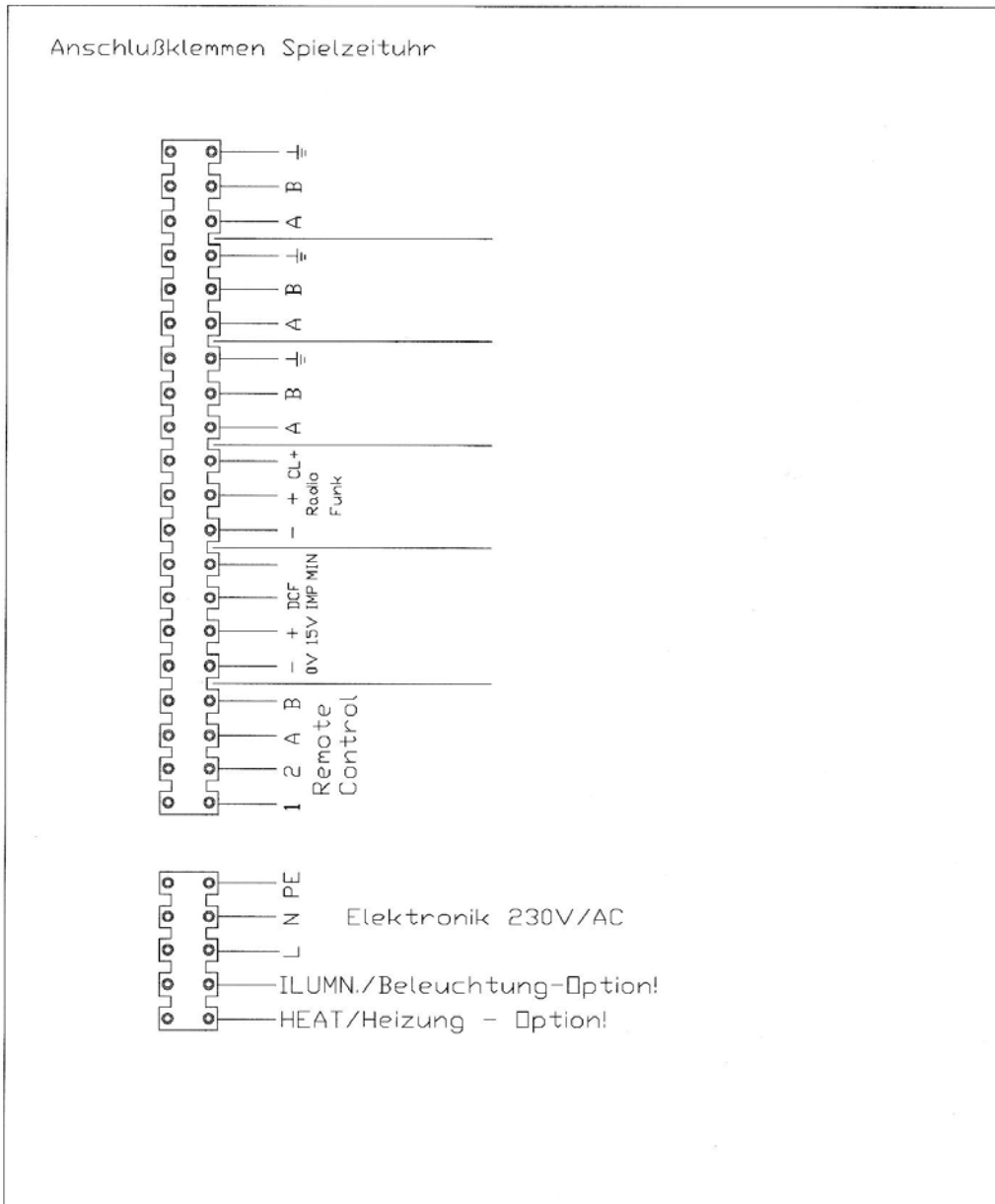
10.2 Lage der Anschlussklemmen

Die Anschlussklemmen sind nach Aufklappen der Frontabdeckung in der rechten unteren Ecke der Anzeigetafel zugänglich.

Achtung! Nur die seitlichen (1) und unteren (2) Bajonettschrauben zum Öffnen der Frontabdeckung lösen. Die obere Sicherungsleiste (3) nicht lösen.

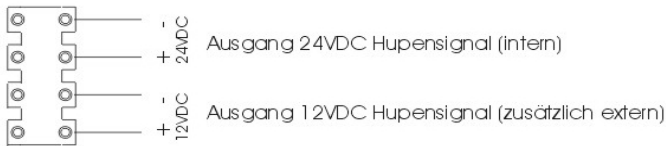
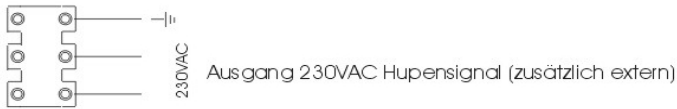


10.3 Anschlussbelegung Spielzeituhr



Technische Änderungen vorbehalten.				Maßstab	
		Datum	Name	Anschlußplan	
		Bearb.	21.12.04 Ulnich		
		Gepr.			
		Norm			
Zg.-Nr. 041221-10				Dieter SCHAUF GmbH 42781 HAAN/Rhld. Leichtmetallstr. 22 Tel. 02104-9693-0	
Zust.	Änderung	Datum	Name	Blatt	1
				Bl.	

Anschlußklemmen Spielzeituhr



Technische Änderungen vorbehalten.						Maßstab		
				Datum	Name	Anschlußplan		
				Bearb.	19.10.00			Lengert
				Gepr.				
				Norm				
				Zg.-Nr. 030624-63		Dieter SCHAUF GmbH 42781 HAAN/Rhd. Leichtmetallstr. 22 Tel. 02104-9693-0		
Zust. Änderung Datum Name						Blatt 1 BI		

10.4 Anschlussbelegung



Anschlussbuchse

Achtung: Ansicht auf Lötstifte