

HANDBALL / HALLENFUßBALL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Handball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

Mit Taste **6** "Chronometer vorwärts zählend" oder mit Taste **8** "Chronometer rückwärts zählend"

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen :

- Zeit durchlaufend : Taste **6** (ohne Aufladen der Zeit)
- Zeit jeder Periode : Taste **8**. Die programmierte Zeit wird für die zweite Halbzeit aufgeladen.

Die Dauer der Spielperioden wählen :

⊕ 1 Minute mit Taste **8** oder – 1 Minute mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

Die Dauer der Auszeiten wählen :

⊕ 30 Sekunden mit Taste **8** oder – 30 Sekunden mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

Die Dauer der Verlängerungsperioden wählen (in gleicher Weise wie bei Spielperioden vorgehen)

STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **7** starten. Jeder Druck auf die Taste **7** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **5** und **8** wählen. (Bei automatischer Hupe wird die Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Um eine 2-Minuten-Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **2** oder **12** je nach Seite.

Um eine 4-Minuten-Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **3** oder **11** je nach Seite.

Bis zu 3 Strafzeiten pro Mannschaft insgesamt.

Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupensignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Dann zeigt der Chronometer die Dauer der Halbzeit an (falls nötig). Andernfalls laden Sie :

- * entweder die nachkommende Spielperiode mit Taste **15** auf. (Periodenzahl bis 2 möglich).
- * oder die Verlängerungsperiode mit doppeltem Druck auf die Taste **15** auf.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Chronometer des Spieles mit der Taste **7** und starten die Auszeit mit Taste **6**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **1** oder **13** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupensignal ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit. (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Die Punkte mit Taste **1** oder **13** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe mit Taste **8** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **5** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **1** oder **13** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **2** oder **12**, je nach Seite, die Strafzeiten korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **15** die Perioden korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **7** die Chronometer nach Unterbrechung korrigieren.

BEIM SPIELENDE :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4** („Null“).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, danach die Taste **14**.