













# Anzeige Karl-Weiland-Halle




Abbildung 1 Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert


<b>Inbetriebnahme</b>	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
<b>Programmierung</b>	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 15. Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Perioden": Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeigart der Nebenzitmesser (Strafzeit "rückwärts zählend" oder Unterbrechung (medizinisch) "vorwärts zählend"), Dauer der Strafzeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen (Anzeige nur bei gewissen Modellen vorhanden). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.	
<u>Änderung der Konfiguration:</u> antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 23.	
Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	

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

<b>Spielstand</b>	
1 Punkt mit Tasten <b>10</b> (Heim) bzw. <b>26</b> (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>10</b> bzw. <b>26</b> rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>15</b> und <b>10</b> bzw. <b>26</b> .	

<b>Signalhorn</b>	
Das manuelle Signalhorn mit Taste <b>19</b> auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit).	

<b>Periodennummer</b>	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten <b>16</b> und <b>28</b> korrigieren.	

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