

# Bedienpult Multisport Outdoor

## Bedienungsanleitung *S-eMotion*



## Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	<b>1</b>
<b>1. Anschlussmöglichkeiten</b> .....	<b>2</b>
<b>2. Ein- und Ausschalten des Systems</b> .....	<b>2</b>
<b>3. Startbildschirm</b> .....	<b>3</b>
<b>4. Einstellungen</b> .....	<b>3</b>
System .....	3
Display und Ton .....	4
Kommunikation .....	4
Uhrzeit .....	4
Diagnose.....	4
Lizenzverwaltung .....	4
<b>5. Fußball</b> .....	<b>5</b>
Einstellungen (Settings) .....	5
Bedienung.....	6
<b>6. Feldhockey</b> .....	<b>8</b>
Einstellungen (Settings) .....	8
Bedienung.....	9
<b>7. American Football</b> .....	<b>12</b>
Einstellungen (Settings) .....	12
Bedienung.....	13
<b>8. Baseball</b> .....	<b>17</b>
Voreinstellungen .....	17
Bedienung.....	17

## Vorwort

Das Bedienpult *S-eMotion* dient zur Ansteuerung von Schauf Spielzeituhren der Serie *S-eMotion*.

Das Bedienpult verfügt über 7 Eingabetasten und einen Power- Taster in einer Folientastatur sowie ein multifunktionelles TFT-Display mit einer Bildschirmdiagonale von 7“ und einer Auflösung von 800x480px.

Zur Kommunikation mit angeschlossener Hardware stehen folgende Anschlüsse zur Verfügung:

- RS485 für angeschlossene Schauf- Spielzeituhren
- 2,4GHz Funk für angeschlossene Schauf- Spielzeituhren

Um bei einer Unterbrechung der Stromversorgung zum Bedienpult dafür zu sorgen, dass keine Daten verloren gehen und das Spiel weitergeführt werden kann, besitzt das Pult einen eingebauten Akku mit einer Kapazität von 5200mAh. Dies ist ausreichend für ein komplettes Spiel.

## 1. Anschlussmöglichkeiten

Auf der Rückseite des Gehäuses befinden sich die Anschlüsse:

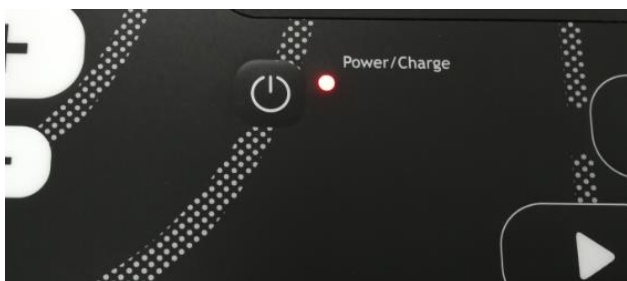
- 1) RS485 für angeschlossene Schauf- Spielzeituhren
- 2) Spannungsversorgung 5V DC über beiliegendes Steckernetzteil
- 3) Anschluss für Handbedienteil „Start/Stopp“
- 4) Anschluss für Handbedienteil „24- Sekunden“ / „40 Sekunden“
- 5) RS232 für Schauf- Zusatzmodule oder fremde Hardware
- 6) USB UART für Schauf- Zusatzmodule oder fremde Hardware
- 7) USB Host
- 8) Ethernet



## 2. Ein- und Ausschalten des Systems

Wenn Schauf- LED- Spielzeituhren der Serie S-eMotion oder die Schauf- Spieldatenverarbeitung S-CORE betrieben werden, sollten diese mit dem Bedienpult verbunden sein **bevor** ein Spiel gestartet wird. Bei Auswahl der Sportart werden bereits Informationen an die angeschlossenen Komponenten gesendet.

Ein Druck auf den Power- Taster (⏻) schaltet das Bedienpult ein.



*Erst einschalten, wenn  
alles verbunden ist und  
dann die Sportart wählen,  
damit alle Daten korrekt  
dargestellt werden!*

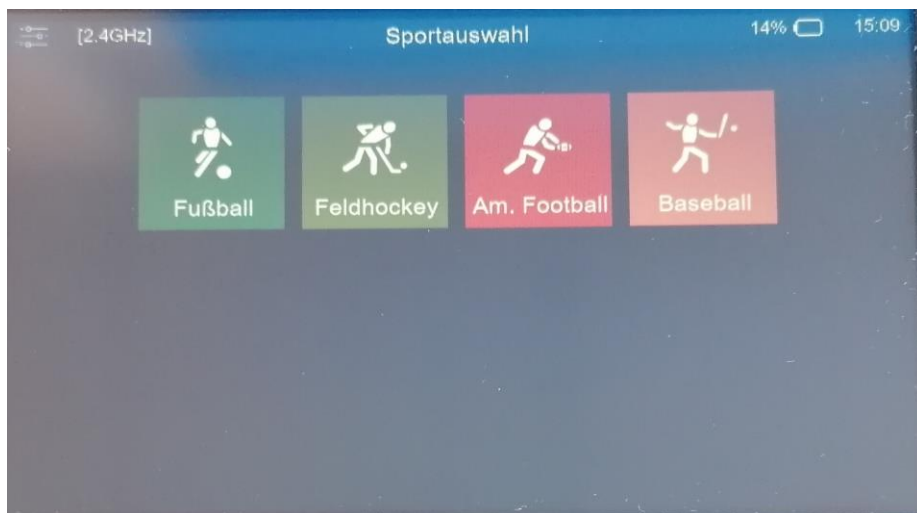
Eine LED gibt Auskunft über den Ladezustand des Akkus:

**gelb** → Akku wird geladen

**grün** → Externe Spannung vorhanden

Ist das Bedienpult eingeschaltet, kann es durch einen Druck auf den Power- Taster (⏻) ausgeschaltet werden. Es erfolgt eine weitere Abfrage im Display „**System Abschalten**“ welche bestätigt oder abgelehnt werden kann.

## 3. Startbildschirm

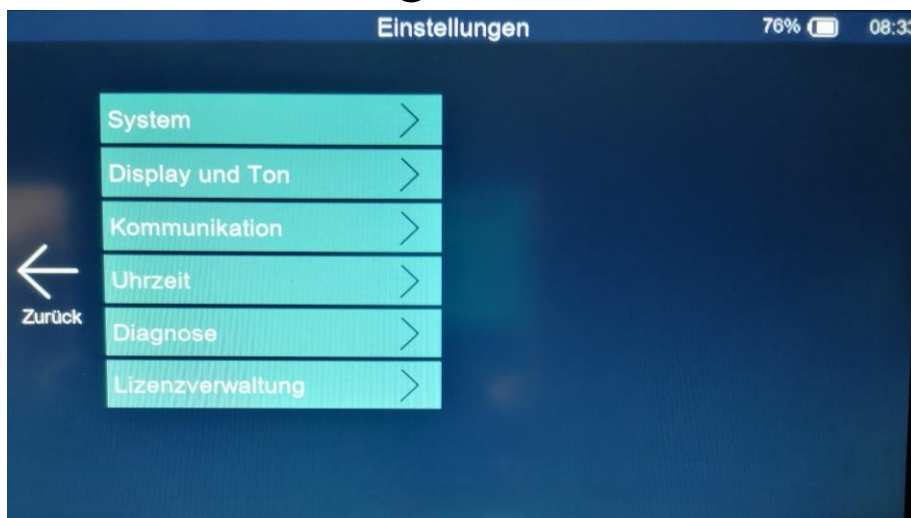


Ein Fingerdruck auf das Konfigurations- Symbol oben links öffnet die Einstellungen. Oben rechts sind der Ladezustand des Akkus und die aktuelle Uhrzeit zu sehen.

Bei eingeschalteter Funkübertragung wird oben links [2.4GHz] angezeigt.

Über die Sportart kann durch Betätigen eines Sportarten-Feldes gestartet werden.

## 4. Einstellungen



### System

Hier finden sich technische Informationen zum Bedienpult.

Unter anderen auch die Seriennummer und die Software- Version des Gerätes.

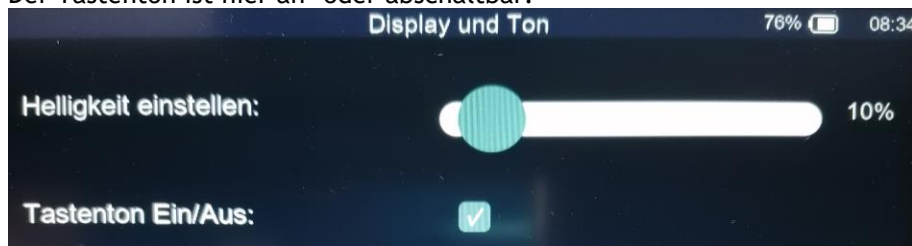
Des Weiteren lässt sich das System hier auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.

# Bedienpult Multisport Outdoor

Bedienungsanleitung S-eMotion

## Display und Ton

Hier lässt sich die Displayhelligkeit im Bereich von 10% bis 100% anpassen. Der Tastenton ist hier an- oder abschaltbar.



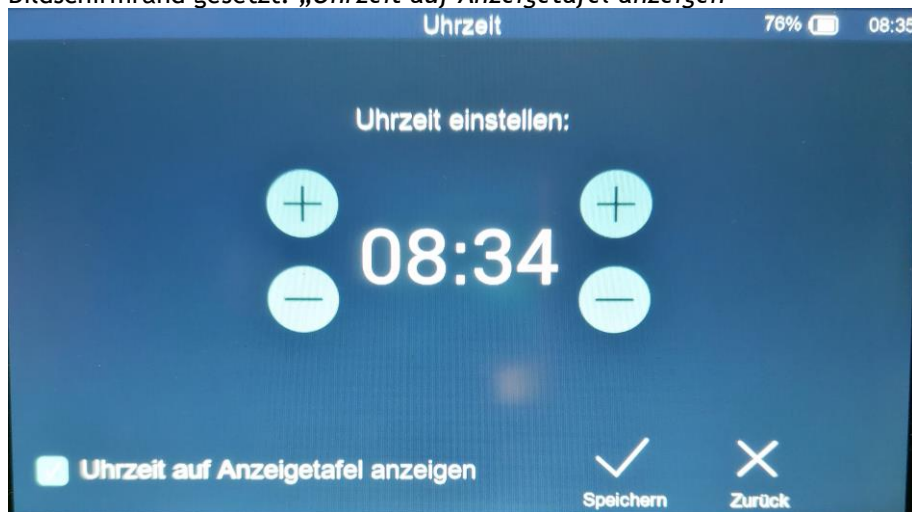
## Kommunikation

Hier wird angezeigt, welche Kommunikationsschnittstellen aktiviert sind. Teilweise werden Parameter oder technische Details angegeben.

## Uhrzeit

Dieser Menüpunkt dient zur Einstellung der Bedienpult- Uhrzeit. Mit den Tasten (+ / -) neben den Ziffern lässt sich diese einstellen. Zusätzlich lassen sich angeschlossene Spielzeituhren synchronisieren.

Zur Anzeige der Uhrzeit auf eventuell angeschlossenen LED- Anzeigetafeln, wird die Checkbox am unteren Bildschirmrand gesetzt: „Uhrzeit auf Anzeigetafel anzeigen“



## Diagnose

Angeschlossene Spielzeituhren haben die Funktion alle LEDs leuchten zu lassen. So ist eine optische Funktionskontrolle möglich.

## Lizenzverwaltung

Dies ist für zukünftige optionale Zusatzlizenzen reserviert.

## 5. Fußball



### Einstellungen (Settings)

Es stehen vier vorkonfigurierte Spielweisen zur Verfügung. Diese können sich in folgenden Punkten unterscheiden:

- 1) Vor dem Spiel
  - a. Countdown  
Vorgabe, ob vor dem Spiel ein Countdown auf der Spielstandsanzeige abläuft
  - b. Dauer des Countdowns  
Vorgabe der Dauer eines Countdowns bis max. 99 Minuten und 50 Sekunden
  - c. Signaltöne (hardwareabhängig)  
Optional können Signaltöne zu zwei verschiedenen Zeitpunkten ausgegeben werden. Zusätzlich lässt sich deren Dauer einstellen.
- 2) Spiel
  - a. Dauer der Perioden  
Vorgabe der Dauer einer Halbzeit in Minuten und Sekunden.
  - b. Anzahl der Perioden  
Vorgabe der Anzahl der Spielperioden ohne Verlängerungen (z.B. 2 Halbzeiten).
  - c. Zählmodus  
Vorgabe, ob die Spielzeit auf- oder abwärts läuft.
  - d. Spielzeit kumuliert  
Bei aufwärts laufender Spielzeit kann die Spielzeit kumuliert dargestellt werden, sodass die Spielzeit nach der vorherigen Periode wieder bei „00:00“ beginnt.
  - e. Anzeige der Spielzeit nach deren Ablauf
  - f. Signaltöne (hardwareabhängig)
- 3) Verlängerung
  - a. Anzahl
  - b. Dauer
  - c. Pausen
- 4) Pausen
  - a. Dauer
  - b. Signaltöne (hardwareabhängig)
- 5) Teamnamen  
Eingabe der Namen für die teilnehmenden Teams. Die Namen können ebenfalls während eines Spiels angepasst werden.
  - a. Heim
  - b. Gast
- 6) Werkseinstellungen
  - a. Zurücksetzen auf Werkseinstellungen  
Hier werden alle Einstellungen auf die Vorgabewerte zurückgesetzt.

# Bedienpult Multisport Outdoor

Bedienungsanleitung S-eMotion

## Bedienung

Das Spiel öffnet sich durch eine Berührung des Sportart- Symbols und anschließender Berührung des Schriftzugs „Setting...“ .

## Eingabe von Teamnamen

Eine Eingabe der Teamnamen erfolgt über die Felder „Teamname“ im Display. Es öffnet sich eine Bildschirmtastatur.

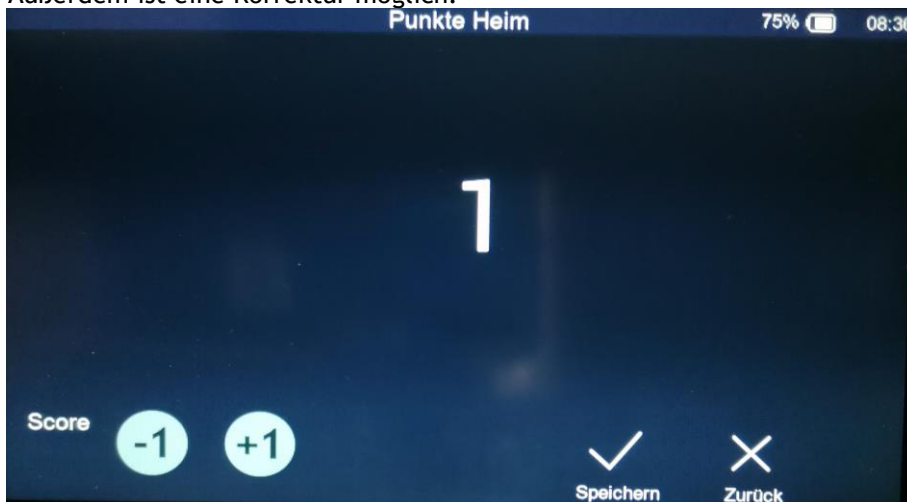


## Eingabe von Punkten

Erzielt ein Team einen Punkt, gibt es zwei Möglichkeiten dies einzugeben:

1. Über die Funktionstasten ( + / - ) auf der Folientastatur
2. Über den Bildschirm durch Betätigung des Feldes „Punkte“

Außerdem ist eine Korrektur möglich.



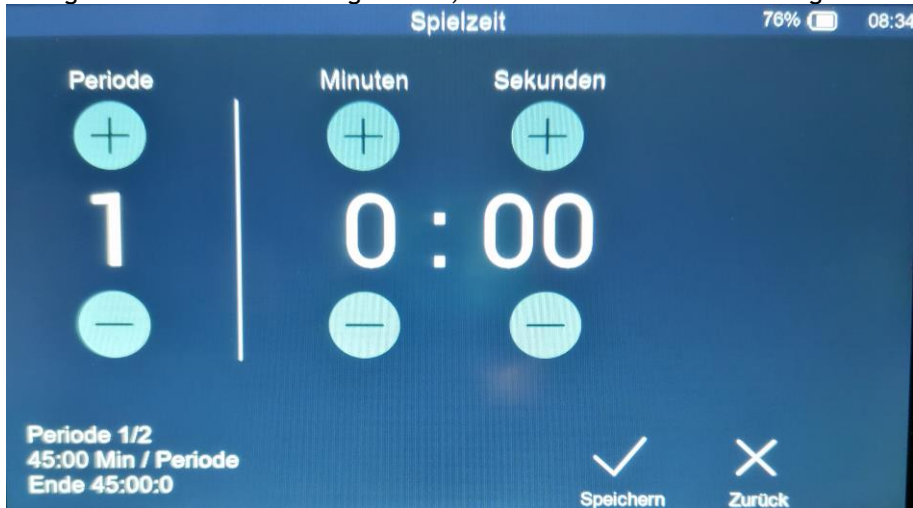


## Starten und pausieren der Spielzeit

Die Spielzeit wird über die Tasten ▶ oder || auf der Folientastatur gestartet oder pausiert.

## Korrektur der Spielzeit

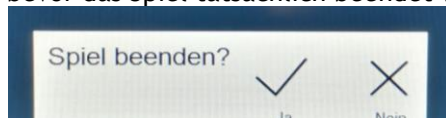
Eine Korrektur kann bei pausierter Spielzeit über einen Druck auf die aktuelle Spielzeit im Display erfolgen. Hier gibt es ebenfalls die Möglichkeit, die aktuelle Periode zu korrigieren.



## Neues Spiel / nächste Spielperiode

Ein neues Spiel oder die nächste Spielperiode kann bei pausierter Spielzeit im Hauptfenster über die entsprechenden Tasten gestartet werden (↺/→).

Es erfolgt eine Abfrage bevor das Spiel tatsächlich beendet wird:



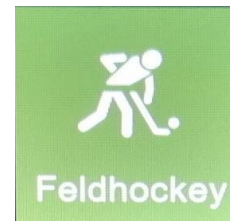
## Signalton

Neben den automatischen Signalen zum Ende jeder Spielperiode oder den Auszeiten gibt es ein manuelles Signalton.

Dieses wird über das Symbol auf der Folientastatur aktiviert.

Das Signal / die Hupe ist kein Bestandteil der Anzeigetafel!

## 6. Feldhockey



### Einstellungen (Settings)

Es stehen vier vorkonfigurierte Spielweisen zur Verfügung.

Diese können sich in folgenden Punkten unterscheiden:

- 1) Vor dem Spiel
  - a. Countdown  
Vorgabe, ob vor dem Spiel ein Countdown auf der Spielstandsanzeige abläuft
  - b. Dauer des Countdowns  
Vorgabe der Dauer eines Countdowns bis max. 99 Minuten und 50 Sekunden
  - c. Signaltöne (hardwareabhängig)  
Optional können Signaltöne zu zwei verschiedenen Zeitpunkten ausgegeben werden. Zusätzlich lässt sich deren Dauer einstellen.
- 2) Spiel
  - a. Dauer der Perioden  
Vorgabe der Dauer einer Halbzeit in Minuten und Sekunden.
  - b. Anzahl der Perioden  
Vorgabe der Anzahl der Spielperioden ohne Verlängerungen (z.B. 2 Halbzeiten).
  - c. Zählmodus  
Vorgabe, ob die Spielzeit auf- oder abwärts läuft.
  - d. Spielzeit kumuliert  
Bei aufwärts laufender Spielzeit kann die Spielzeit kumuliert dargestellt werden, sodass die Spielzeit nach der vorherigen Periode wieder bei „00:00“ beginnt.
  - e. Anzeige der Spielzeit nach deren Ablauf
  - f. Signaltöne (hardwareabhängig)
- 7) Timeout
  - a. Anzahl
  - b. Dauer
  - c. Reset  
Zeitpunkt zu dem die Auszeiten zurückgesetzt werden:
    - Aus
    - Periode
    - Halbzeit
  - d. Timeout: in Spielzeit (anzeigen / ausgeben)
  - e. Signalton
- 8) Pausen
  - a. Dauer
  - b. Signaltöne (hardwareabhängig)
- 9) Teamnamen  
Eingabe der Namen für die teilnehmenden Teams. Die Namen können ebenfalls während eines Spiels angepasst werden.
  - a. Heim
  - b. Gast
- 10) 40Sek. Regel
  - a. Signale
    - i. Dauer der Signale (akustisch - hardwareabhängig)
  - b. Zeit (40 Sekunden fest eingestellt)
- 11) Werkseinstellungen
  - a. Zurücksetzen auf Werkseinstellungen  
Hier werden alle Einstellungen auf die Vorgabewerte zurückgesetzt.

## Bedienung

Das Spiel öffnet sich durch eine Berührung des Sportart- Symbols und anschließender Berührung des Schriftzugs „Setting...“ .

### Eingabe von Teamnamen

Eine Eingabe der Teamnamen erfolgt über die Felder „Teamname“ im Display. Es öffnet sich eine Bildschirmtastatur.

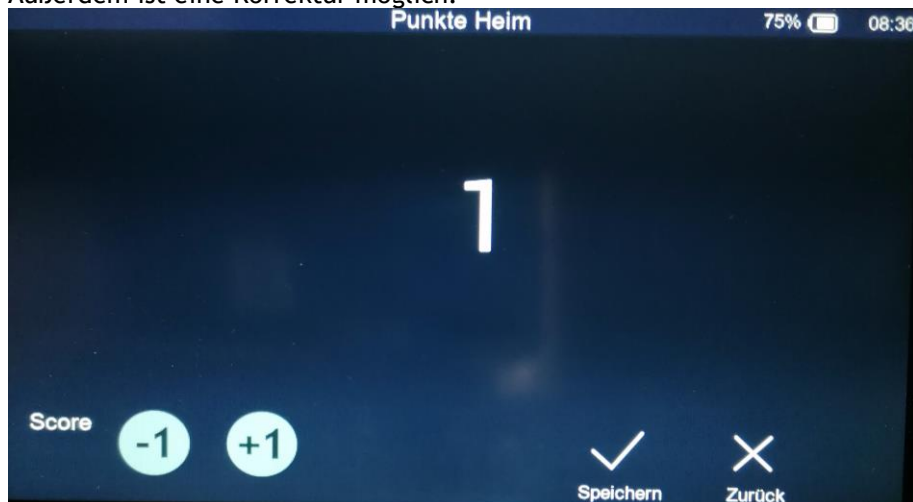


### Eingabe von Punkten

Erzielt ein Team einen Punkt, gibt es zwei Möglichkeiten dies einzugeben:

3. Über die Funktionstasten ( + / - ) auf der Folientastatur
4. Über den Bildschirm durch Betätigung des Feldes „Punkte“

Außerdem ist eine Korrektur möglich.



# Bedienpult Multisport Outdoor

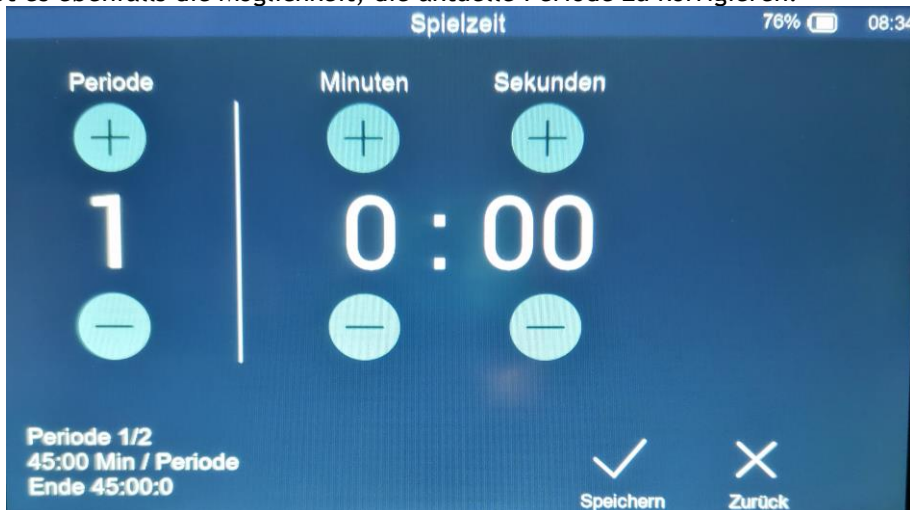
Bedienungsanleitung S-eMotion

## Starten und pausieren der Spielzeit

Die Spielzeit wird über die Tasten ▶ oder || auf der Folientastatur gestartet oder pausiert.

## Korrektur der Spielzeit

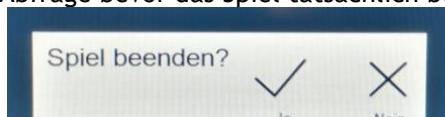
Eine Korrektur kann bei pausierter Spielzeit über einen Druck auf die aktuelle Spielzeit im Display erfolgen. Hier gibt es ebenfalls die Möglichkeit, die aktuelle Periode zu korrigieren.



## Neues Spiel / nächste Spielperiode

Ein neues Spiel oder die nächste Spielperiode kann bei pausierter Spielzeit im Hauptfenster über die entsprechenden Tasten gestartet werden (↻/→).

Es erfolgt eine Abfrage bevor das Spiel tatsächlich beendet wird:



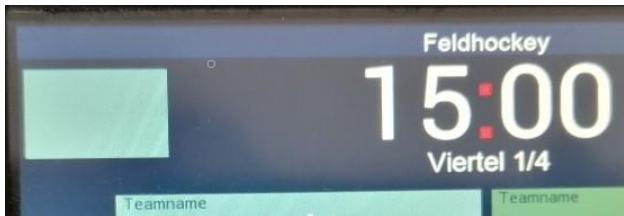
## Signalton

Neben den automatischen Signalen zum Ende jeder Spielperiode oder den Auszeiten, gibt es einen manuellen Signalton.

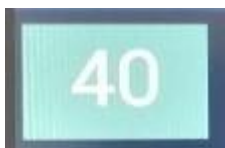
Dieser wird über das Symbol auf der Folientastatur aktiviert.

### 40Sek. Regel

Wenn die Spielzeit gestoppt ist, kann die 40Sek. Regel über das Feld links oben gesteuert werden - Bei gestarteter Spielzeit ist das Feld nicht wählbar.



Bei einmaliger Betätigung des Feldes werden die 40 Sekunden gestartet und laufen sofort abwärts auf 0.



Die Zählung kann durch nochmaliges Betätigen des Feldes gestoppt werden und wird mit einer roten Umrandung des Feldes signalisiert.



Eine weitere Betätigung des Feldes startet die Zählung wieder.

Über die Taste **II** kann die Zählung ebenfalls gestoppt werden.

→ Bei gestoppter Zählung wird das Feld durch Betätigung der Taste **II** sofort gelöscht.

Wird die Spielzeit mit der Taste **▶** gestartet, wird die Zählung der 40 Sekunden sofort gestoppt und gelöscht.

#### Optional - Hardwareabhängig:

Nach vollständigem Ablauf der 40 Sekunden wird, je nach Einstellungen, ein Signalton ausgelöst.

## 7. American Football



### Einstellungen (Settings)

Es stehen vier vorkonfigurierte Spielweisen zur Verfügung.  
Diese können sich in folgenden Punkten unterscheiden:

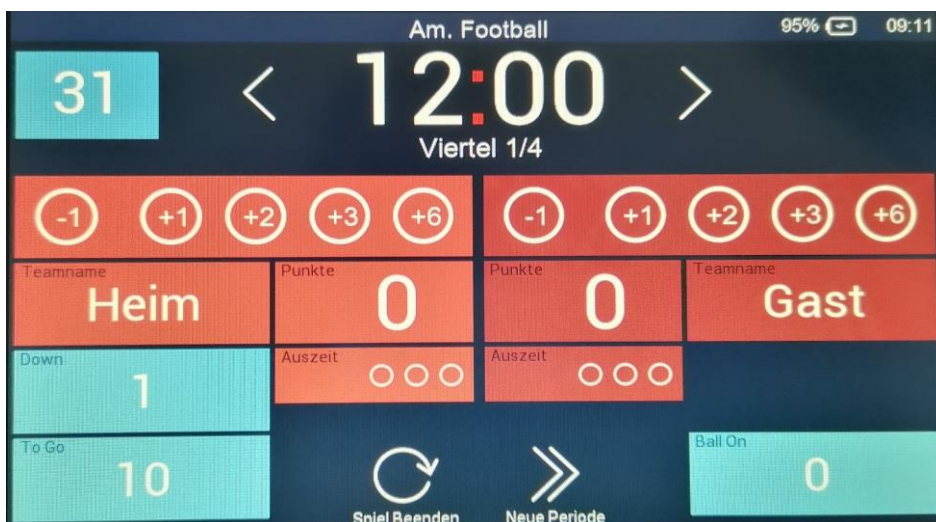
- 3) Vor dem Spiel
  - a. Countdown  
Vorgabe, ob vor dem Spiel ein Countdown auf der Spielstandsanzeige abläuft
  - b. Dauer des Countdowns  
Vorgabe der Dauer eines Countdowns bis max. 99 Minuten und 50 Sekunden
  - c. Signaltöne (hardwareabhängig)  
Optional können Signaltöne zu zwei verschiedenen Zeitpunkten ausgegeben werden.  
Zusätzlich lässt sich deren Dauer einstellen.
- 4) Spiel
  - a. Dauer der Perioden  
Vorgabe der Dauer einer Halbzeit in Minuten und Sekunden.
  - b. Anzahl der Perioden  
Vorgabe der Anzahl der Spielperioden ohne Verlängerungen (z.B. 2 Halbzeiten).
  - c. Zählmodus  
Vorgabe, ob die Spielzeit auf- oder abwärts läuft.
  - d. Spielzeit kumuliert  
Bei aufwärts laufender Spielzeit kann die Spielzeit kumuliert dargestellt werden, sodass die Spielzeit nach der vorherigen Periode wieder bei „00:00“ beginnt.
  - e. Anzeige der Spielzeit nach deren Ablauf
  - f. Signaltöne (hardwareabhängig)
- 12) Timeout
  - a. Anzahl
  - b. Dauer
  - c. Reset  
Zeitpunkt zu dem die Auszeiten zurückgesetzt werden:
    - Aus
    - Periode
    - Halbzeit
  - d. Timeout: in Spielzeit (anzeigen / ausgeben)
  - e. Signalton
- 13) Pausen
  - a. Dauer
  - b. Signaltöne (hardwareabhängig)
- 14) Teamnamen  
Eingabe der Namen für die teilnehmenden Teams. Die Namen können ebenfalls während eines Spiels angepasst werden.
  - a. Heim
  - b. Gast
- 15) 40Sek. Regel
  - a. Signale
    - i. Dauer der Signale (akustisch - hardwareabhängig)
  - b. Zeit (40/25 Sekunden fest eingestellt)
- 16) Setting zurücksetzen
  - a. Zurücksetzen auf Werkseinstellungen  
Hier werden alle Einstellungen auf die Vorgabewerte zurückgesetzt.

## Bedienung

Das Spiel öffnet sich durch eine Berührung des Sportart- Symbols und anschließender Berührung des Schriftzugs „Setting...“ .

## Eingabe von Teamnamen

Eine Eingabe der Teamnamen erfolgt über die Felder „Teamname“ im Display. Es öffnet sich eine Bildschirmtastatur.



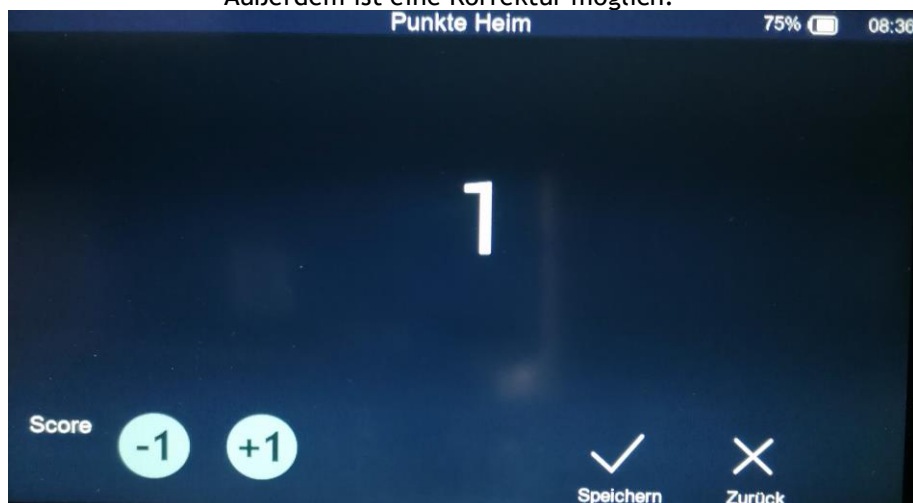
## Eingabe von Punkten

Erzielt ein Team Punkte, gibt es drei Möglichkeiten dies einzugeben:

1. Über die Funktionstasten ( + / - ) auf der Folientastatur
2. Direkt über die Score/Punkte Icons auf dem Bildschirm



3. Über den Bildschirm durch Betätigung des Feldes „Punkte“  
Außerdem ist eine Korrektur möglich.





# Bedienpult Multisport Outdoor

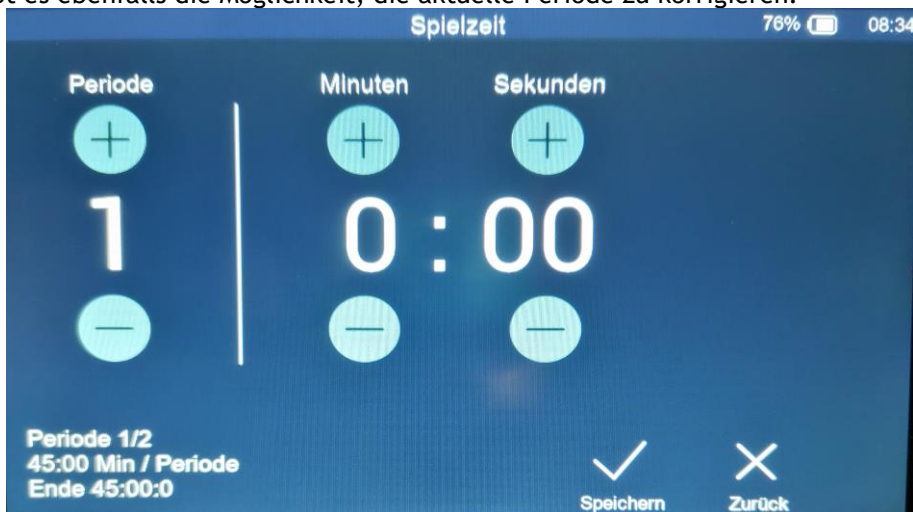
Bedienungsanleitung S-eMotion

## Starten und pausieren der Spielzeit

Die Spielzeit wird über die Tasten ▶ oder || auf der Folientastatur gestartet oder pausiert.

## Korrektur der Spielzeit

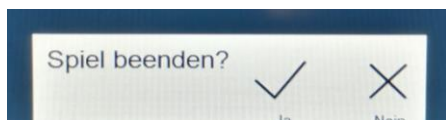
Eine Korrektur kann bei pausierter Spielzeit über einen Druck auf die aktuelle Spielzeit im Display erfolgen. Hier gibt es ebenfalls die Möglichkeit, die aktuelle Periode zu korrigieren.



## Neues Spiel / nächste Spielperiode

Ein neues Spiel oder die nächste Spielperiode kann bei pausierter Spielzeit im Hauptfenster über die entsprechenden Tasten gestartet werden (↻/→).

Es erfolgt eine Abfrage, bevor das Spiel tatsächlich beendet wird:

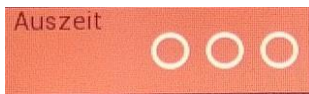


## Signalton

Neben den automatischen Signalen zum Ende jeder Spielperiode, gibt es einen manuellen Signalton. Dieser wird über das Symbol auf der Folientastatur aktiviert.



## Timeouts



Timeouts können über das Feld „Auszeit“ gestartet und korrigiert werden.  
Die Punkte-Icons in diesem Feld zeigen die Verfügbaren und bereits genommen Timeouts an.

## Down / To Go / Ball On

### Down

Durch Betätigen des Feldes „Down“ wird die Anzahl der Downs um „1“ erhöht. Nach dem vierten Down wird wieder auf „1“ zurückgestellt und der Wert im Feld „To Go“ auf „10“ zurückgesetzt.

### To Go

Durch Betätigen des Feldes „To Go“ öffnet sich ein Dialog, in dem die Anzahl der Yards entweder direkt über die Zehnertastatur eingegeben werden kann oder mit den +/- Tasten korrigiert.

Der eingestellte Wert wird mit der Taste „Speichern“ übernommen

### Ball On

Durch Betätigen des Feldes „Ball On“ öffnet sich ein Dialog, in dem die Anzahl der Yards entweder direkt über die Zehnertastatur eingegeben werden kann oder mit den +/- Tasten korrigiert.

Der eingestellte Wert wird mit der Taste „Speichern“ übernommen

# Bedienpult Multisport Outdoor

Bedienungsanleitung S-eMotion

---

## 40Sek. Regel

Die 40 Sekunden Regel wird über ein externes Handbedienteil gesteuert und läuft autark von der Spielzeit. Die Darstellung erfolgt im Feld links oben. Der rote Rahmen signalisiert, dass die 40 Sekunden gestoppt sind.



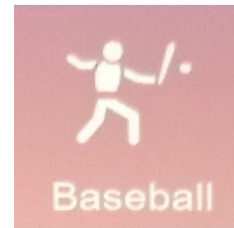
### Optional - Hardwareabhängig:

Nach vollständigem Ablauf der 40 Sekunden wird, je nach Einstellungen, ein Signalton ausgelöst.

## 8. Baseball

### Voreinstellungen

- Innings: max. 10
- Runs pro Inning: 0 - 9
- Max. Runs: 0 - 99
- Hits: 0 - 99
- Errors: 0 - 99
- Ball: 0 - 3
- Strike: 0 - 2
- Out: 0 - 2
- AtBat: 0 - 99 (0 = Feld ausgeblendet)



### Bedienung

Das Spiel öffnet sich durch eine Berührung des Sportart- Symbols. Es erfolgt direkt die Darstellung der Bedienoberfläche.

Das aktuelle Inning wird in Grün dargestellt



### Eingabe von Teamnamen

Eine Eingabe der Teamnamen erfolgt über die Felder „Teamname“ im Display. Es öffnet sich eine Bildschirmtastatur. Es können maximal 8 Zeichen je Team eingegeben werden.

### Eingabe von Runs per Inning

Über die Folientastatur-Tasten (+) und (-) können die Runs für das aktuelle Inning eingegeben werden. Die Gesamt-Runs werden automatisch aufaddiert.

### Nächstes Inning

Das nächste Inning kann über die Bildschirmstaste ( → ) gestartet werden.  
Es erfolgt eine Abfrage, bevor das nächste Inning gestartet wird.

### Letztes Inning

Das AKTUELLE Inning kann über die Bildschirmstaste ( ← ) gelöscht werden.  
Es erfolgt eine Abfrage, bevor das aktuelle Inning gelöscht wird.

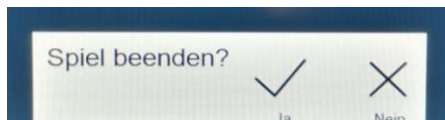
Das aktuelle Inning springt auf das vorherige und die Runs des aktuellen Innings werden gelöscht - Die Gesamt-Runs korrigiert.

Ist das aktuelle Inning das 1. Inning, so werden nur die Runs gelöscht.

### Neues Spiel

Ein neues Spiel Hauptfenster über die entsprechenden Tasten gestartet werden ( ⏸ ).

Es erfolgt eine Abfrage, bevor das Spiel tatsächlich beendet wird:



## BALL / STRIKE / OUT / Clear Count

### BALL

Durch Betätigen des Feldes „BALL“ wird die Anzahl der Anzeige BALLs um „1“ erhöht. Nach dem dritten BALL wird wieder auf „0“ zurückgestellt.

### STRIKE

Durch Betätigen des Feldes „STRIKE“ wird die Anzahl der Anzeige STRIKE um „1“ erhöht. Nach dem zweitem STRIKE wird wieder auf „0“ zurückgestellt.

### OUT

Durch Betätigen des Feldes „OUT“ wird die Anzahl der Anzeige OUT um „1“ erhöht. Nach dem zweitem OUT wird wieder auf „0“ zurückgestellt.

### Clear Count

Durch Betätigen des Feldes „Clear Count“ werden die Felder BALL und STRIKE auf „0“ zurückgestellt.

## HIT / ERROR

### HIT (Home und Guest)

Die Felder „HIT“ können Werte zwischen 0 und 99 annehmen. Durch Betätigen der entsprechenden Felder ( + ) und ( - ) wird der Wert eingestellt.

### ERROR (Home und Guest)

Die Felder „ERROR“ können Werte zwischen 0 und 9 annehmen. Durch Betätigen der entsprechenden Felder ( + ) und ( - ) wird der Wert eingestellt.

## ATBAT

Durch Betätigen des Feldes „AtBat“ öffnet sich ein Dialog, über den über die Nummerntastatur oder über die (+/-) Tasten der entsprechende Wert eingestellt werden kann.

Bei einer „0“ wird der Wert im Bedienpult und auf der Anzeigetafel (sofern vorhanden) ausgeblendet.

