



SCHAUF

Bedienungsanleitung

G 3000/250 und G 3000/190



SCHAUF GmbH

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

www.schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2570de14
Datum: 12-18-2012
Erstellt: RJ/RS/IS/RF-NF



SCHAUF

Allgemeines

Die SCHAUF Multisport Spielzeituhrenanlagen G 3000/250 und G 3000/190 kann für alle gängigen Hallensportarten genutzt werden.

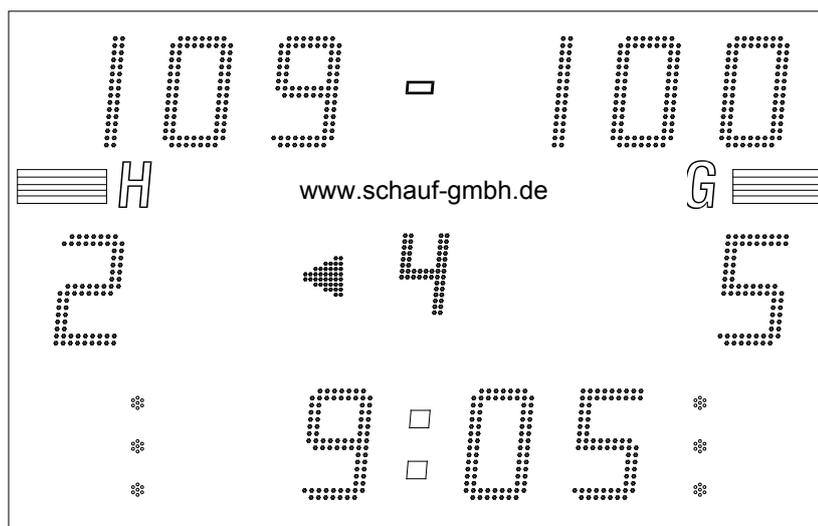
Die Spielzeituhrenanlagen G 3000/250, G 3000/190 und das dazu gehörige Bedienpult stellen die grundlegenden Bestandteile des Systems dar. Die Bedienung während eines Spiels erfolgt über austauschbare Tastaturschablonen, für die jeweilige Sportart.

Acht Standardsportarten sind bereits im Lieferumfang enthalten.

- Handball
- Volleyball
- Basketball
- Hallenfußball
- Hallenhockey
- Tennis
- Tischtennis
- Badminton

Weitere Sportarten wie z.B. Eishockey, Boxen, Gewichtheben etc. sind erhältlich. Bitte kontaktieren Sie hierzu unseren Vertrieb unter der unten angegebenen Telefonnummern.

Die unterschiedlichen Anzeigemöglichkeiten werden auf den nächsten Seiten dargestellt.



SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

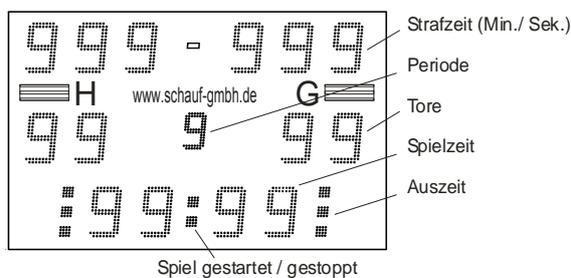
Version:2570de14
Datum: 12-18-2012
Erstellt: RJ/RS/IS/RF-NF



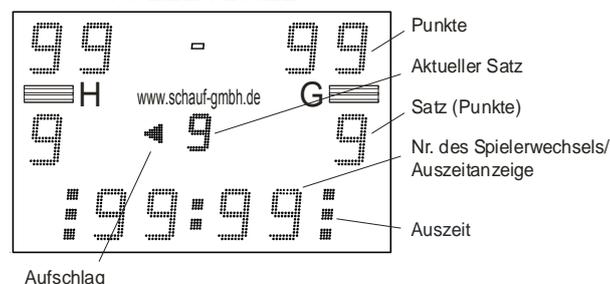
SCHAUF

8 Standardsportarten

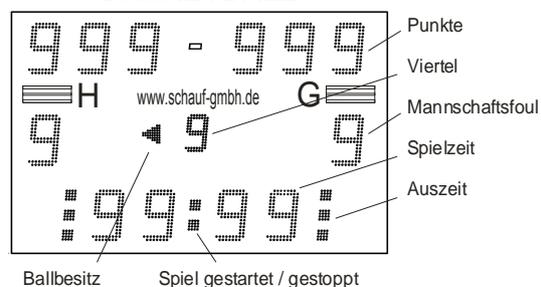
HANDBALL



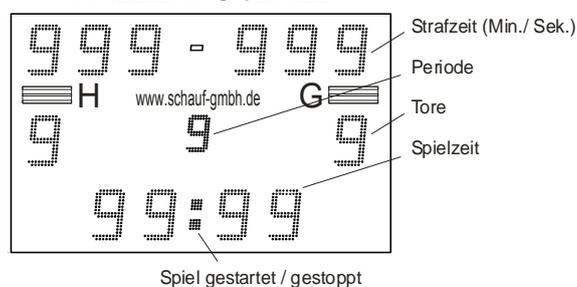
VOLLEYBALL



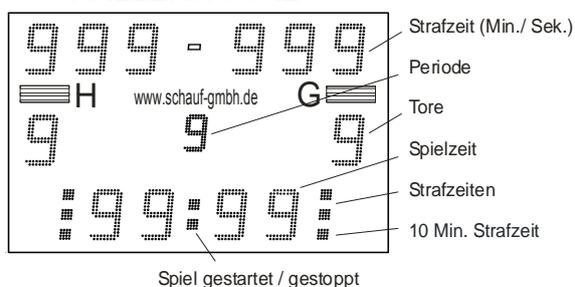
BASKETBALL



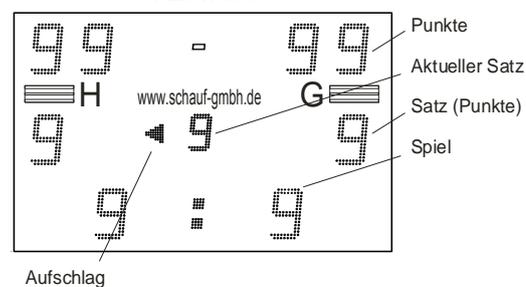
HALLENFUßBALL



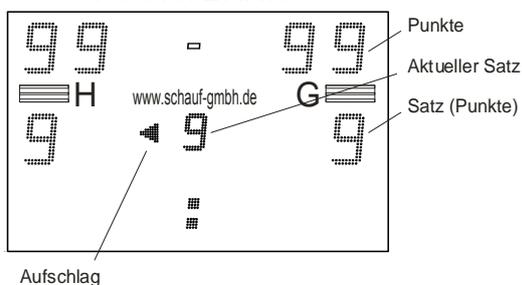
HALLENHOCKEY



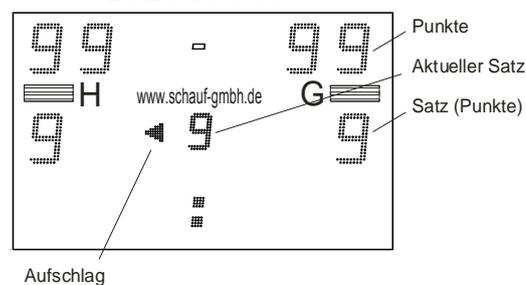
TENNIS



TISCHTENNIS



BADMINTON



SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2570de14
Datum: 12-18-2012
Erstellt: RJ/RS/IS/RF-NF/MB



SCHAUF

Im Lieferumfang enthalten

- Spielzeituhrenanlage G 3000/250 oder G 3000/190.
- Interne Signalhupe.
- Bedienpult inkl. 8 Stück austauschbare Tastaturschablonen für die Standardsportarten.
- Montagehalterung für die Wandmontage

Optionen

Erweiterungen zum Basic-System:

- Start/Stop- Handbedienteil (Art.nr. 43064-00)
- Externe Hupe (Art.nr. 117690-00)

Installation der Spielzeituhrenanlage

Die Polykarbonat Frontabdeckung an der Spielzeituhrenanlage G 3000 und den Zusatzmodulen sollte nicht demontiert werden, nachdem die Anzeigetafel an der Wand montiert wurde. Die Spielzeituhr ist nur für die Wandmontage geeignet, dazu benutzen Sie bitte das beigefügte Montageset (siehe Montageanweisung 2582). Bei der funkgesteuerten Spielzeituhrenanlage G 3000 befestigen Sie die mitgelieferte Antenne an der Oberseite der Spielzeituhr sowie am Bedienpult.

Bitte beachten: Wir empfehlen ein flexibles Kabel mit einer Reserve von 40 cm für eventuelle Servicearbeiten einzuplanen.

Schließen Sie die Netzanschlusskabel an das Stromnetz (230V/AC) an.

Verbinden Sie die Zusatzmodule (Option) über die modularen Steckverbinder (RJ12) mit der Spielzeituhr. Dabei spielt es keine Rolle welchen der modularen Steckverbinder (RJ12) Sie nutzen (siehe Beschreibung „Anschlussbelegung“ 2723).

Verbinden Sie die kabelgebundenen Slave-Module (Option) entsprechend dem Anschlussplan 085170-09.

Spielzeituhrenanlagen, kabelgebunden

Verbinden Sie das Bedienpult mit der Spielzeituhr wie in Zeichnung 083875-31 beschrieben.

Spielzeituhrenanlagen, funkgesteuert (Option)

Verbinden Sie das Bedienpult über das im Lieferumfang enthaltene Netzgerät mit dem Stromnetz (230V/AC). Bei Verwendung eines Akku-Pack (Option) ist der Anschluss an das Stromnetz (230V/AC) zum Betrieb nicht erforderlich, dieses wird lediglich zum Laden des Akku-Pack benötigt.



SCHAUF

Tastaturschablone für acht Standardsportarten

Die Funktionen und das Regelwerk für, die acht Standardsportarten sind im Bedienpult voreingestellt. Für jede Sportart erhalten Sie eine austauschbare Tastaturschablone, die den Bediener/in über selbsterklärende Symbole führt. Auf dem eingebauten LC-Kontrolldisplay im Bedienpult werden die gleichen Informationen wie auf der Spielzeituhr dargestellt.

Sportart	Art. Nr.	Dokument
Handball	20957-04	2621
Volleyball	20957-09	2620
Basketball	20957-36	2618
Hallenfußball	20957-05	2722
Hallenhockey	20957-45	2714
Tennis	20957-07	2652
Tischtennis	20957-10	2653
Badminton	20957-08	2655

Weitere Sportarten wie z.B. Eishockey, Boxen, Gewichtheben etc. sind erhältlich. Bitte kontaktieren Sie hierzu unseren Vertrieb unter der unten angegebenen Telefonnummer.

Inbetriebnahme

Stellen Sie sicher, dass die Spielzeituhr eingeschaltet ist (230V/AC). Legen Sie eine der Tastaturschablonen in das Bedienpult ein. Verbinden Sie das Bedienpult über die Steckverbindung mit der Spielzeituhr. (Bei Funk nicht erforderlich). Wählen Sie im Bedienpult die gewünschte Sportart aus und starten das ausgewählte Sportprogramm mit der Taste YES. Überprüfen Sie bitte ob die Informationen der zugehörigen Sportart auf der Spielzeituhr dargestellt werden.

Anzeige der Tageszeit anstelle der Spielzeit

Die Anzeige der Tageszeit anstelle der Spielzeit auf der Spielzeituhr zur Anzeige von Stunden/Minuten vor oder nach dem Spiel, während einer Spielzeitpause oder bei offener Verbindung. Um diese Funktion nutzen zu können, geben Sie bitte das korrekte Datum und die Uhrzeit, wie unten erläutert, ein.

Tageszeitanzeige einstellen:

Drücken Sie die Taste Clock (Symbol analoge Uhr) auf dem Bedienpult.

Bestätigen Sie mit der Taste YES.

Geben Sie die korrekte Tageszeit ein. Dazu geben Sie bitte mit den numerischen Tasten immer 10 Zeichen ein.

Beispiel: 20 März 2008, 15:28 Uhr

08 für 2008

03 für März

20 für 20

15 für Stunden

28 für Minuten

0803201528 (auf der Spielzeituhr wird 15:28 angezeigt)

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2570de14
Datum: 12-18-2012
Erstellt: RJ/RS/IS/RF-NF



SCHAUF

Beenden der Tageszeitanzeige

Drücken Sie die Taste Clock (Symbol analoge Uhr) auf dem Bedienpult.

Bestätigen Sie mit der Taste STOP.

Auf der Spielzeituhr werden nun wieder der Spielstand und die Spielzeit des letzten Spiels angezeigt. Wird das Bedienpult ausgeschaltet, zeigt die Spielzeituhr automatisch die aktuelle Uhrzeit an.

Aktivierung der aktuellen Tageszeitanzeige DCF (Option)

Drücken Sie die Taste Clock (Symbol analoge Uhr) auf dem Bedienpult.

Bestätigen Sie mit der Taste START.

Die korrekte Tageszeit wird automatisch über eine DCF-77 Funkempfangseinrichtung, inkl. externer Antenne synchronisiert, eine manuelle Eingabe von Datum und Uhrzeit ist nicht erforderlich.

Ausschalten der aktuellen Tageszeitanzeige

Drücken Sie die Taste Clock (Symbol analoge Uhr) auf dem Bedienpult.

Bestätigen Sie mit der Taste 0.

Helligkeitseinstellung der Anzeigetafel

Mit dieser Funktion kann man manuell die Helligkeit auf der Anzeigetafel einstellen. Ein Wert zwischen 1 und 100 % wird verwendet. Die Werkseinstellung ist generell bei 50%. Bitte beachten Sie, dass die Skala nicht linear ist.

Drücken Sie das Feld **H** und **G** in schneller Abfolge auf dem Bedienpult.

Das Service-Menü *****Spezial***** wird geöffnet.

Drücken Sie die Taste [NO] bis die Frage „Helligkeit N/J?“ erscheint. Drücken Sie die Taste [YES].

Geben Sie einen Wert zwischen 1-100 ein und drücken die Taste [YES] zur Bestätigung.

Der neue Wert wird nun an die Anzeigetafel geschickt.

Der Wert wird in der Anzeigetafel gespeichert und wird nach einem Neustart oder Stromausfall automatisch wiederhergestellt. Bitte beachten Sie, dass der Wert nicht in dem Bedienpult gespeichert wird und dort immer 50% angezeigt wird.

Bei Spannungsausfall

Das Bedienpult:

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt, die aktuellen Informationen werden für ca. 2 Minuten im Display des Bedienpultes angezeigt.

Nach dem Stromausfall, erscheint die Frage *Restore Data N/Y* (Daten wiederherstellen).

- Drücken Sie die Taste YES um mit dem Spielstand wie vor dem Stromausfall, fortzufahren.
Die Daten werden automatisch an die Spielzeituhr gesendet.

Die Spielzeituhr:

Die Spielzeituhr verliert die Angaben und erlischt beim Stromausfall. Nach dem Stromausfall führt die Spielzeituhr einen Reset durch die Spielzeituhr wird automatisch auf den alten Spielstand aktualisiert.



SCHAUF

Störung der Funkübertragung

Die funkgesteuerten Spielzeituhrenanlage (Option) kann auf der genutzten Frequenz durch verschiedene Ursachen gestört werden, wie z.B. Mobiltelefone, TV-Sender etc.

Sollten Störungen bei der Übertragung der Informationen über die Funkübertragungsstrecke entstehen, so können Sie die Informationen durch betätigen der Taste G (Symbol) auf dem Bedienpult erneut zur Spielzeituhr senden.

Technische Daten

	G 3000/190	G 3000/250
Gewicht (kg)	14	30
Abmessungen B x H x T (mm)	1400 x 900 x 50	2000 x 1250 x 50
Versorgungsspannung (V)	230V/AC, 50Hz, +5%, -10%	230V/AC, 50Hz, +5%, -10%
Leistungsaufnahme (VA)	60 / (120 Signalhupe)	100 / (160 Signalhupe)
Zeichenhöhe (mm)	190 / 140	250 / 190
Temperaturbereich	0°C - +40°C	0°C - +40°C
Ableseentfernung (m)	80	120
Übertragungsfrequenz (MHz)	869.850	869.850
Funkübertragung	FSK	FSK
Übertragungreichweite (m)	max. 200	max. 200



SCHAUF

Wichtige Sicherheitshinweise

Lesen Sie bitte die nachfolgenden Anweisungen gewissenhaft durch und beachten Sie diese beim Gebrauch des Gerätes.

Stellen Sie sicher, dass das Gerät auf einem festen Grund installiert wird, da es ansonsten Sach- und/oder Personenschäden bei einer nicht fachgerechten Montage, nach sich ziehen könnte.

Schlitze und Öffnungen im Gehäuse werden für die Belüftung benötigt, um den zuverlässigen Betrieb des Produktes sicherzustellen und es vor Überhitzung zu schützen. Diese Öffnungen dürfen nicht blockiert oder verschlossen werden. Das Gerät sollte nicht in unmittelbarer Nähe oder über einer Wärmequelle installiert werden. Beim Einbau des Gerätes in eine Unterkonstruktion muss eine ausreichende Belüftung gewährleistet sein.

Führen Sie niemals Gegenstände jeglicher Art durch die Lüftungsschlitze bzw. andere Öffnungen in das Gehäuse ein. Die Gegenstände könnten eine Verbindung zu Hochspannungsführenden Teilen herstellen und einen Stromschlag hervorrufen. Zusätzlich könnten elektrische Teile Schaden nehmen und oder ein Brandherd entstehen.

Das Gerät sollte ausschließlich von Fachkundigen Personal (z.B. zur Instandsetzung in einem Schadensfall) geöffnet werden. Beachten Sie dass bei Entfernung der Abdeckungen die stromführenden Teile freigelegt werden und somit nicht berührt werden sollten.

Wenn das Gerät permanent an das Stromnetz (230V/AC) angeschlossen wird, sollte die Hauptleitung mit einem Schalter abgesichert werden.

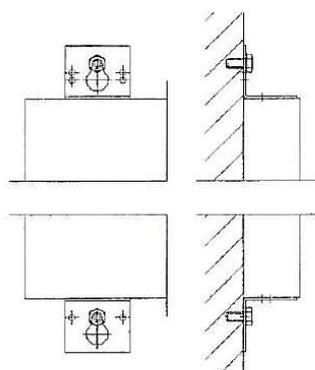
Wird das Gerät mit einem Stecker versehen sollte darauf geachtet werden dass eine einfache Trennung möglich ist ohne das Gehäuse öffnen zu müssen.



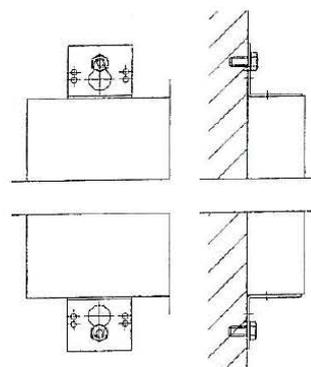
SCHAUF

Montagehinweis

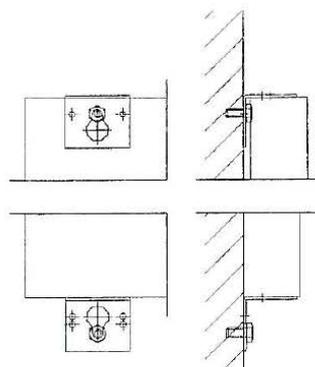
Variante 1



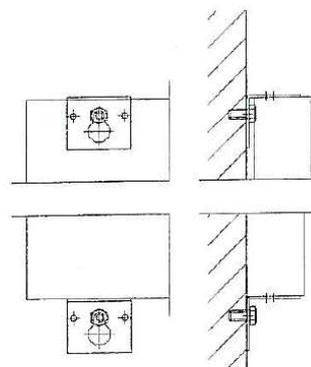
Variante 2



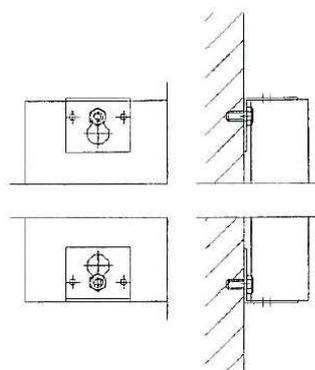
Variante 3



Variante 4

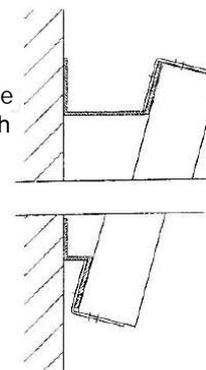


Variante 5



Variante 6

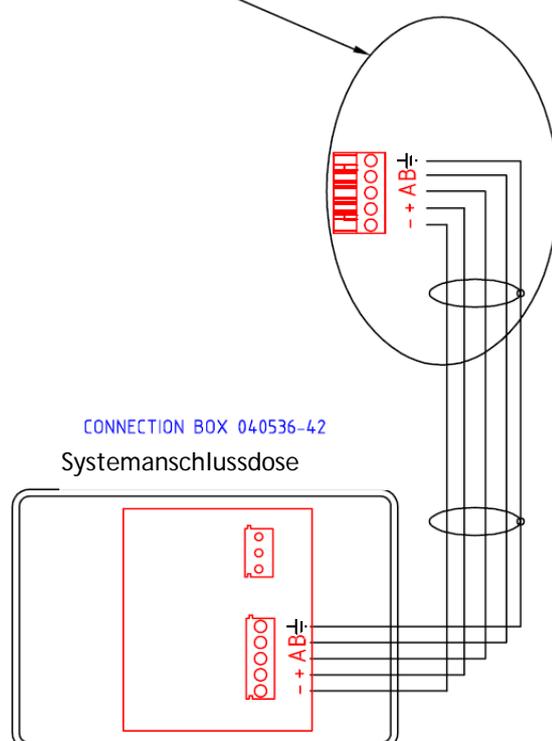
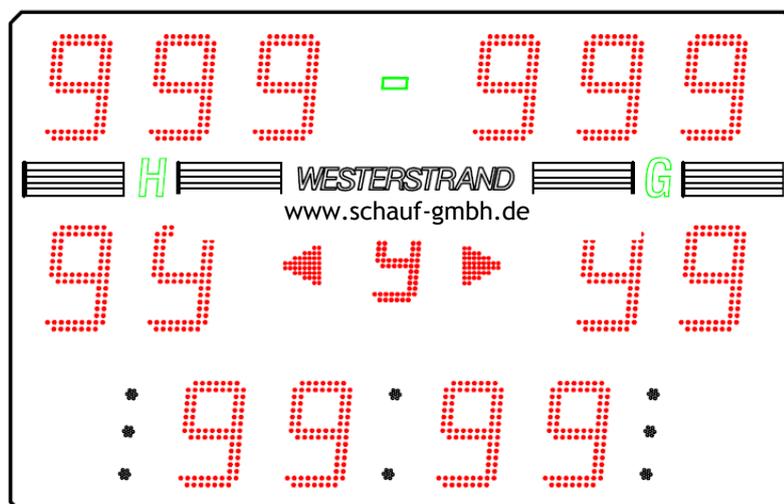
Nach unten geneigte
Wandmontage durch
zusätzlichem
Wandhalter
(Option)





SCHAUF

Anschlussbelegung Systemanschlusssdose



SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2570de14
Datum: 12-18-2012
Erstellt: RJ/RS/IS/RF-NF



SCHAUF

Anschlussbelegung

Bitte beachten!

Die Anschlussstecker sind nicht gekennzeichnet. Bitte beachten Sie die untere Abbildung für die Steckerbelegung.

Externe Signalhupe (Option)

Verbinden Sie das gekennzeichnete Anschlusskabel "12V SIGNAL" Signalhupe mit der Spielzeituhr (+ an + und - an -). Schließen Sie das Netzanschlusskabel an das Stromnetz (230V/AC) an.

Zusatzmodule (Option)

Schließen Sie die Zusatzmodule an die modulare Steckverbinder (RJ12), gekennzeichnet "Zusatzmodule" in der unteren Abbildung, an. Dabei spielt es keine Rolle welchen der modularen Steckverbinder (RJ12) Sie nutzen.

Tageszeitanzeige DCF oder Time Code „TC“ (Option)

Beachten Sie hierbei die Einstellungen auf der nächsten Seite.

Tageszeitanzeige DCF

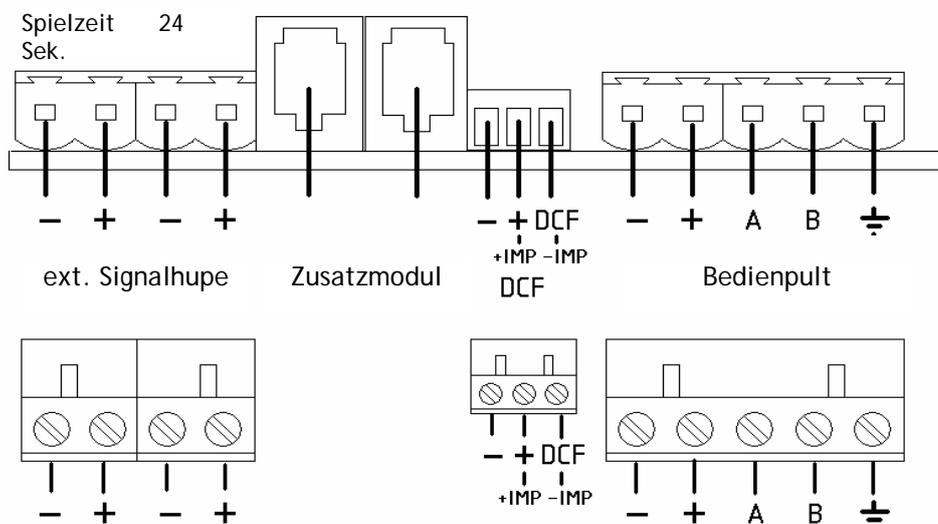
Verbinden Sie die Leitung der DCF-77 Funkempfangseinrichtung mit der Spielzeituhr entsprechend der Abbildung (+ an +, - an - und DCF an DCF).

Tageszeitanzeige Time Code „TC“

Verbinden Sie die Leitung von einer Hauptuhr mit der Spielzeituhr entsprechend der Abbildung (+IMP an +IMP und -IMP an -IMP).

Bedienpult

Schließen Sie den Anschlussstecker für das Bedienpult entsprechend der Abbildung an. Die 5. pol. Systemanschlussdose wird wie folgt angeschlossen - an -, + an +, A an A, B an B und die Abschirmung zwischen den Erdleitungen.

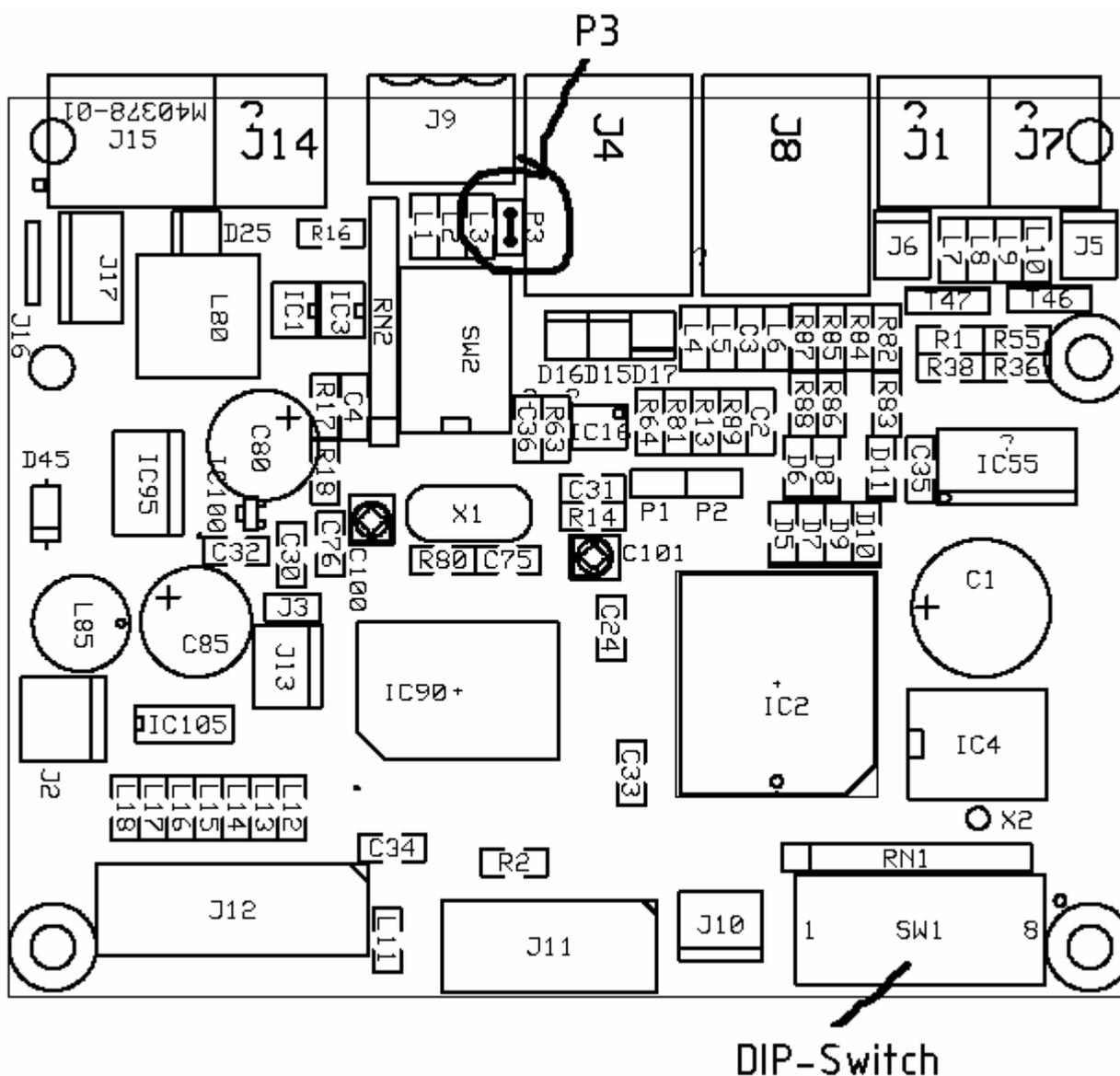




SCHAUF

DIP-Switch Einstellungen auf der Steuerplatine K40378-XX
Für die Darstellung der Tageszeit wird der Jumper P3 benötigt.

Tageszeit	Jumper
	P3
DCF-77	ON
Quarz	ON
1/1 Min.-Imp.	-
1/2 Min.-Imp.	-
Time Code TC	OFF

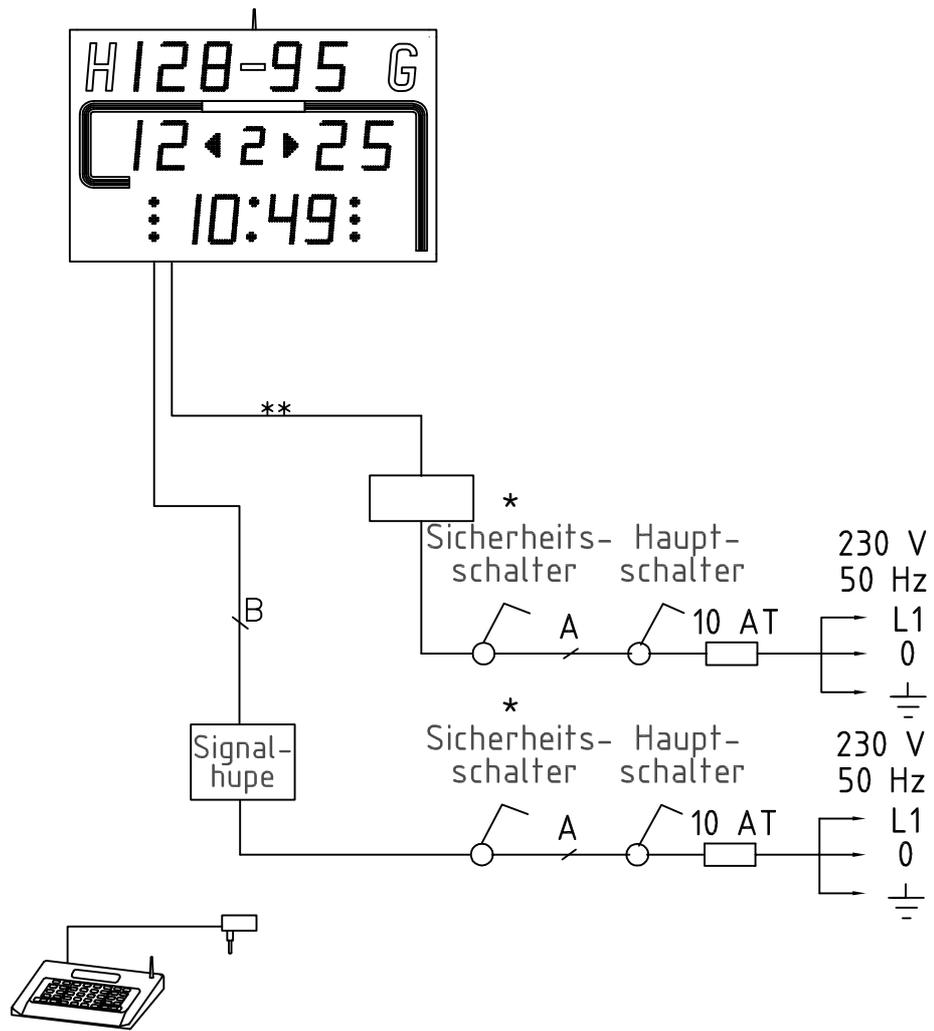




SCHAUF

Anschlusspläne

<i>Zeichnung Nr.:</i>	<i>Typ:</i>
085288-21	Spielzeituhrenanlage G 3000
085288-23	Spielzeituhrenanlage G 3000 Funk
085288-13	Spielzeituhrenanlage G 3000 + Zusatzmodul 24 Sekunden Regel
085288-15	Spielzeituhrenanlage G 3000 Funk + Zusatzmodul 24 Sekunden Regel
085288-17	Spielzeituhrenanlage G 3000 + Zusatzmodul Strafzeitanzeige/Satzergebnisanzeige
085288-19	Spielzeituhrenanlage G 3000 Funk + Zusatzmodul Strafzeitanzeige/Satzergebnisanzeige
085288-09	Spielzeituhrenanlage G 3000 + Zusatzmodul 24 Sekunden Regel + Zusatzmodul Strafzeitanzeige/Satzergebnisanzeige
085288-11	Spielzeituhrenanlage G 3000 Funk + Zusatzmodul 24 Sekunden Regel + Zusatzmodul Strafzeitanzeige/Satzergebnisanzeige
085288-05	Spielzeituhrenanlage G 3000 + Zusatzmodul 24 Sekunden Regel + Zusatzmodul persönliche Spielerfoulanzeige
085288-07	Spielzeituhrenanlage G 3000 Funk + Zusatzmodul 24 Sekunden Regel + Zusatzmodul persönliche Spielerfoulanzeige
085288-01	Spielzeituhrenanlage G 3000 + Zusatzmodul 24 Sekunden Regel + Zusatzmodul persönliche Spielerfoulanzeige + Zusatzmodul Strafzeitanzeige/Satzergebnisanzeige
085288-03	Spielzeituhrenanlage G 3000 Funk + Zusatzmodul 24 Sekunden Regel + Zusatzmodul persönliche Spielerfoulanzeige + Zusatzmodul Strafzeitanzeige/Satzergebnisanzeige

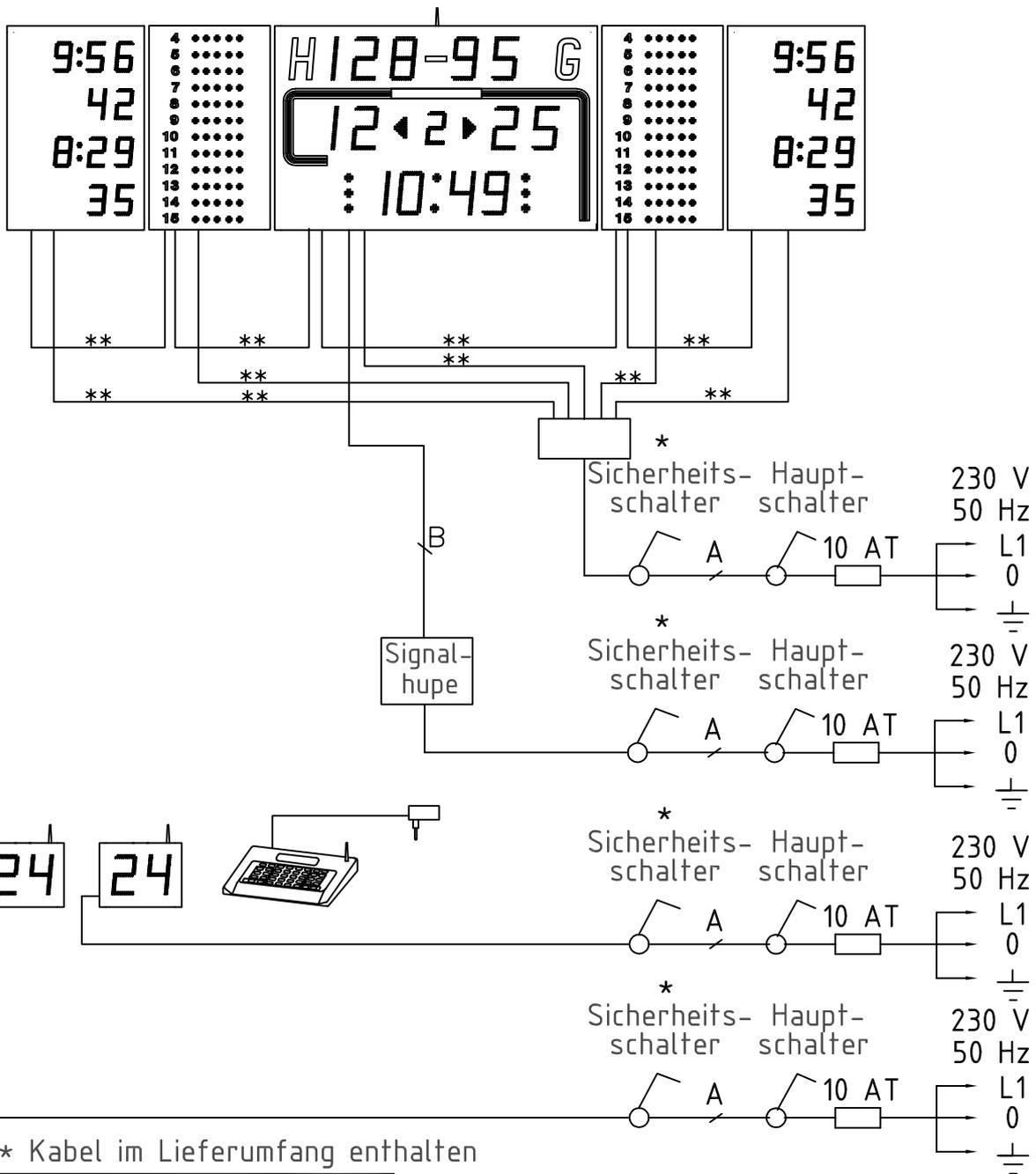


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B
< 50	3 x 1,5	CAT 5
< 100		CAT 5
< 150		CAT 5
< 250		CAT 5
Anschlussplan		
Anmerkung		UTP

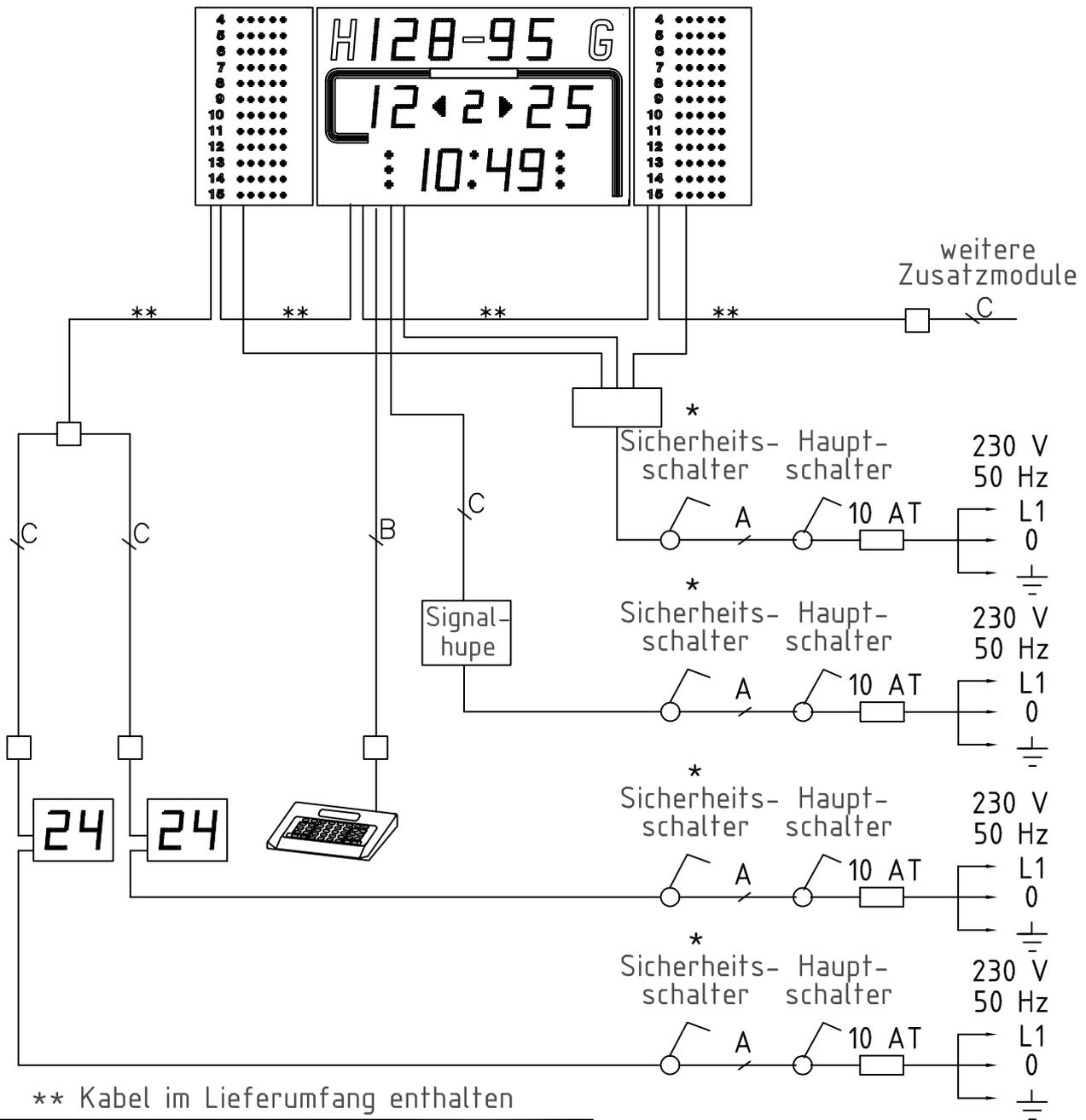
* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-09-14	Scale --	Title / Name Anschlussplan	
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme		 SCHAUF	Spielzeituhrenanlage G3000	
			Drawing number 085288-23	Edition 1(1)



Kabellänge m	A	B
< 50	3 x 1,5	CAT5
< 100		CAT5
< 150		CAT5
< 250		CAT5
Anschlussplan		
Anmerkung		UTP

Designed by JEH	Date 07-09-14	Scale --	Title / Name Anschlussplan	
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme		 SCHAUF	Spielzeituhrenanlage G3000 Drawing number 085288-03	
			Edition 1(1)	Sheet A4 1(1)

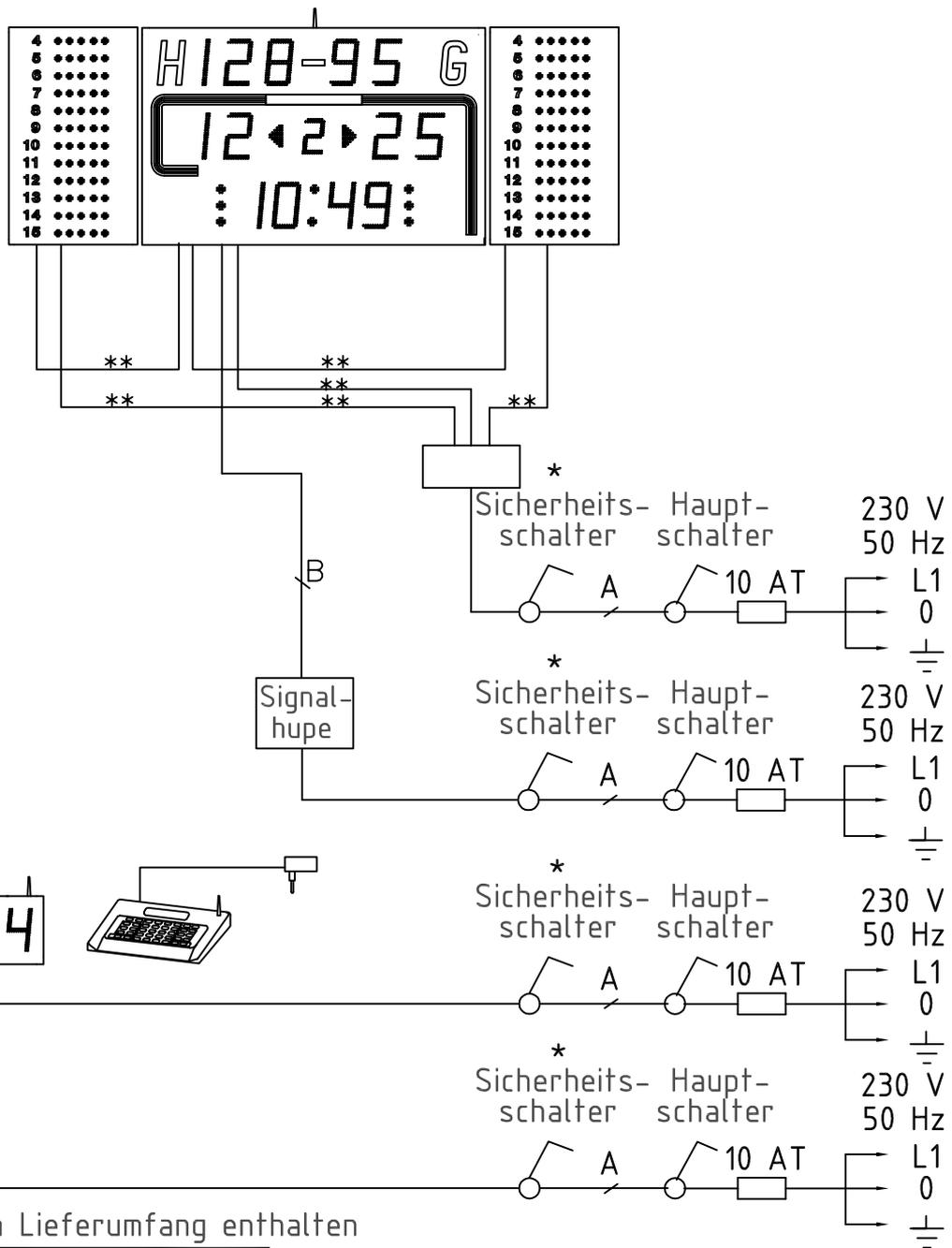


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B	C
< 50	3 x 1,5	4 x 0,5	CAT 5
< 100		4 x 1,0	CAT 5
< 150		4 x 1,5	CAT 5
< 250		4 x 2,5	CAT 5
Anschlussplan		083875-31	
Anmerkung		Schirmung	UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-10-05	Scale --	Title / Name Anschlussplan	
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme			Spielzeituhrenanlage G3000	
		Drawing number 085288-05	Edition 1(1)	Sheet A4 1(1)

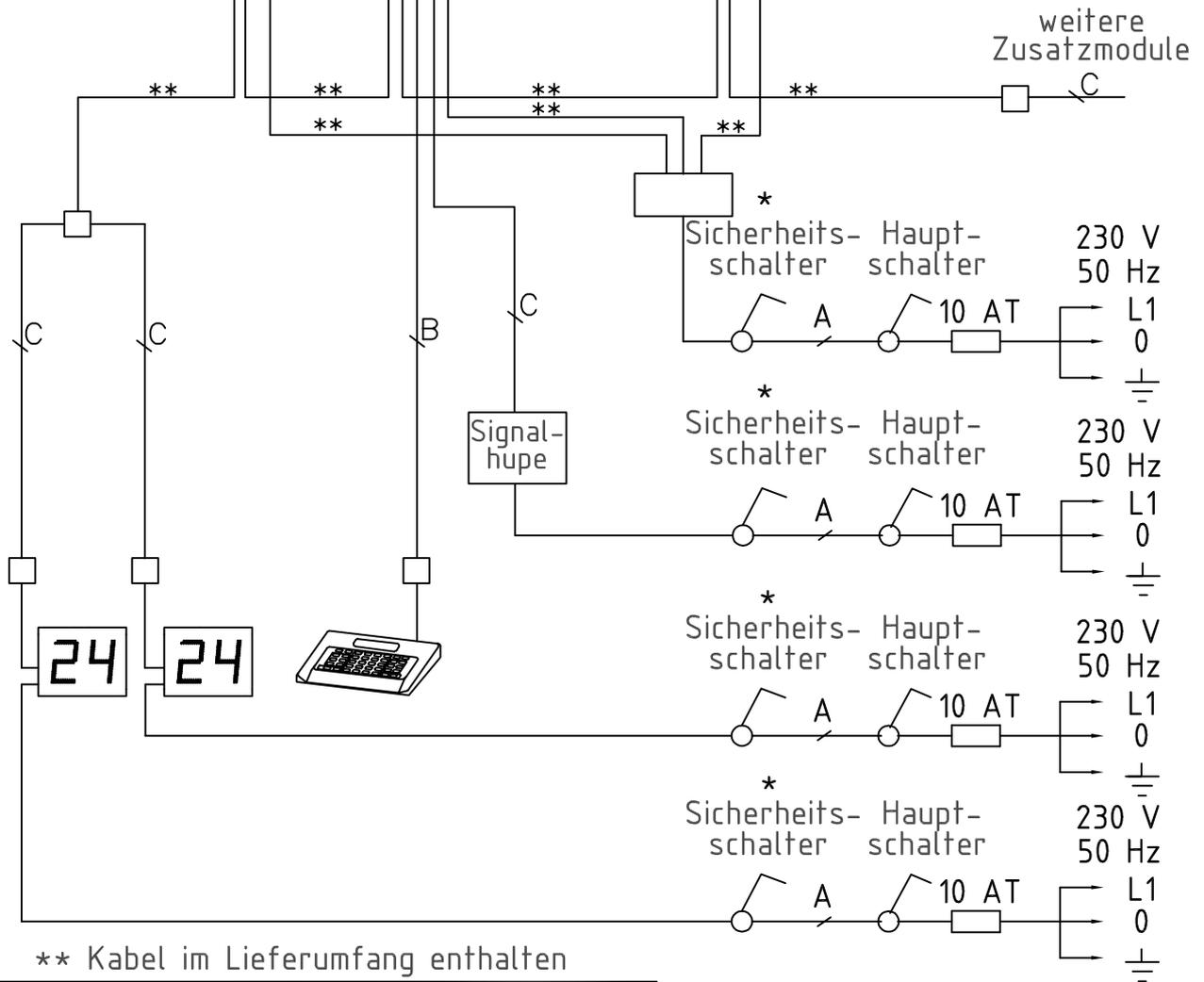
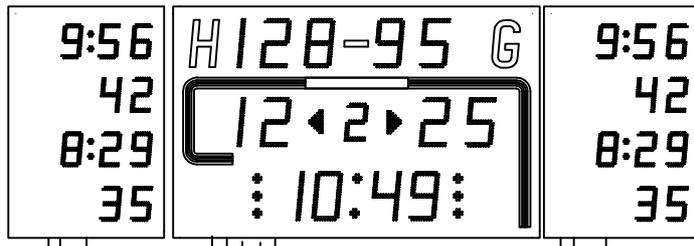


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B
< 50	3 x 1,5	CAT 5
< 100		CAT 5
< 150		CAT 5
< 250		CAT 5
Anschlussplan		
Anmerkung		UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-10-07	Scale --	Title / Name Anschlussplan	
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme		 SCHAUF	Spielzeituhrenanlage G3000	
			Drawing number 085288-07	Edition 1(1)

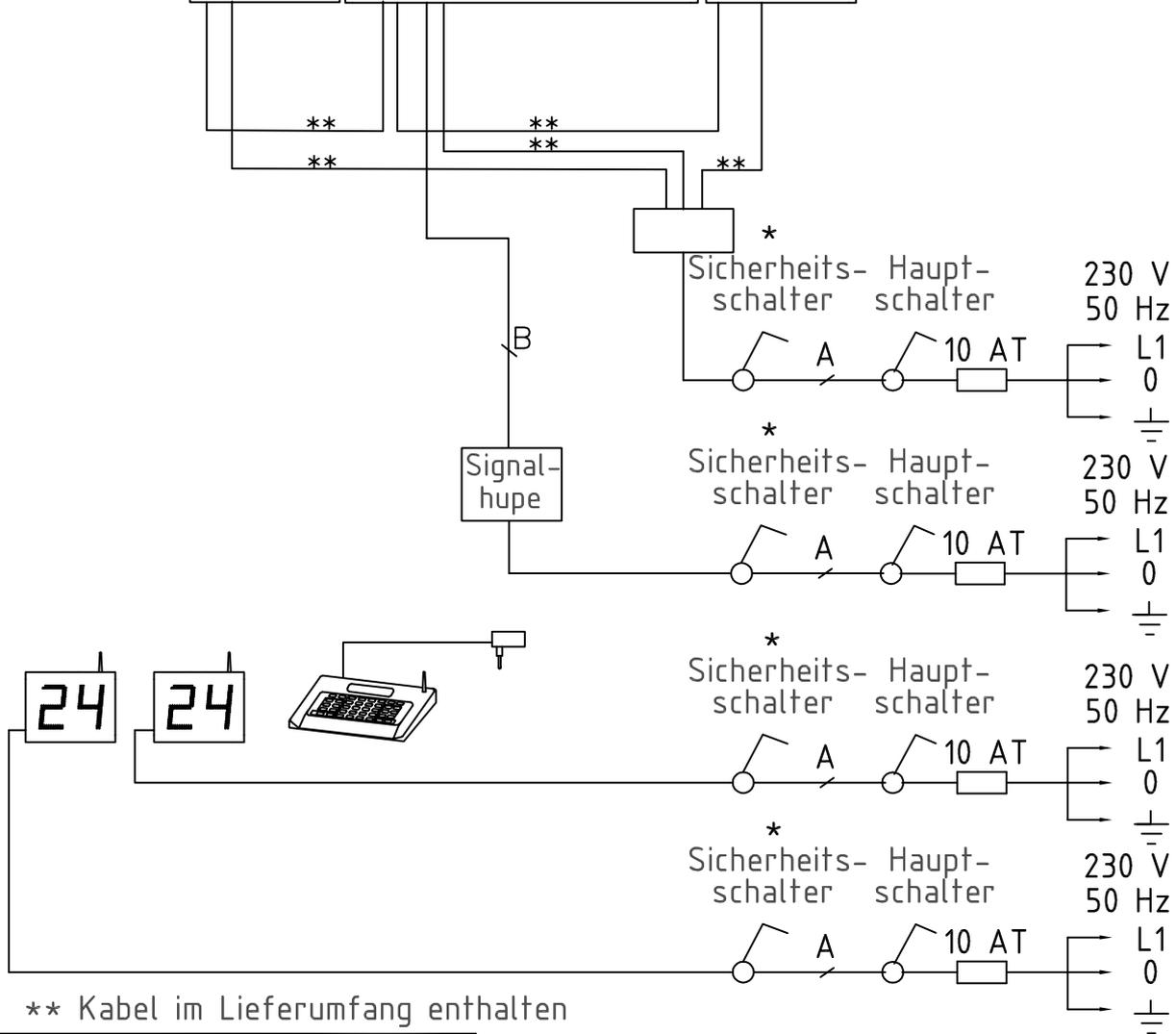
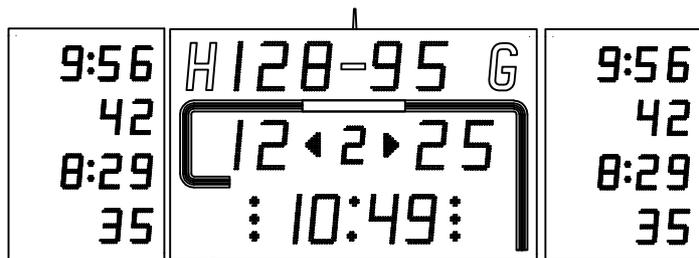


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B	C
< 50	3 x 1,5	4 x 0,5	CAT 5
< 100		4 x 1,0	CAT 5
< 150		4 x 1,5	CAT 5
< 250		4 x 2,5	CAT 5
Anschlussplan		083875-31	
Anmerkung		Schirmung	UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-10-05	Scale --	Title / Name Anschlussplan
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme			Spielzeituhrenanlage G3000
		Drawing number 085288-09	Edition 1(1) Sheet A4 1(1)

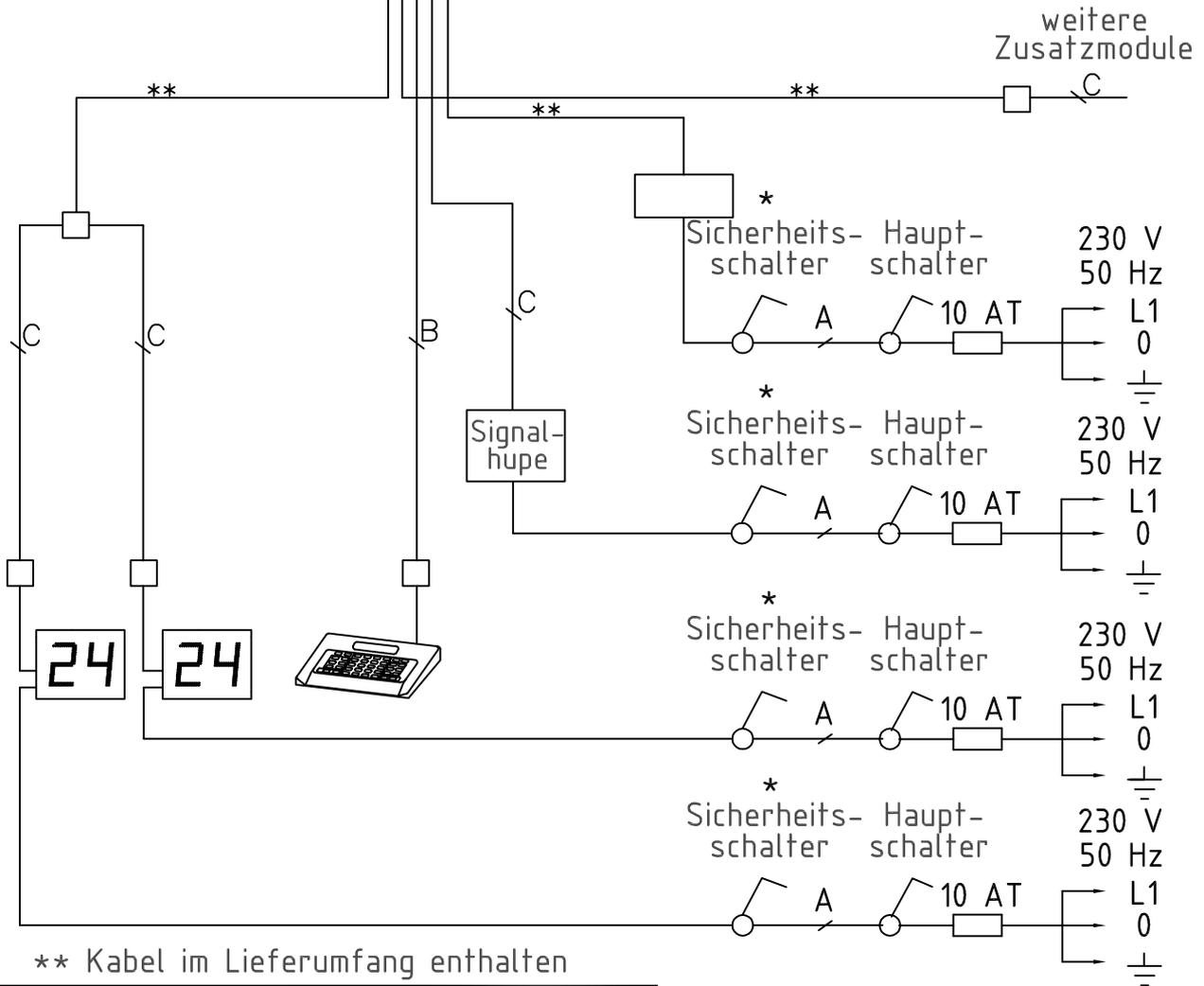
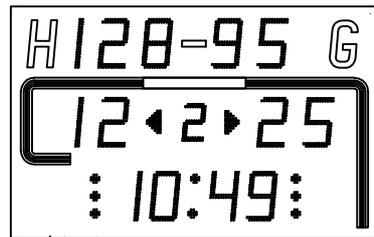


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B
< 50	3 x 1,5	CAT 5
< 100		CAT 5
< 150		CAT 5
< 250		CAT 5
Anschlussplan		
Anmerkung		UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-09-14	Scale --	Title / Name Anschlussplan		
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme			Spielzeituhrenanlage G3000		

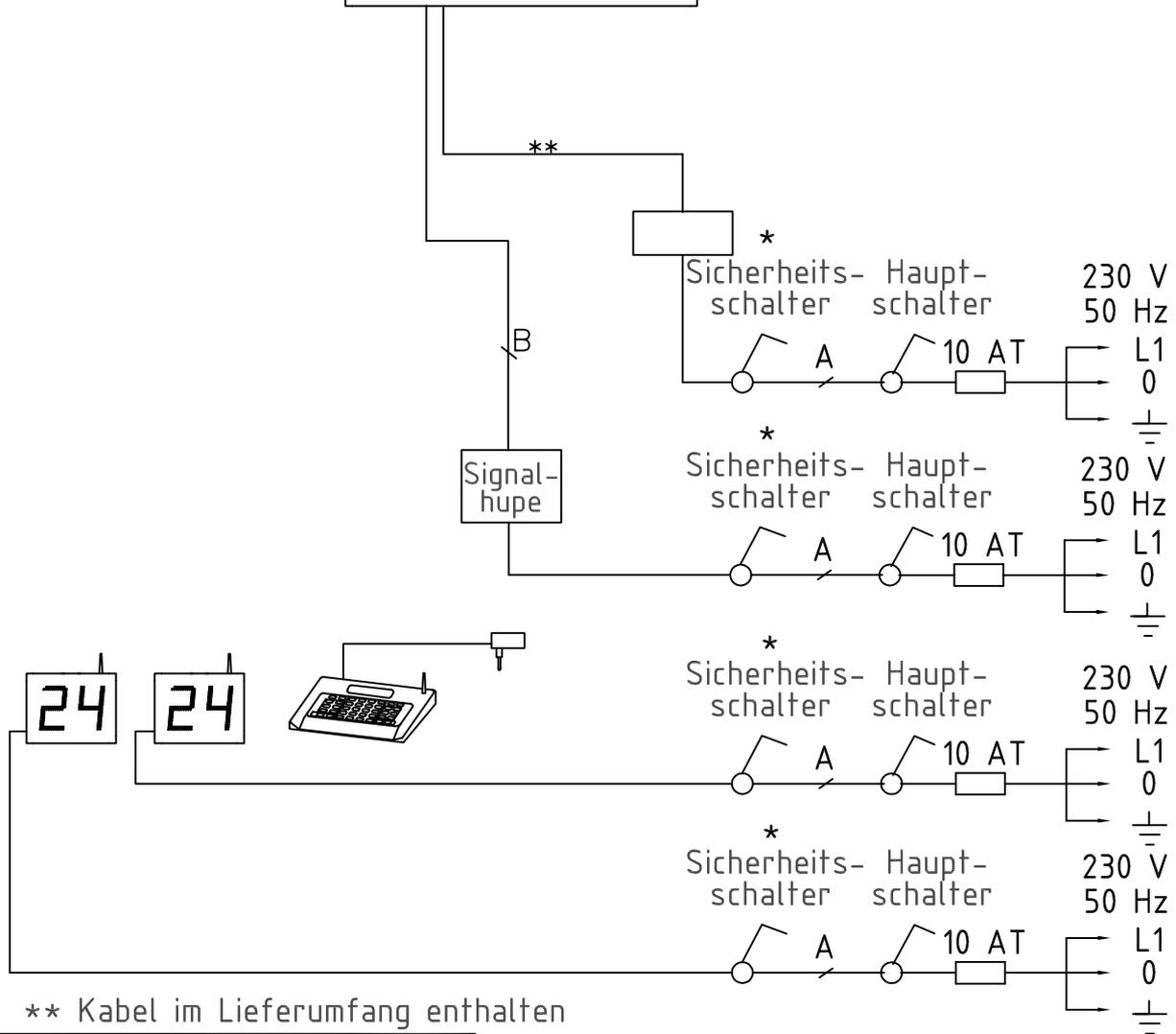
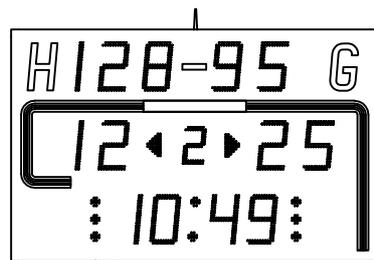


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B	C
< 50	3 x 1,5	4 x 0,5	CAT 5
< 100		4 x 1,0	CAT 5
< 150		4 x 1,5	CAT 5
< 250		4 x 2,5	CAT 5
Anschlussplan		083875-31	
Anmerkung		Schirmung	UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-10-05	Scale --	Title / Name Anschlussplan	
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme			Spielzeituhrenanlage G3000	
Drawing number 085288-13		Edition 1(1)	Sheet A4 1(1)	

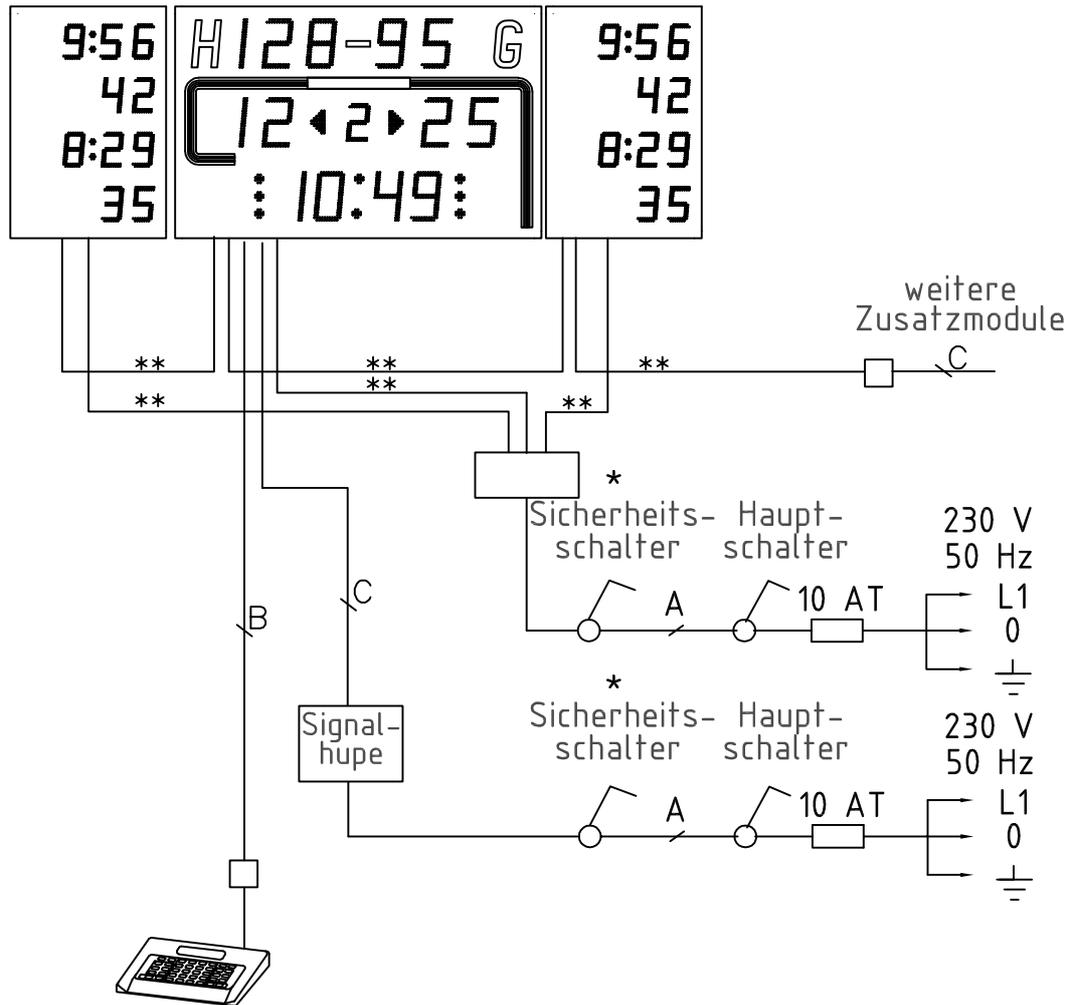


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B
< 50	3 x 1,5	CAT 5
< 100		CAT 5
< 150		CAT 5
< 250		CAT 5
Anschlussplan		
Anmerkung		UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-09-14	Scale --	Title / Name Anschlussplan	
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme		 SCHAUF	Spielzeituhrenanlage G3000 Drawing number 085288-15	
			Edition 1(1)	Sheet A4 1(1)

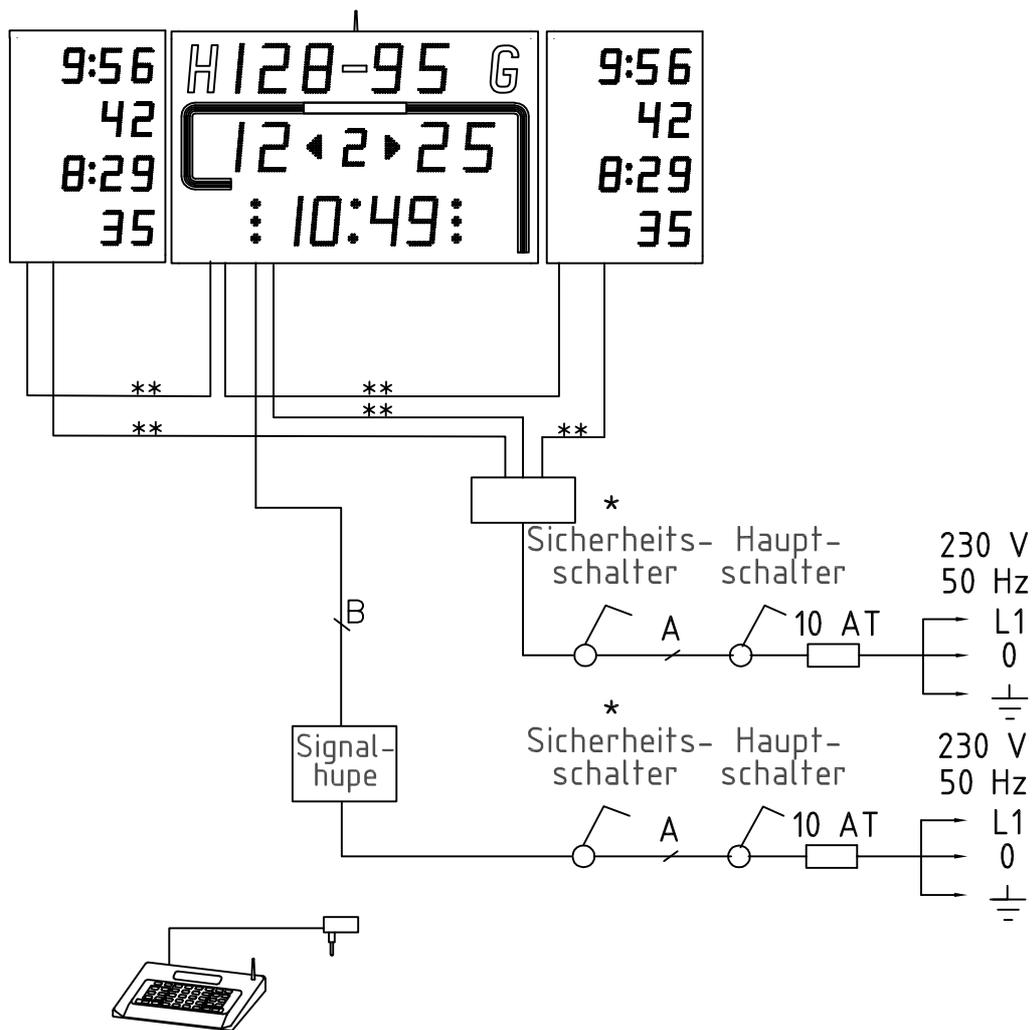


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B	C
< 50	3 x 1,5	4 x 0,5	CAT 5
< 100		4 x 1,0	CAT 5
< 150		4 x 1,5	CAT 5
< 250		4 x 2,5	CAT 5
Anschlussplan		083875-31	
Anmerkung		Schirmung	UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-10-05	Scale --	Title / Name Anschlussplan
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme			Spielzeituhrenanlage G3000
Drawing number 085288-17		Edition 1(1)	Sheet A4 1(1)

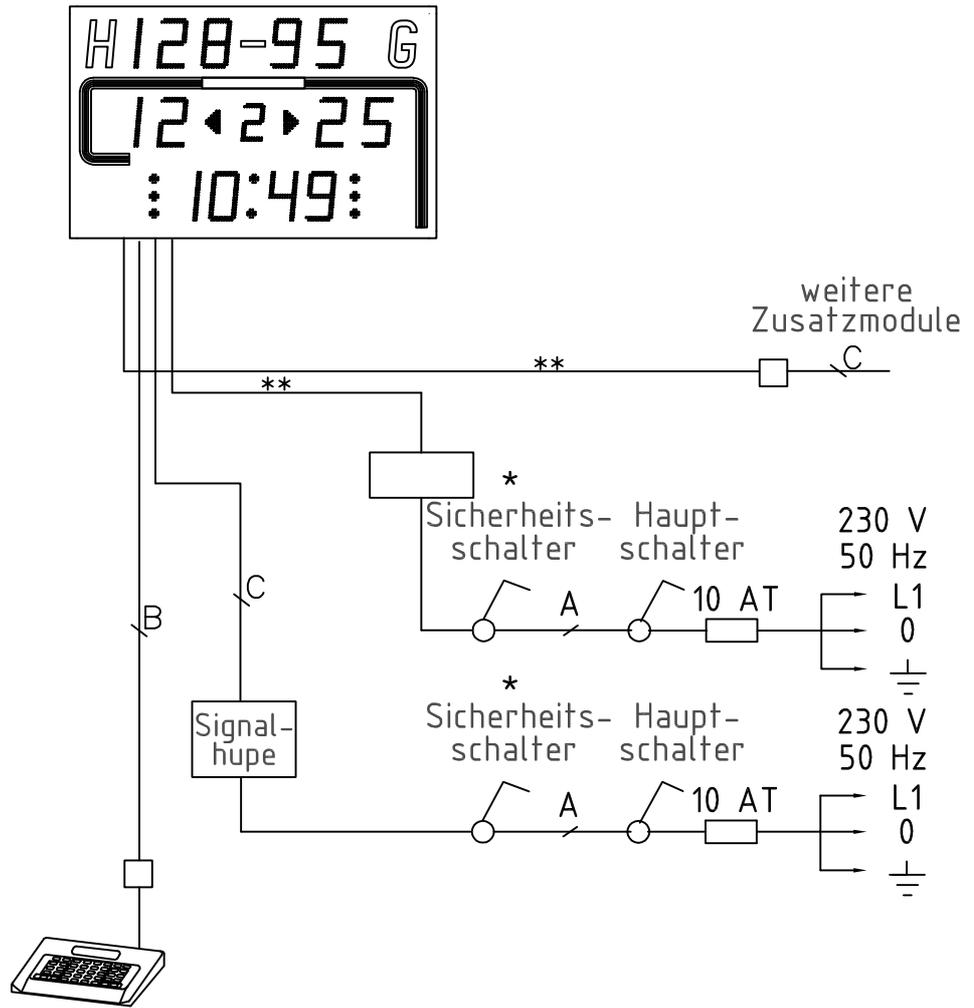


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B
< 50	3 x 1,5	CAT 5
< 100		CAT 5
< 150		CAT 5
< 250		CAT 5
Anschlussplan		
Anmerkung		UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-09-14	Scale --	Title / Name Anschlussplan	
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme		 SCHAUF	Spielzeituhrenanlage G3000	
			Drawing number 085288-19	Edition 1(1)

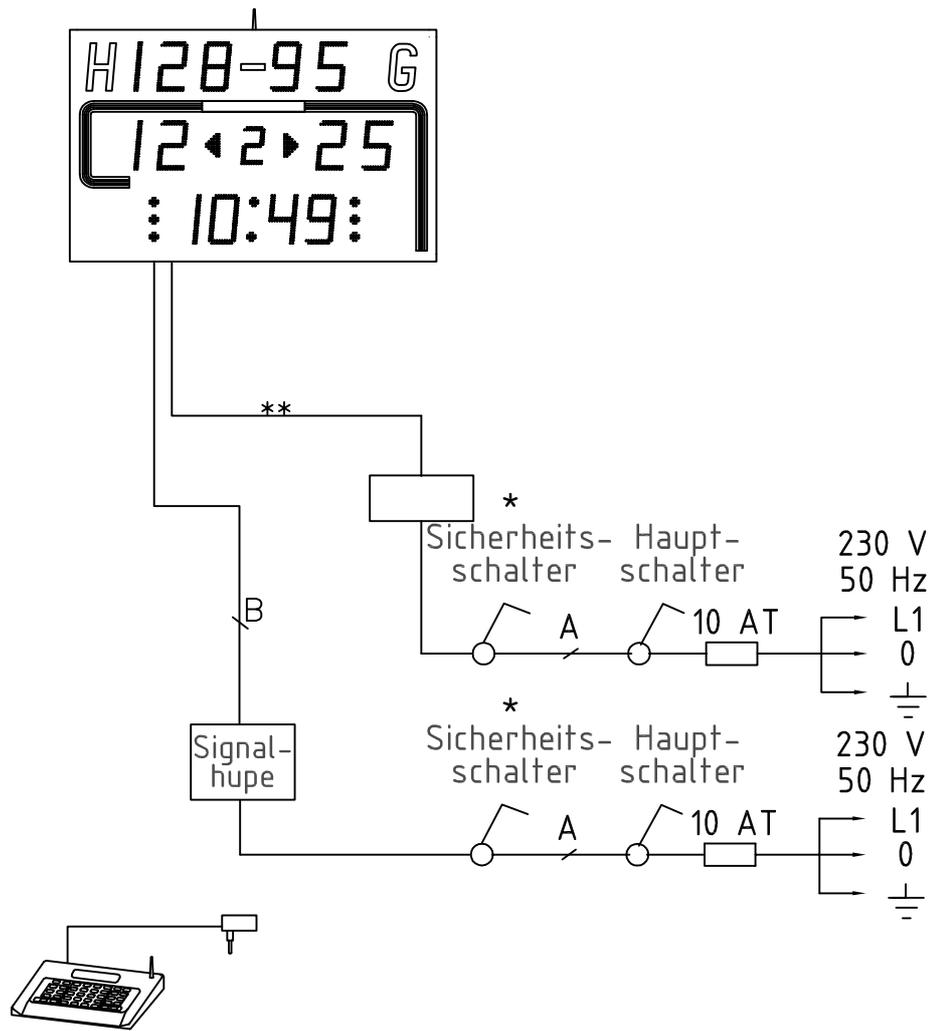


** Kabel im Lieferumfang enthalten

Kabellänge m	A	B	C
< 50	3 x 1,5	4 x 0,5	CAT 5
< 100		4 x 1,0	CAT 5
< 150		4 x 1,5	CAT 5
< 250		4 x 2,5	CAT 5
Anschlussplan		083875-31	
Anmerkung		Schirmung	UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-10-05	Scale --	Title / Name Anschlussplan
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme		 SCHAUF	Spielzeituhrenanlage G3000
			Drawing number 085288-21
			Sheet A4 1(1)



** Kabel im Lieferumfang enthalten

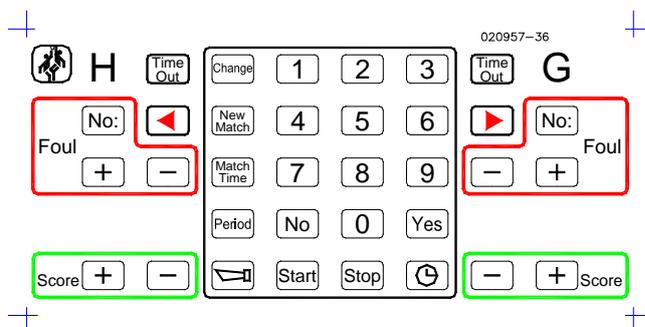
Kabellänge m	A	B
< 50	3 x 1,5	CAT 5
< 100		CAT 5
< 150		CAT 5
< 250		CAT 5
Anschlussplan		
Anmerkung		UTP

* Bei Bedarf

Designed by JEH	Date 07-09-14	Scale --	Title / Name Anschlussplan	
Owner Schauf GmbH 42697 Solingen Anzeige- und Leitsysteme		 SCHAUF	Spielzeituhrenanlage G3000 Drawing number 085288-23	
			Edition 1(1)	Sheet A4 1(1)

Bedienungsanleitung Basketball

20957-36



Vorbereitungen vor dem Starten des Basketballprogramms

- Stellen Sie sicher, dass die Spielzeituhr eingeschaltet ist (230V/AC).
- Legen Sie die Tastaturschablone „Basketball“ in das Bedienpult ein.
- Verbinden Sie das Bedienpult über die Steckverbindung mit der Spielzeituhr.
(Bei Funk nicht erforderlich)
- Wenn ein Handbedienteil für Start/Stopp der Spielzeit und/oder die 24-Sekundenregelanzeigen verwendet wird, schließen Sie dieses an die bezeichneten Anschlüsse auf der Rückseite des Bedienpultes an.

Allgemeines

Heim Mannschaft	= H
Gast Mannschaft	= G
Ok – Ja (YES) – weiter	= Taste YES
Nein (NO) – Unterbrechung	= Taste NO
Aktualisierung der Spielzeituhr	= Taste G

24- Sekunden Regel Bei Erreichen der 0 (Sekunde) stoppt die 24 Sekunden Regel und ein akustisches Signal ertönt.

Time-Out Der Countdown des Time-Outs wird auf dem Bedienpult angezeigt und am Ende des Time-Outs ertönt ein akustisches Signal.
Time-Outs werden auf der Spielzeituhr und dem Display im Bedienpult durch drei Punkte dargestellt.

Foul Die Anzahl der Mannschaftsfouls wird angezeigt. Für die Anzeige der persönlichen Spielerfouls wird die Mannschaftsfoulanzeige genutzt, um das letzte Foul des Spielers anzuzeigen. Hierbei wird kurzzeitig die Spielernummer mit dem individuellen Foul blinkend angezeigt.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
 42697 Solingen
 Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
 Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
 04288 Leipzig
 Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
 Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2618de02
 Datum: 27.09.06
 Erstellt: RJ/RS-BG
 Seite 1 von 4

1. Starten des Basketballprogramms

- Wenn die Frage im Display *Restore Data N/Y?* erscheint. Taste **NO** drücken.
- Taste **NO** drücken bis *Basketball* auf dem Display erscheint.
- Taste **YES** drücken um zu beginnen.

2. Zeitnahme

- Drücken Sie die Taste **START** oder die Taste **STOP**. Oder verwenden Sie die **START/STOP** Taste an dem Handbedienteil. (Option)
- Um die Spielzeit aufwärts oder abwärts zählend oder umgekehrt umzustellen (während der Halbzeit nicht möglich), drücken Sie die Taste **MATCH TIME**. Drücken Sie **YES**, um die Periodenlänge zu bestätigen, danach erscheint die Frage *AUFWÄRTS?* oder *ABWÄRTS?* im Display, je nachdem mit welcher Spielweise zuletzt gespielt wurde. Mit der Taste **YES** bestätigen Sie die angegebene Zählweise, mit der Taste **NO** schalten Sie zur anderen Zählweise um.

3. Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu erhöhen.

Korrektur der Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu verringern.

4. 24 Sekunden Regel

Die 24 Sekunden Regel wird über das Handbedienteil (siehe Punkt D, unter Vorbereitung vor dem Starten des Basketballprogramms) gesteuert.

- Taste **RESET** am Handbedienteil setzt die 24 Sekunden Regel auf 24s.
- Taste **START/STOP** für Start und Stopp zum Starten bzw. Stoppen der 24s Zeit.
- Taste **ADJUST** zum korrigieren der 24s Zeit.

Um die 24 Sekunden Regel zu starten, stellen Sie die **START/STOP** Taste auf *Start* ein.

Die 24 Sekunden Regel stoppt automatisch, wenn die Spielzeit gestoppt wird und startet automatisch, wenn die Spielzeit wieder gestartet wird.

Wenn die verbleibende Spielzeit weniger als 24 Sekunden beträgt, ist es nicht möglich die 24 Sekunden Regel neu zu starten.

Um die 24 Sekunden Regel zu stoppen, stellen Sie die **START/STOP** Taste auf *STOP* ein.

Während die Spielzeit gestoppt ist, kann die 24 Sekunden Regel korrigiert werden, indem Sie zunächst die Taste **RESET** und dann die Taste **ADJUST** drücken bis die gewünschte Zeit angezeigt wird.

Ein drücken der Taste **BLANK** während einer Spielunterbrechung deaktiviert die 24 Sekunden Regel.

5. Time Out

- Drücken Sie die Taste **TIME-OUT**, für die Heim- oder Gastmannschaft.
(Die Spielzeit muss hierfür nicht gestoppt werden).
- Drücken Sie die Taste **YES**. Der Countdown startet
(nur auf dem Display im Bedienpult). Oder **NO** zum Abbrechen (kein Time-Out).
- Der Countdown kann mit der Taste **STOP** gestoppt werden.

6. Mannschaftsfoul-, und persönliche Spielerfoulanzeige

Möglichkeit 1 (ohne Verwendung der Spielernummer):

- Drücken Sie die Taste **+** (innerhalb des roten Rahmens auf der Tastatur) für die Heim- oder Gastmannschaft.

Möglichkeit 2 (mit Verwendung der Spielernummer):

- Drücken Sie die Taste **NO** (innerhalb des roten Rahmens auf der Tastatur) für die Heim- oder Gastmannschaft.
- Geben Sie über die **numerischen** Tasten die Spielernummer ein.
- Drücken Sie die Taste **+** (innerhalb des roten Rahmens auf der Tastatur) für die Heim- oder Gastmannschaft.

Korrektur eines Fouls

Möglichkeit 1 (ohne Verwendung der Spielernummer):

- Drücken Sie die Taste **-** (innerhalb des roten Rahmens auf der Tastatur) für die Heim- oder Gastmannschaft.

Möglichkeit 2 (mit Verwendung der Spielernummer):

- Drücken Sie die Taste **NO** (innerhalb des roten Rahmens auf der Tastatur) für die Heim- oder Gastmannschaft.
- Geben Sie über die **numerischen** Tasten die Spielernummer ein.
- Drücken Sie die Taste **-** (innerhalb des roten Rahmens auf der Tastatur) für die Heim- oder Gastmannschaft.

7. Ballbesitz

Die Taste **>** steuert die Ballbesitzanzeige für die Heim- oder Gastmannschaft.
Die Tasten sind als Ein- und Ausschalttasten zu benutzen.

8. Manuelle Hupe

- Drücken Sie die  Taste und für ca. 3 Sekunden ertönt ein Signal.

9. Neue Halbzeit (viertel)

- Drücken Sie Taste **PERIODE**.
- Drücken Sie dann die Taste **2 (3, 4)**.
- Bestätigen Sie mit der Taste **YES**.
- Die 5. Halbzeit (Sonderspielzeit) wird auf der Spielzeituhr durch ein „E“ angezeigt.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2618de02
Datum: 27.09.06
Erstellt: RJ/RS-BG
Seite 3 von 4

10. Wenn das Spiel vorüber ist

- Drücken Sie die Taste **NEW MATCH**.
Falls ein neues Spiel ausgetragen wird:
- Drücken Sie die Taste **YES**.
Falls kein weiteres Spiel ausgetragen wird:
- Drücken Sie zunächst die Taste **NO**.
- Daraufhin drücken Sie die Taste **YES**.

11. Änderung der Spielzeit/ der 24- Sekunden Regel/ des Time-Out

- Diese Eingaben sind nur bei gestoppter Spielzeit möglich.
- Drücken Sie die Taste **CHANGE**.
- Das Display zeigt nun die **Spielzeit** an.
- Geben Sie die korrekte Spielzeit über die **numerischen** Tasten ein (immer 4 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.
- Das Display zeigt nun die **24 Sekunden Regel** an.
- Geben Sie die korrekte 24 Sekunden Regelzeit über die **numerischen** Tasten ein. (immer 2 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.
- Das Display zeigt nun die **Time-Out Zeiten** für die Heim- oder Gastmannschaft an.
- Drücken Sie die **TIME-OUT** Taste für die Heim- oder Gastmannschaft, um ein Time-Out zu entfernen oder drücken Sie die Taste **NO**, wenn keine Änderungen erfolgen sollen.

12. Spannungsausfall

Das Bedienpult:

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt, die aktuellen Informationen werden für ca. 2 Minuten im Display des Bedienpultes angezeigt.

Nach dem Stromausfall, erscheint die Frage *Restore Data N/Y?* (Daten wiederherstellen).

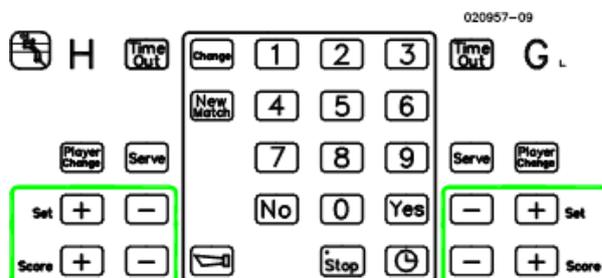
- Drücken Sie die Taste **YES** um mit dem Spielstand wie vor dem Stromausfall fortzufahren. Die Daten werden automatisch an die Spielzeituhr gesendet.

Die Spielzeituhr:

Die Spielzeituhr verliert die Angaben und erlischt beim Stromausfall. Nach dem Stromausfall, führt die Spielzeituhr einen Reset durch die Spielzeituhr wird automatisch auf den alten Spielstand aktualisiert.

Bedienungsanleitung Volleyball

20957-09



Vorbereitungen vor dem Starten des Volleyballprogramms

- Stellen Sie sicher, dass die Spielzeituhr eingeschaltet ist (230V/AC).
- Legen Sie die Tastaturschablone „Volleyball“ in das Bedienpult ein.
- Verbinden Sie das Bedienpult über die Steckverbindung mit der Spielzeituhr.
(Bei Funk nicht erforderlich)

Allgemeines

Heim Mannschaft = **H**
 Gast Mannschaft = **G**
 Ok – Ja (YES) – weiter = Taste **YES**
 Nein (NO) – Unterbrechung = Taste **NO**
 Aktualisierung der Spielzeituhr = Taste **G**

Aufschlag	Der Aufschlag wird auf der Spielzeituhr mit Pfeilen links bzw. rechts neben dem aktuellen Satz angezeigt. Im Bedienpult wird mit einem X angezeigt welche Mannschaft Aufschlag hat.
Auszeit	Die Auszeit wird auf der Spielzeituhr mit 3 Punkten je Mannschaft angezeigt. Im Bedienpult mit wird mit einem * angezeigt welche Mannschaft die Auszeit nimmt.
Spielerwechsel	Die Spielerwechsel werden im unteren Bereich der Spielzeituhr angezeigt (je Mannschaft 1-stellig).
Satzanzeige	Die Satzanzeige wird im mittleren Bereich der Spielzeituhr angezeigt.
Technische Time Outs	Vor dem Spiel können Sie zwischen Internationalen Regeln und Standard Regeln wählen. Bei den Internationalen Regeln bekommen Sie automatisch 60 Sekunden für die Technischen Time Outs. Beim führenden Team werden in den Sätzen 1-4, bei 8 und 16 erzielten Punkten die Technischen Time Outs auf der Spielzeituhr nicht angezeigt, für den 5 Satz haben die Teams immer noch 2 Time-Outs.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
 42697 Solingen
 Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
 Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
 04288 Leipzig
 Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
 Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2620de03
 Datum: 27.09.06
 Erstellt: RJ/RS-BG
 Seite 1 von 3

1. Starten des Volleyballprogramms

- Wenn die Frage im Display *Restore Data N/Y?* erscheint. Taste **NO** drücken.
- Taste **NO** drücken bis *Volleyball* auf dem Display erscheint.
- Taste **YES** drücken um zu beginnen.
Folgende Option wird auf dem Display angezeigt: *Standard N/Y*
- **Für Standard Regeln**
Drücken Sie die Taste **YES**.
- **Für Internationale Regeln**
Drücken Sie die Taste **NO**.

2. Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu erhöhen.

Korrektur der Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu verringern.

3. Aufschlag

- Drücken Sie die Taste **Serve**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Aufschlag anzuzeigen.

4. Sätze eingeben

- Drücken Sie die Taste **Set +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um die gewonnen Sätze um 1 zu erhöhen.
- Drücken Sie die Taste **YES** um den nächsten Satz zu starten, Taste **NO** drücken um keine Änderungen vorzunehmen.

Korrektur der Sätze

- Drücken Sie die Taste **Set -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um die gewonnen Sätze um 1 zu verringern.
- Drücken Sie die Taste **YES** um den Satzwechsel zu akzeptieren, Taste **NO** drücken um keine Änderungen vorzunehmen.

Korrektur der Satzpunkte

- Drücken Sie die Taste **Change**.
- Geben Sie über die **numerischen** Tasten den Satz ein.
- Geben Sie die korrekten Satzpunkte über die **numerischen** Tasten ein (immer 4 Ziffern).
Zum Löschen der Satzpunkte geben Sie 0000 ein.
- Oder **NO** zum Abrechnen.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2620de03
Datum: 27.09.06
Erstellt: RJ/RS-BG
Seite 2 von 3

5. Time Out

- Drücken Sie die Taste **TIME-OUT**, für die Heim- oder Gastmannschaft. (Die Spielzeit muss hierfür nicht gestoppt werden).
- Drücken Sie die Taste **YES**. Der Countdown startet (nur auf dem Display im Bedienpult). Oder **NO** zum Abbrechen (kein Time-Out).
- Der Countdown kann mit der Taste **STOP** gestoppt werden.

6. Spielerwechsel

- Drücken Sie die Taste **Player Change** für die Heim- oder Gastmannschaft.

7. Wenn das Spiel vorüber ist

- Drücken Sie die Taste **NEW MATCH**.
Falls ein neues Spiel ausgetragen wird:
 - Drücken Sie die Taste **YES**.Falls kein weiteres Spiel ausgetragen wird:
 - Drücken Sie zunächst die Taste **NO**.
 - Daraufhin drücken Sie die Taste **YES**.

8. Spannungsausfall

Das Bedienpult:

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt, die aktuellen Informationen werden für ca. 2 Minuten im Display des Bedienpultes angezeigt.

Nach dem Stromausfall, erscheint die Frage *Restore Data N/Y?* (Daten wiederherstellen).

- Drücken Sie die Taste **YES** um mit dem Spielstand wie vor dem Stromausfall fortzufahren. Die Daten werden automatisch an die Spielzeituhr gesendet.

Die Spielzeituhr:

Die Spielzeituhr verliert die Angaben und erlischt beim Stromausfall. Nach dem Stromausfall, führt die Spielzeituhr einen Reset durch die Spielzeituhr wird automatisch auf den alten Spielstand aktualisiert.

1. Starten des Handballprogramms

- Wenn die Frage im Display *Restore Data N/Y?* erscheint. Taste **NO** drücken.
- Taste **NO** drücken bis *Handball* auf dem Display erscheint.
- Taste **YES** drücken um zu beginnen.

2. Zeitnahme

- Drücken Sie die Taste **START** oder die Taste **STOP**. Oder verwenden Sie die **START/STOP** Taste an dem Handbedienteil. (Option)
- Um die Spielzeit aufwärts oder abwärts zählen zu lassen (während der Halbzeit nicht möglich), drücken Sie Taste **MATCH TIME**. Drücken Sie **YES**, um die Periodenlänge zu bestätigen, danach erscheint die Frage *AUFWÄRTS?* oder *ABWÄRTS?* im Display je nachdem mit welcher Spielweise zuletzt gespielt wurde. Mit der Taste **YES** bestätigen Sie die angegebene Zählweise, mit der Taste **NO** schalten Sie zur anderen Zählweise um.

3. Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu erhöhen.

Korrektur der Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu verringern.

4. Strafzeitanzeige

Je Mannschaft können mehrere Strafzeiten gleichzeitig eingegeben werden.

Möglichkeit 1 (nur für 2 Minuten Strafzeit):

- Drücken Sie die Taste **2 MIN** für die Heim- oder Gastmannschaft.
Eine weitere Strafzeit eingeben, wenn diese benötigt wird.
- Drücken Sie Taste **START**, um die Strafzeit zu starten.

Möglichkeit 2 (2 Minuten oder andere Strafzeit):

- Drücken Sie die Taste **NO** für die Heim- oder Gastmannschaft.
- Geben Sie über die **numerischen** Tasten die Spielernummer ein (immer 2 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.
- Drücken Sie die Taste **2 MIN** oder eine Zahl über die **numerischen** Tasten für die Heim- oder Gastmannschaft.

Eine weitere Strafzeit eingeben, wenn diese benötigt wird.

- Drücken Sie Taste **START**, um die Strafzeit zu starten.

Wenn eine Strafzeit gelöscht werden soll:

- Drücken Sie Taste **→ 0**
- Drücken Sie dann die Taste **NO** bis die gewünschte Strafzeit im Display angezeigt wird.
- Drücken Sie die Taste **YES** um die Strafzeit abzubrechen.

5. Manuelle Hupe

- Drücken Sie die  Taste und für ca. 3 Sekunden ertönt ein Signal.

6. Neue Halbzeit

- Drücken Sie Taste **PERIODE**.
- Drücken Sie dann die Taste **2**.
- Bestätigen Sie mit der Taste **YES**.

7. Time Out

- Drücken Sie die Taste **TIME-OUT**, für die Heim- oder Gastmannschaft. (Die Spielzeit muss hierfür nicht gestoppt werden).
- Drücken Sie die Taste **YES**. Der Countdown startet (nur auf dem Display im Bedienpult). Oder **NO** zum Abbrechen (kein Time-Out)..
- Der Countdown kann mit der Taste **STOP** gestoppt werden.

8. Wenn das Spiel vorüber ist

- Drücken Sie die Taste **NEW MATCH**.
Falls ein neues Spiel ausgetragen wird:
 - Drücken Sie die Taste **YES**.Falls kein weiteres Spiel ausgetragen wird:
 - Drücken Sie zunächst die Taste **NO**.
 - Daraufhin drücken Sie die Taste **YES**.

9. Änderung der Spielzeit/ der Spielernummer/ der Strafzeit/ des Time-Out

- Diese Eingaben sind nur bei gestoppter Spielzeit möglich.
- Drücken Sie die Taste **CHANGE**.
- Das Display zeigt nun die **Spielzeit** an.

Wenn die Spielzeit geändert werden soll:

- Geben Sie die korrekte Spielzeit über die **numerischen** Tasten ein (immer 4 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.

Wenn Strafzeiten eingegeben sind:

- Drücken Sie die Taste **NO** bis auf dem Display die normale Anzeige zu sehen ist. Die Strafzeiten werden automatisch geändert.
- Drücken Sie die Taste **START**, um die Zeitstrafe fortzusetzen.

Wenn eine Strafzeit geändert werden soll:

- Drücken Sie die Taste **NO** bis die gewünschte Strafzeit angezeigt wird.
- Geben Sie die neue Spielernummer über die **numerischen** Tasten ein. (immer 2 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.
- Geben Sie die korrekte Strafzeit über die **numerischen** Tasten ein. (immer 4 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

www.schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2621de02
Datum: 26.09.06
Erstellt: RJ/RS-BG
Seite 3 von 4

Wenn weitere Strafzeiten eingegeben sind:

- Drücken Sie die Taste **NO** bis auf dem Display die normale Anzeige zu sehen ist.
- Drücken Sie die Taste **START**, um die Zeitstrafe fortzusetzen.

Wenn ein Time-Out geändert werden soll:

- Drücken Sie die **TIME-OUT** Taste für die Heim- oder Gastmannschaft, um ein Time-Out zu entfernen oder drücken Sie die Taste **NO**, wenn keine Änderungen erfolgen sollen.

10. Spannungsausfall

Das Bedienpult:

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt, die aktuellen Informationen werden für ca. 2 Minuten im Display des Bedienpultes angezeigt.

Nach dem Stromausfall, erscheint die Frage *Restore Data N/Y?* (Daten wiederherstellen).

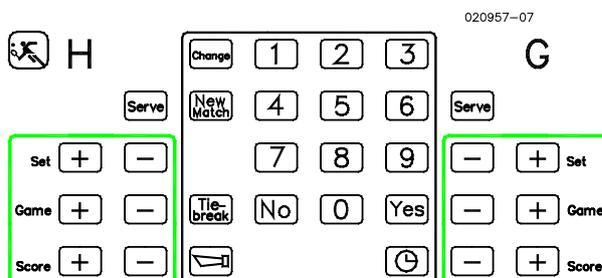
- Drücken Sie die Taste **YES** um mit dem Spielstand wie vor dem Stromausfall fortzufahren. Die Daten werden automatisch an die Spielzeituhr gesendet.

Die Spielzeituhr:

Die Spielzeituhr verliert die Angaben und erlischt beim Stromausfall. Nach dem Stromausfall, führt die Spielzeituhr einen Reset durch die Spielzeituhr wird automatisch auf den alten Spielstand aktualisiert.

Bedienungsanleitung Tennis

20957-07



Vorbereitungen vor dem Starten des Tennisprogramms

- Stellen Sie sicher, dass die Spielzeituhr eingeschaltet ist (230V/AC).
- Legen Sie die Tastaturschablone „Tennis“ in das Bedienpult ein.
- Verbinden Sie das Bedienpult über die Steckverbindung mit der Spielzeituhr.
(Bei Funk nicht erforderlich)

Allgemeines

Heim Mannschaft	= H
Gast Mannschaft	= G
Ok – Ja (YES) – weiter	= Taste YES
Nein (NO) – Unterbrechung	= Taste NO
Aktualisierung der Spielzeituhr	= Taste G

Aufschlag Der Aufschlag wird auf der Spielzeituhr mit Pfeilen links bzw. rechts neben dem aktuellen Satz angezeigt. Im Bedienpult wird mit einem X angezeigt welche Mannschaft Aufschlag hat.

Tiebreak Der Tiebreak wird im Bedienpult angezeigt.

1. Starten des Tennisprogramms

- Wenn die Frage im Display *Restore Data N/Y?* erscheint. Taste **NO** drücken.
- Taste **NO** drücken bis *Tennis* auf dem Display erscheint.
- Taste **YES** drücken um zu beginnen.

2. Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu erhöhen.

Korrektur der Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu verringern.

3. Aufschlag

- Drücken Sie die Taste **Serve**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Aufschlag anzuzeigen.

4. Spiel

Wenn ein Spiel beendet wird.

- Drücken Sie die Taste **Game +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Spielstand zu erhöhen. Die Punkte werden auf 0 zurück gesetzt und die Spiele werden um 1 erhöht.

Korrektur des Spiels

- Drücken Sie die Taste **Game -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Spielstand zu verringern.

5. Sätze

Wenn ein Satz beendet ist.

- Drücken Sie die Taste **Set +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um die gewonnen Sätze um 1 zu erhöhen.
- Drücken Sie die Taste **YES** um den nächsten Satz zu starten, Taste **NO** drücken um keine Änderungen vorzunehmen.

Korrektur der Sätze

- Drücken Sie die Taste **Set -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um die gewonnen Sätze um 1 zu verringern.
- Drücken Sie die Taste **YES** um den Satzwechsel zu akzeptieren, Taste **NO** drücken um keine Änderungen vorzunehmen.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version2652de01
Datum: 22.08.06
Erstellt: RS-BG
Seite 2 von 3



6. Tiebreak

- Drücken Sie die Taste **Tiebreak**. Die Punkte werden automatisch mit 1, 2, 3 usw. auf der Spielzeituhr angezeigt. Nach dem gewonnenen Tiebreak wird die Tiebreak Funktion automatisch ausgeschaltet.

7. Wenn das Spiel vorüber ist

- Drücken Sie die Taste **NEW MATCH**.
Falls ein neues Spiel ausgetragen wird:
 - Drücken Sie die Taste **YES**.Falls kein weiteres Spiel ausgetragen wird:
 - Drücken Sie zunächst die Taste **NO**.
 - Daraufhin drücken Sie die Taste **YES**.

8. Spannungsausfall

Das Bedienpult:

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt, die aktuellen Informationen werden für ca. 2 Minuten im Display des Bedienpultes angezeigt.

Nach dem Stromausfall, erscheint die Frage *Restore Data N/Y?* (Daten wiederherstellen).

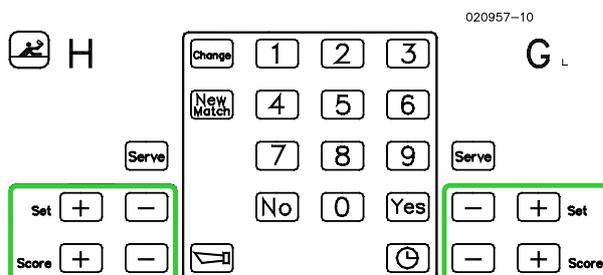
- Drücken Sie die Taste **YES** um mit dem Spielstand wie vor dem Stromausfall fortzufahren. Die Daten werden automatisch an die Spielzeituhr gesendet.

Die Spielzeituhr:

Die Spielzeituhr verliert die Angaben und erlischt beim Stromausfall. Nach dem Stromausfall, führt die Spielzeituhr einen Reset durch die Spielzeituhr wird automatisch auf den alten Spielstand aktualisiert.

Bedienungsanleitung Tischtennis

20957-10



Vorbereitungen vor dem Starten des Tischtennisprogramms

- Stellen Sie sicher, dass die Spielzeituhr eingeschaltet ist (230V/AC).
- Legen Sie die Tastaturschablone „Tischtennis“ in das Bedienpult ein.
- Verbinden Sie das Bedienpult über die Steckverbindung mit der Spielzeituhr.
(Bei Funk nicht erforderlich)

Allgemeines

Heim Mannschaft	= H
Gast Mannschaft	= G
Ok – Ja (YES) – weiter	= Taste YES
Nein (NO) – Unterbrechung	= Taste NO
Aktualisierung der Spielzeituhr	= Taste G

Aufschlag
Der Aufschlag wird auf der Spielzeituhr mit Pfeilen links bzw. rechts neben dem aktuellen Satz angezeigt. Im Bedienpult wird mit einem X angezeigt welche Mannschaft Aufschlag hat.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2653de02
Datum: 22.08.06
Erstellt: RS-BG
Seite 1 von 3

1. Starten des Tischtennisprogramms

- Wenn die Frage im Display *Restore Data N/Y?* erscheint. Taste **NO** drücken.
- Taste **NO** drücken bis *Tischtennis* auf dem Display erscheint.
- Taste **YES** drücken um zu beginnen.

2. Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu erhöhen.

Korrektur der Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu verringern.

3. Aufschlag

- Drücken Sie die Taste **Serve**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Aufschlag anzuzeigen.

4. Sätze

Wenn ein Satz beendet ist.

- Drücken Sie die Taste **Set +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um die gewonnenen Sätze um 1 zu erhöhen.
- Drücken Sie die Taste **YES** um den nächsten Satz zu starten, Taste **NO** drücken um keine Änderungen vorzunehmen.

Korrektur der Sätze

- Drücken Sie die Taste **Set -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um die gewonnenen Sätze um 1 zu verringern.
- Drücken Sie die Taste **YES** um den Satzwechsel zu akzeptieren, Taste **NO** drücken um keine Änderungen vorzunehmen.

Korrektur der Satzpunkte

- Drücken Sie die Taste **Change**.
- Geben Sie über die **numerischen** Tasten den Satz ein.
- Geben Sie die korrekten Satzpunkte über die **numerischen** Tasten ein (immer 4 Ziffern). Zum Löschen der Satzpunkte geben Sie 0000 ein.
- Oder **NO** zum Abrechnen.

5. Wenn das Spiel vorüber ist

- Drücken Sie die Taste **NEW MATCH**.
Falls ein neues Spiel ausgetragen wird:
- Drücken Sie die Taste **YES**.
Falls kein weiteres Spiel ausgetragen wird:
- Drücken Sie zunächst die Taste **NO**.
- Daraufhin drücken Sie die Taste **YES**.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2653de02
Datum: 22.08.06
Erstellt: RS-BG
Seite 2 von 3



6. Spannungsausfall

Das Bedienpult:

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt, die aktuellen Informationen werden für ca. 2 Minuten im Display des Bedienpultes angezeigt.

Nach dem Stromausfall, erscheint die Frage *Restore Data N/Y?* (Daten wiederherstellen).

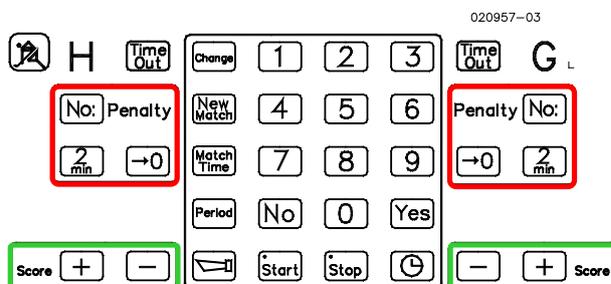
- Drücken Sie die Taste **YES** um mit dem Spielstand wie vor dem Stromausfall fortzufahren. Die Daten werden automatisch an die Spielzeituhr gesendet.

Die Spielzeituhr:

Die Spielzeituhr verliert die Angaben und erlischt beim Stromausfall. Nach dem Stromausfall, führt die Spielzeituhr einen Reset durch die Spielzeituhr wird automatisch auf den alten Spielstand aktualisiert.

Bedienungsanleitung Hallenhockey

20957-03



Vorbereitungen vor dem Starten des Hallenhockeyprogramms

- Stellen Sie sicher, dass die Spielzeituhr eingeschaltet ist (230V/AC).
- Legen Sie die Tastaturschablone „Eishockey“ in das Bedienpult ein.
- Verbinden Sie das Bedienpult über die Steckverbindung mit der Spielzeituhr. (Bei Funk nicht erforderlich)
- Wenn ein Handbedienteil für Start/Stopp der Spielzeit verwendet wird, schließen Sie dieses an die bezeichneten Anschlüsse auf der Rückseite des Bedienpultes an.

Allgemeines

Heim Mannschaft	= H
Gast Mannschaft	= G
Ok – Ja (YES) – weiter	= Taste YES
Nein (NO) – Unterbrechung	= Taste NO
Aktualisierung der Spielzeituhr	= Taste G

Strafzeit Auf der Spielzeituhr wird eine Strafzeit pro Team angezeigt. Auf dem Display im Bedienpult werden zwei Strafzeiten je Mannschaft angezeigt. Maximal 2 Strafzeiten je Mannschaft sind möglich.
Beim Zusatzmodul Strafzeitanzeige (Option) wird die Spielernummer und die Strafzeit angezeigt.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2654de03
Datum: 22.06.06
Erstellt: RS-BG
Seite 1 von 4

1. Starten des Hallenhockeyprogramms

- Wenn die Frage im Display *Restore Data N/Y?* erscheint. Taste **NO** drücken.
- Taste **NO** drücken bis Hallenhockey auf dem Display erscheint.
- Taste **YES** drücken um zu beginnen.

2. Zeitnahme

- Drücken Sie die Taste **START** oder die Taste **STOP**. Oder verwenden Sie die **START/STOP** Taste an dem Handbedienteil. (Option)
- Um die Spielzeit aufwärts oder abwärts zählen zu lassen (während der Halbzeit nicht möglich), drücken Sie Taste **MATCH TIME**. Drücken Sie **YES**, um die Periodenlänge zu bestätigen, danach erscheint die Frage *AUFWÄRTS?* oder *ABWÄRTS?* im Display je nachdem mit welcher Spielweise zuletzt gespielt wurde. Mit der Taste **YES** bestätigen Sie die angegebene Zählweise, mit der Taste **NO** schalten Sie zur anderen Zählweise um.

3. Tore

- Drücken Sie die Taste **Score +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Tore zu erhöhen.

Korrektur der Tore

- Drücken Sie die Taste **Score -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um die Tore zu verringern.

4. Strafzeitanzeige

Je Mannschaft können mehrere Strafzeiten gleichzeitig eingegeben werden.

Möglichkeit 1 (nur für 2 Minuten Strafzeit):

- Drücken Sie die Taste **2 MIN** für die Heim- oder Gastmannschaft.
Eine weitere Strafzeit eingeben, wenn diese benötigt wird.
- Drücken Sie Taste **START**, um die Strafzeit zu starten.

Möglichkeit 2 (2 Minuten oder andere Strafzeit):

- Drücken Sie die Taste **NO** für die Heim- oder Gastmannschaft.
- Geben Sie über die **numerischen** Tasten die Spielernummer ein (immer 2 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.
- Drücken Sie die Taste **2 MIN** oder eine Zahl über die **numerischen** Tasten für die Heim- oder Gastmannschaft.

Eine weitere Strafzeit eingeben, wenn diese benötigt wird.

- Drücken Sie Taste **START**, um die Strafzeit zu starten.

Wenn eine Strafzeit gelöscht werden soll:

- Drücken Sie Taste **→ 0**
- Drücken Sie dann die Taste **NO** bis die gewünschte Strafzeit im Display angezeigt wird.
- Drücken Sie die Taste **YES** um die Strafzeit abzubrechen.

5. Manuelle Hupe

- Drücken Sie die  Taste und für ca. 3 Sekunden ertönt ein Signal.

6. Neue Halbzeit

15 Sekunden nach dem Ende der Halbzeit, beginnt ein Countdown von 10 Minuten. Nach Ablauf des Countdowns erhöht sich die Halbzeit (Periode) automatisch um 1 und die Spielzeit wird automatisch auf 0 gesetzt.

Zum Unterbrechen des Countdowns (wenn die Pause kürzer als 10 Minuten ist).

- Drücken Sie die Taste **Stop**.

7. Time Out

- Drücken Sie die Taste **TIME-OUT**, für die Heim- oder Gastmannschaft. (Die Spielzeit muss hierfür nicht gestoppt werden).
- Drücken Sie die Taste **YES**. Der Countdown startet (nur auf dem Display im Bedienpult). Oder **NO** zum Abbrechen (kein Time-Out).
- Der Countdown kann mit der Taste **STOP** gestoppt werden.

8. Wenn das Spiel vorüber ist

- Drücken Sie die Taste **NEW MATCH**.
Falls ein neues Spiel ausgetragen wird:
 - Drücken Sie die Taste **YES**.Falls kein weiteres Spiel ausgetragen wird:
 - Drücken Sie zunächst die Taste **NO**.
 - Daraufhin drücken Sie die Taste **YES**.

9. Änderung der Spielzeit/ der Spielernummer/ der Strafzeit/ des Time-Out

- Diese Eingaben sind nur bei gestoppter Spielzeit möglich.
- Drücken Sie die Taste **CHANGE**.
- Das Display zeigt nun die **Spielzeit** an.

Wenn die Spielzeit geändert werden soll:

- Geben Sie die korrekte Spielzeit über die **numerischen** Tasten ein (immer 4 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.

Wenn Strafzeiten eingegeben sind:

- Drücken Sie die Taste **NO** bis auf dem Display die normale Anzeige zu sehen ist. Die Strafzeiten werden automatisch geändert.
- Drücken Sie die Taste **START**, um die Zeitstrafe fortzusetzen.

Wenn eine Strafzeit geändert werden soll:

- Drücken Sie die Taste **NO** bis die gewünschte Strafzeit angezeigt wird.
- Geben Sie die neue Spielernummer über die **numerischen** Tasten ein. (immer 2 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.
- Geben Sie die korrekte Strafzeit über die **numerischen** Tasten ein. (immer 4 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.

Wenn weitere Strafzeiten eingegeben sind:

- Drücken Sie die Taste **NO** bis auf dem Display die normale Anzeige zu sehen ist.
- Drücken Sie die Taste **START**, um die Zeitstrafe fortzusetzen.

Wenn ein Time-Out geändert werden soll:

- Drücken Sie die **TIME-OUT** Taste für die Heim- oder Gastmannschaft, um ein Time-Out zu entfernen oder drücken Sie die Taste **NO**, wenn keine Änderungen erfolgen sollen.

10. Spannungsausfall

Das Bedienpult:

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt, die aktuellen Informationen werden für ca. 2 Minuten im Display des Bedienpultes angezeigt.

Nach dem Stromausfall, erscheint die Frage *Restore Data N/Y?* (Daten wiederherstellen).

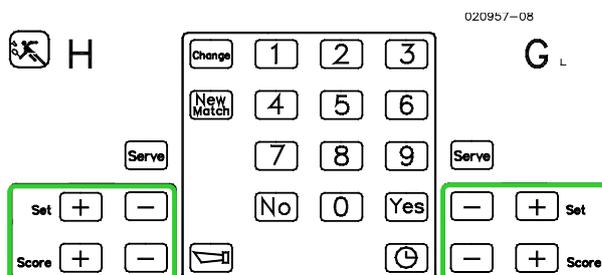
- Drücken Sie die Taste **YES** um mit dem Spielstand wie vor dem Stromausfall, fortzufahren. Die Daten werden automatisch an die Spielzeituhr gesendet.

Die Spielzeituhr:

Die Spielzeituhr verliert die Angaben und erlischt beim Stromausfall. Nach dem Stromausfall, führt die Spielzeituhr einen Reset durch die Spielzeituhr wird automatisch auf den alten Spielstand aktualisiert.

Bedienungsanleitung Badminton

20957-08



Vorbereitungen vor dem Starten des Badmintonprogramms

- Stellen Sie sicher, dass die Spielzeituhr eingeschaltet ist (230V/AC).
- Legen Sie die Tastaturschablone „Badminton“ in das Bedienpult ein.
- Verbinden Sie das Bedienpult über die Steckverbindung mit der Spielzeituhr.
(Bei Funk nicht erforderlich)

Allgemeines

Heim Mannschaft	= H
Gast Mannschaft	= G
Ok – Ja (YES) – weiter	= Taste YES
Nein (NO) – Unterbrechung	= Taste NO
Aktualisierung der Spielzeituhr	= Taste G

Aufschlag
Der Aufschlag wird auf der Spielzeituhr mit Pfeilen links bzw. rechts neben dem aktuellen Satz angezeigt. Im Bedienpult wird mit einem X angezeigt welche Mannschaft Aufschlag hat.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2655de01
Datum: 22.08.06
Erstellt:PH/ RS-BG
Seite 1 von 3

1. Starten des Badmintonprogramms

- Wenn die Frage im Display *Restore Data N/Y?* erscheint. Taste **NO** drücken.
- Taste **NO** drücken bis *Badminton* auf dem Display erscheint.
- Taste **YES** drücken um zu beginnen.

2. Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu erhöhen.

Korrektur der Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu verringern.

3. Aufschlag

- Drücken Sie die Taste **Serve**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Aufschlag Anzuzeigen.

4. Sätze

Wenn ein Satz beendet ist.

- Drücken Sie die Taste **Set +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um die gewonnenen Sätze um 1 zu erhöhen.
- Drücken Sie die Taste **YES** um den nächsten Satz zu starten, Taste **NO** drücken um keine Änderungen vorzunehmen.

Korrektur der Sätze

- Drücken Sie die Taste **Set -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um die gewonnenen Sätze um 1 zu verringern.
- Drücken Sie die Taste **YES** um den Satzwechsel zu akzeptieren, Taste **NO** drücken um keine Änderungen vorzunehmen.

5. Wenn das Spiel vorüber ist

- Drücken Sie die Taste **NEW MATCH**.
- Falls ein neues Spiel ausgetragen wird:
- Drücken Sie die Taste **YES**.
- Falls kein weiteres Spiel ausgetragen wird:
- Drücken Sie zunächst die Taste **NO**.
 - Daraufhin drücken Sie die Taste **YES**.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2655de01
Datum: 22.08.06
Erstellt:PH/ RS-BG
Seite 2 von 3



6. Spannungsausfall

Das Bedienpult:

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt, die aktuellen Informationen werden für ca. 2 Minuten im Display des Bedienpultes angezeigt.

Nach dem Stromausfall, erscheint die Frage *Restore Data N/Y?* (Daten wiederherstellen).

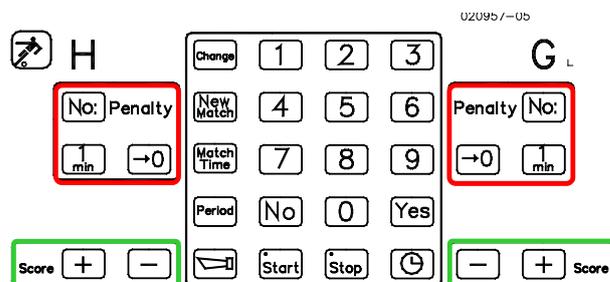
- Drücken Sie die Taste **YES** um mit dem Spielstand wie vor dem Stromausfall fortzufahren. Die Daten werden automatisch an die Spielzeituhr gesendet.

Die Spielzeituhr:

Die Spielzeituhr verliert die Angaben und erlischt beim Stromausfall. Nach dem Stromausfall, führt die Spielzeituhr einen Reset durch die Spielzeituhr wird automatisch auf den alten Spielstand aktualisiert.

Bedienungsanleitung Hallenfußball

20957-05



Vorbereitungen vor dem Starten des Hallenfußballprogramms

- Stellen Sie sicher, dass die Spielzeituhr eingeschaltet ist (230V/AC).
- Legen Sie die Tastaturschablone „Hallenfußball“ in das Bedienpult ein.
- Verbinden Sie das Bedienpult über die Steckverbindung mit der Spielzeituhr.
(Bei Funk nicht erforderlich)
- Wenn ein Handbedienteil für Start/Stopp der Spielzeit verwendet wird, schließen Sie dieses an die bezeichneten Anschlüsse auf der Rückseite des Bedienpultes an.

Allgemeines

Heim Mannschaft = **H**
Gast Mannschaft = **G**
Ok – Ja (YES) – weiter = Taste **YES**
Nein (NO) – Unterbrechung = Taste **NO**
Aktualisierung der Spielzeituhr = Taste **G**

Strafzeit Auf der Spielzeituhr wird eine Strafzeit pro Team angezeigt. Auf dem Display im Bedienpult werden zwei Strafzeiten je Mannschaft angezeigt.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2722de01
Datum: 23.02.07
Erstellt: RS-BG
Seite 1 von 4

1. Starten des Hallenfußballprogramms

- Wenn die Frage im Display *Restore Data N/Y?* erscheint. Taste **NO** drücken.
- Taste **NO** drücken bis *Hallenfußball* auf dem Display erscheint.
- Taste **YES** drücken um zu beginnen.

2. Zeitnahme

- Drücken Sie die Taste **START** oder die Taste **STOP**. Oder verwenden Sie die **START/STOP** Taste an dem Handbedienteil. (Option)
- Um die Spielzeit aufwärts oder abwärts zählen zu lassen (während der Halbzeit nicht möglich), drücken Sie Taste **MATCH TIME**. Drücken Sie **YES**, um die Periodenlänge zu bestätigen, danach erscheint die Frage *AUFWÄRTS?* oder *ABWÄRTS?* im Display je nachdem, mit welcher Spielweise zuletzt gespielt wurde. Mit der Taste **YES** bestätigen Sie die angegebene Zählweise, mit der Taste **NO** schalten Sie zur anderen Zählweise um.

3. Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score +**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu erhöhen.

Korrektur der Punkte

- Drücken Sie die Taste **Score -**, für die Heim- oder Gastmannschaft, um den Punktestand zu verringern.

4. Strafzeitanzeige

Je Mannschaft können mehrere Strafzeiten gleichzeitig eingegeben werden.

Möglichkeit 1 (nur für 1 Minuten Strafzeit):

- Drücken Sie die Taste **1 MIN** für die Heim- oder Gastmannschaft.
Eine weitere Strafzeit eingeben, wenn diese benötigt wird.
- Drücken Sie Taste **START**, um die Strafzeit zu starten.

Möglichkeit 2 (1 Minuten oder andere Strafzeit):

- Drücken Sie die Taste **NO** für die Heim- oder Gastmannschaft.
- Geben Sie über die **numerischen** Tasten die Spielernummer ein (immer 2 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.
- Drücken Sie die Taste **1 MIN** oder eine Zahl über die **numerischen** Tasten für die Heim- oder Gastmannschaft.

Eine weitere Strafzeit eingeben, wenn diese benötigt wird.

- Drücken Sie Taste **START**, um die Strafzeit zu starten.

Wenn eine Strafzeit gelöscht werden soll:

- Drücken Sie Taste **→ 0**
- Drücken Sie dann die Taste **NO** bis die gewünschte Strafzeit im Display angezeigt wird.
- Drücken Sie die Taste **YES** um die Strafzeit abzubrechen.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2722de01
Datum: 23.02.07
Erstellt: RS-BG
Seite 2 von 4

5. Manuelle Hupe

- Drücken Sie die  Taste und für ca. 3 Sekunden ertönt ein Signal.

6. Neue Halbzeit

- Drücken Sie Taste **PERIODE**.
- Drücken Sie dann die Taste **2**.
- Bestätigen Sie mit der Taste **YES**.

7. Wenn das Spiel vorüber ist

- Drücken Sie die Taste **NEW MATCH**.
Falls ein neues Spiel ausgetragen wird:
- Drücken Sie die Taste **YES**.
Falls kein weiteres Spiel ausgetragen wird:
- Drücken Sie zunächst die Taste **NO**.
- Daraufhin drücken Sie die Taste **YES**.

8. Änderung der Spielzeit/ der Spielernummer/ der Strafzeit

- Diese Eingaben sind nur bei gestoppter Spielzeit möglich.
- Drücken Sie die Taste **CHANGE**.
- Das Display zeigt nun die **Spielzeit** an.

Wenn die Spielzeit geändert werden soll:

- Geben Sie die korrekte Spielzeit über die **numerischen** Tasten ein (immer 4 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.

Wenn Strafzeiten eingegeben sind:

- Drücken Sie die Taste **NO** bis auf dem Display die normale Anzeige zu sehen ist. Die Strafzeiten werden automatisch geändert.
- Drücken Sie die Taste **START**, um die Zeitstrafe fortzusetzen.

Wenn eine Strafzeit geändert werden soll:

- Drücken Sie die Taste **NO** bis die gewünschte Strafzeit angezeigt wird.
- Geben Sie die neue Spielernummer über die **numerischen** Tasten ein. (immer 2 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.
- Geben Sie die korrekte Strafzeit über die **numerischen** Tasten ein. (immer 4 Ziffern).
 - Oder drücken Sie die Taste **YES**, um die im Display angezeigten Ziffern zu bestätigen.

Wenn weitere Strafzeiten eingegeben sind:

- Drücken Sie die Taste **NO** bis auf dem Display die normale Anzeige zu sehen ist.
- Drücken Sie die Taste **START**, um die Zeitstrafe fortzusetzen.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2722de01
Datum: 23.02.07
Erstellt: RS-BG
Seite 3 von 4



9. Spannungsausfall

Das Bedienpult:

Bei Stromausfall wird die Spielzeit gestoppt, die aktuellen Informationen werden für ca. 2 Minuten im Display des Bedienpultes angezeigt.

Nach dem Stromausfall, erscheint die Frage *Restore Data N/Y?* (Daten wiederherstellen).

- Drücken Sie die Taste **YES** um mit dem Spielstand wie vor dem Stromausfall fortzufahren. Die Daten werden automatisch an die Spielzeituhr gesendet.

Die Spielzeituhr:

Die Spielzeituhr verliert die Angaben und erlischt beim Stromausfall. Nach dem Stromausfall, führt die Spielzeituhr einen Reset durch die Spielzeituhr wird automatisch auf den alten Spielstand aktualisiert.

Technische Änderungen vorbehalten

SCHAUF GmbH

www.schauf-gmbh.de

Landwehr 47
42697 Solingen
Tel +49 (0) 212 / 38 23 52-0
Fax +49 (0) 212 / 38 23 52-69
info@schauf-gmbh.de

Ostende 5
04288 Leipzig
Tel +49 (0) 3 42 97 - 6 72 0
Fax +49 (0) 3 42 97 - 6 72 28
leipzig@schauf-gmbh.de

Version:2722de01
Datum: 23.02.07
Erstellt: RS-BG
Seite 4 von 4