**Betriebsanleitung**

**Art.Nr. 11 131 6719**

# Tragbare Indoor-Multisportanzeige 50

© BÜRK MOBATIME GmbH

**Bescheinigung des Herstellers**

NORMIERUNG

Anzeige MSA 50 wurde in Übereinstimmung mit den EU-Richtlinien

2004 / 108 / EG
2006 / 95 / EG

entwickelt und hergestellt.

**Hinweise zur Bedienungsanleitung**

1. Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Angaben können jederzeit ohne vorherige Ankündigung geändert werden.
2. Diese Bedienungsanleitung wurde mit grösster Sorgfalt erstellt, um alle Einzelheiten hinsichtlich der Bedienung des Produktes darzustellen. Sollten Sie dennoch Fragen haben oder Fehler in der Anleitung entdecken, nehmen Sie bitte mit uns Kontakt auf.
3. Wir haften nicht für direkte oder indirekte Schäden, die durch die Verwendung dieser Bedienungsanleitung entstehen.
4. Lesen Sie diese Anleitung aufmerksam und benutzen Sie das Produkt erst dann, wenn Sie alle Angaben für Installation und Bedienung richtig verstanden haben.
5. Die Installation darf nur durch ausgebildetes Fachpersonal durchgeführt werden.
6. Diese Publikation darf weder reproduziert, noch in einem Datensystem gespeichert oder in irgendeiner Weise übertragen werden, auch nicht auszugsweise. Das Copyright liegt mit all seinen Rechten bei BÜRK MOBATIME GmbH, 78056 VS-Schwenningen, Deutschland.

## (1) Lautstärkeregler Hupe

Mit dem Regler „Lautstärke“ kann der Signalton eingestellt werden (laut/leise/aus).

## (2) Signalhupe

Die Hupe ertönt so lange, wie die Taste HUPE gedrückt wird. Sie kann an Stelle des manuellen Pfeifens genutzt werden, um Auszeiten zu verkünden oder Spieler zusammenzurufen.

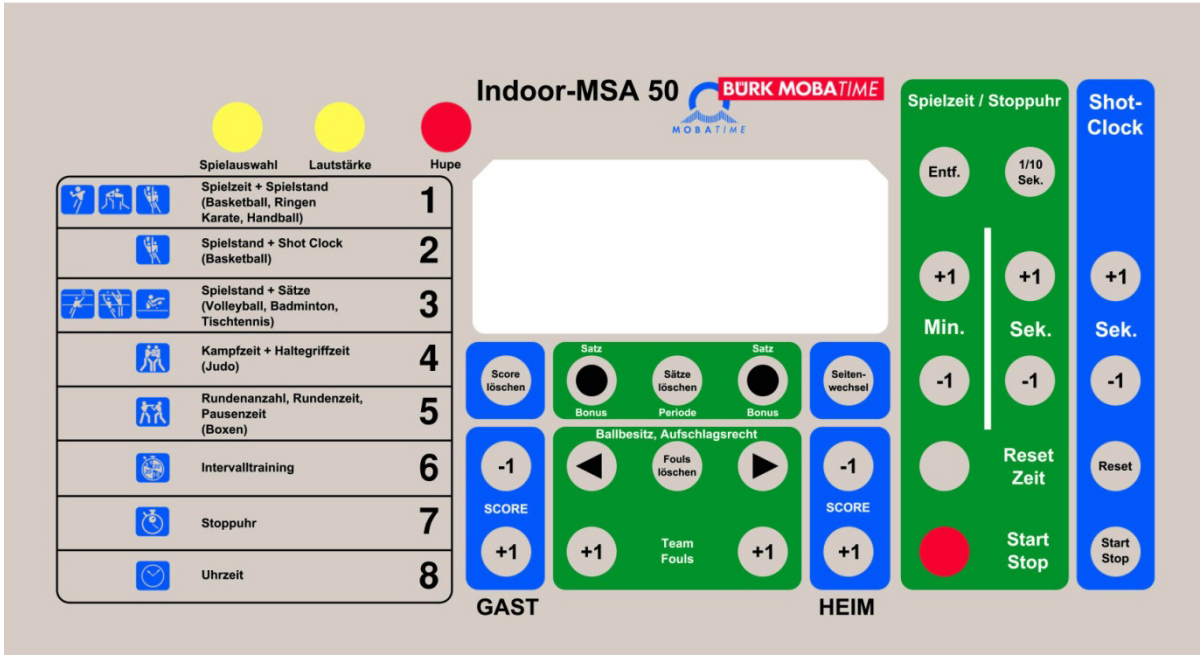
## (3) Spielauswahl

Drücken Sie zum Auswählen des Spielmodus die Taste „Spielauswahl“ und wählen Sie die gewünschte Funktion. (Auf der Spielmodusanzeige wird 1 bis 8 angezeigt)

- ✓ **Mit der Taste „Spielauswahl“ können zu jeder Zeit Einstellungen vorgenommen werden. Wird die Taste während einer aktiven Funktion gedrückt, gehen alle aktuellen Daten verloren – gehen Sie daher mit besonderer Vorsicht vor.**
- ✓

## (4) Zeitanzeige 1/10 Sekunden

Drücken Sie bei Verwendung der Spielzeitfunktion die Taste 1/10 SEK. Durch Drücken dieser Taste wird das Format in der letzten Spielminute geändert.
Die verbleibende Zeit wird in (Sekunden: 1/10 Sekunden) anstatt in (Minuten: Sekunden) angezeigt. Durch erneutes Drücken der Taste wechselt die Anzeige zurück in das Format (Minuten: Sekunden).



# Bedienung des Gerätes

**Basketball**
**Ringen**
**Karate**
**Handball**

**1**

## Spielzeit + Spielstand

Anzeige der verbleibenden Spielzeit und des Spielstandes:
Anzeige oben: Spielzeituhr (max. = 99:59)
Anzeige unten: Spielstandanzeige (max. = 199)

### Spielzeituhr (Herunterzählen der verbleibenden Zeit)

| Bedienschritt | Tasten<br>Spielzeit/Stoppuhr | Anzeige |
|---|---|---|
| 1. Spielzeituhr einstellen (z. B.: 10 Minuten) | Gedrückt halten<br>-1<br>MIN | 10:00<br>0 0 |
| 2. Der Spielzeitbeginn wird in den Speicher eingegeben. | Start Stop | 9:59<br>0 0 |
| 3. Spiel beenden | Start Stop | 9:59<br>0 0 |
| 4. Spielneustart | Start Stop | 9:58<br>0 0 |
| 5. Spielzeit läuft ab (Signalton) | | 0:00<br>25 36 |
| 6. Spielzeit zurücksetzen – die Uhrzeit zeigt wieder die eingestellte Zeit an | Reset Zeit | 10:00<br>25 36 |

**Spielzeituhr zu spät angehalten:**

Stellen Sie die Differenz mit Hilfe der Tasten +1 Min. und +1 Sek. ein.

**Ändern der Spielzeit:**

Drücken Sie die Taste Entf. und nehmen Sie die gewünschte Einstellung unter Anwendung der oben beschriebenen Schritte 1 und 2 vor.

**Von Herunterzählen der verbleibenden Zeit wechseln zu Heraufzählen der abgelaufenen Zeit:**

Drücken Sie die Taste Sätze löschen Periode

### Spielzeituhr (Heraufzählen der abgelaufenen Zeit)

Die Spielzeitanzeige kann vom Herunterzählen der verbleibenden Spielzeit zum Heraufzählen der abgelaufenen Zeit umgeschaltet werden. Maximal zulässige Einstellung: 99:59. In diesem Modus blinkt oben der Doppelpunkt zwischen Minuten- und Sekundenanzeige.

| Bedienschritt | Tasten<br>Spielzeit/Stoppuhr | Anzeige |
|---|---|---|
| 1. Löschen der vorherigen Einstellung | Entf. | 0:00<br>0 0 |
| 2. Umschalten der Anzeige in den Modus Heraufzählen (Hupe) | Sätze löschen Periode | 0:00<br>0 0 |
| 3. Spielzeituhr einstellen (z. B.: 20 Minuten) | Gedrückt halten<br>+1<br>MIN | 20: 00<br>0 0 |

| | | |
|---|---|---|
| 4. Verbleibende Zeit bis 0:00 | Reset Zeit | 0:00<br>0 0 |
| 5. Spielzeitbeginn<br>Die Spielzeit wird in den Speicher eingegeben | Start Stop | 0:01<br>0 0 |
| 5. Spiel beenden | Start Stop | 0:09<br>0 0 |
| 6. Spielneustart | Start Stop | 0:10<br>0 0 |
| 7. Spielzeit läuft ab (Hupe) | | 20:00<br>0 0 |
| 8. Zeit wechselt zurück zu 0:0 | Reset Zeit | 0:00<br>0 0 |

**Spielzeituhr zu spät angehalten:**

Stellen Sie die Differenz mit Hilfe der Taste MIN -1 ein.

**Ändern der Spielzeit:**

Drücken Sie die Taste Entf. und nehmen Sie die gewünschte Einstellung unter Anwendung der oben beschriebenen Schritte 3 und 4 vor.

**Reaktivierung des Modus Herunterzählen der verbleibenden Zeit:**

Drücken Sie die Taste Entf. im Tastenfeld SPIELZEIT/STOPPUHR und anschließend die Taste Sätze löschen Periode. Stellen Sie die Spielzeituhr entsprechend dem jeweiligen Spiel ein, indem Sie die auf der vorangehenden Seite aufgeführten Schritte befolgen.

**Pfeiltasten Ballbesitz:** ◀ ▶

Drücken Sie die Pfeiltasten für den Ballbesitz ◀ ▶, um zwischen dem Ballbesitz für die Heimmannschaft (HEIM) und dem der Gastmannschaft (GAST) zu wechseln.

**ANZEIGE DER ZEITABSCHNITTE**

Drücken Sie die Taste Sätze löschen Periode, um die Anzeigen für die Zeitabschnitte jeweils nacheinander einzuschalten.

**BONUS-ANZEIGE:** ( unterhalb der Ballbesitz-Pfeiltasten)

Drücken Sie die Bonus-Taste Satz Bonus, um jeweils die Bonus-Anzeige der einzelnen Mannschaften ein- bzw. auszuschalten.

| Spielstandanzeige | | |
|---|---|---|
| Bedienschritt | Taste<br>Spielstandanzeige | Anzeige |
| 1. Gastmannschaft erhält einen Punkt | SCORE<br>+1<br>GAST | 19:20<br>1 0 |
| 2. Heimmannschaft erhält einen Punkt | SCORE<br>+1<br>HEIM | 19:15<br>1 1 |
| 3. Heimmannschaft erhält einen Punkt | SCORE | 19:15<br>1 2 |

| | | |
|---|---|---|
| | +1 HEIM | |
| 4. Zurücksetzen auf 0 zu 0 | Score löschen | 19:15<br>0 0 |

**Versehentliches Hinzufügen eines Punktes:**

Stellen Sie die korrekte Punktzahl mit der Taste SCORE -1 ein.

| Fouls | | |
|---|---|---|
| Bedienschritt | Taste<br>MANNSCHAFTS-FOULS | Anzeige |
| 1. Foul durch die Gastmannschaft | +1 GAST | 19:20<br>1 0 1 0 |
| 2. Foul durch die Heimmannschaft | +1 HEIM | 19:15<br>1 1 1 1 |
| 3. Foul durch die Heimmannschaft | +1 HEIM | 19:15<br>1 2 1 2 |
| 4. Zurücksetzen auf 0 zu 0 | Fouls löschen | 19:15<br>1 0 0 2 |

**Versehentliches Hinzufügen eines Punktes:**

Stellen Sie die korrekte Zahl mit der Taste +1 bzw. Fouls löschen ein.

## 2 Spielstand & SHOT CLOCK

**Basketball**

Anzeige der verbleibenden Spielzeit und der verbleibenden Wurfuhrzeit:

Anzeige oben: Spielzeituhr (max. = 99:59)
Anzeige unten: Spielstandanzeige (max. = 199)
Anzeige unten mittig: 35s-Wurfuhr (wird bei 35 Sekunden zurückgesetzt)

| Spielzeituhr und Wurfuhr bzw. Spielstandanzeige | | | |
|---|---|---|---|
| Bedienschritt | Tasten<br>Spielzeit/Stoppuhr | Shot Clock | Anzeige |
| 1. Spielzeituhr einstellen (z. B.: 20 Min.) | Gedrückt halten<br>-1 +1<br>MIN | | 20:00<br>0 |
| 2. Wurfuhr einstellen | | +1 -1 | 20:00<br>35 |
| 3. Der Spielzeitbeginn wird in den Speicher eingegeben. | Start Stop | | 19:59<br>34 |
| 4. Treffer Rand | | Reset | 19:58<br>35 |
| 5. Spiel unterbrochen | Start Stop | | 19:50<br>22 |
| 6. Spielneustart<br>und Wurfuhr starten gleichzeitig | Start Stop | | 19:49<br>21 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| (1). 35 Sekunden abgelaufen (Hupe) | | | 19:28<br>0 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| (2). Auf 35 Sekunden zurücksetzen | | Reset | 19:28<br>35 |
| (3). Spielneustart | Start Stop | | 19:27<br>34 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7. Spielzeit läuft ab (Hupe) | | | 0:00<br>06 |
| 8. Spielzeit zurücksetzen | Reset Zeit | Reset | 20:00<br>35 |

**Spielzeituhr zu spät angehalten:**

Stellen Sie die Differenz mit Hilfe der Tasten MIN +1 und SEK +1 ein.

**Ändern der Spielzeit:**

Drücken Sie die Taste CLEAR und nehmen Sie die gewünschte Einstellung unter Anwendung der oben beschriebenen Schritte 1 und 2 vor.

**Umschalten der Wurfuhr auf eine andere Einstellung als 35 Sekunden:**

Drücken Sie die Taste CLEAR und nehmen Sie vor dem Drücken der Start Stop Taste die gewünschte Einstellung mit Hilfe der Tasten Shot-Clock +1 bzw. -1 vor Die eingestellte Zeit wird bei einmaligem Drücken der Taste Start Stop in den Speicher übernommen.

**Anweisungen bzgl. der Anzeigen für Spielstand, Fouls, Zeitabschnitte, Bonus und Ballbesitz entnehmen Sie bitte**

## 3 Spielstand + Sätze

**Volleyball**
**Badminton**
**Tischtennis**

Anzeige des Punktestands und der Sätze für beide Mannschaften sowie Service/Aufschlagwechsel:

Anzeige oben: Sätze (max. = 19)
Anzeige unten: Spielstandanzeige (max. = 199)

### Spielstand

| Bedienschritt | Tasten<br>Score | Anzeige |
|---|---|---|
| 1. Heimmannschaft erhält einen Punkt | +1 HEIM | 0 0<br>0 1 |
| 2. Gastmannschaft erhält einen Punkt | +1 GAST | 0 0<br>1 1 |
| 3. Gastmannschaft erhält einen Punkt | +1 GAST | 0 0<br>2 1 |
| 4. Platzwechsel (falls gewünscht) | Seiten-wechsel | 0 0<br>1 2 |
| 5. Zurücksetzen auf 0 zu 0 | Score löschen | 0 0<br>0 0 |

### Sätze

| Bedienschritt | Tasten<br>Set | Anzeige |
|---|---|---|
| 1. Heimmannschaft erhält einen Punkt | Satz Bonus HEIM | 0 1<br>0 0 |
| 2. Gastmannschaft erhält einen Punkt | Satz Bonus GAST | 1 1<br>0 0 |
| 3. Gastmannschaft erhält einen Punkt | Satz Bonus GAST | 2 1<br>0 0 |
| 4. Platzwechsel (falls gewünscht) | Seiten-wechsel | 1 2<br>0 0 |
| 5. Zurücksetzen auf 0 zu 0 | Sätze löschen | 0 0<br>0 0 |

**Versehentliches Hinzufügen eines zusätzlichen Satzes:**

Drücken Sie die Taste Sätze löschen und geben Sie die korrekte Satzzahl ein.

### Anzeige Service/Aufschlagwechsel/Ballbesitz

| Bedienschritt | Tasten<br>Service, side out or serve | Anzeige |
|---|---|---|
| 1. Service/Aufschlag geht an Heimmannschaft | ◀ HEIM | ◀ 1 2<br>3 4 |
| 2. Service/Aufschlag geht an Gastmannschaft | ▶ GAST | 1 2 ▶<br>3 4 |
| 3. Platzwechsel (falls gewünscht) | Seiten-wechsel | 2 1<br>4 3 |

| | | |
|---|---|---|
| 4. Zurücksetzen auf 0 zu 0 | Sätze löschen + Score löschen | 0 0<br>0 0 |

Durch Drücken der Taste 1/10 Sek. wechselt die Anzeige auf Doppelspiel. Durch erneutes Drücken der Taste 1/10 Sek. wechselt die Anzeige wieder zurück.

**4** **Judo**

## Kampfzeit + Haltegriffzeit

Anzeige der verbleibenden Zeit des Kampfes und der abgelaufenen Haltegriff-Zeit:

Anzeige oben: Zeituhr Kampf (max. = 99:59)

Anzeige unten: Haltegriff-Zeituhr (wird auf 25 Sekunden zurückgesetzt)

| Kampf und Zeituhr | | | |
|---|---|---|---|
| Bedienschritt | Tasten | | Anzeige |
| | Spielzeit/ Stoppuhr | Shot Clock | |
| 1. Kampfzeit einstellen (z. B.: 7 Minuten) | Gedrückt halten +1 MIN | | 7:00<br>0 |
| 2. Kampfbeginn – Die Zeit wird in den Speicher eingegeben | Start Stop | | 6:59<br>0 |
| 3. Haltegriff-Beginn | | Start Stop | 3:25<br>1 |
| 4. Kampf während eines Haltegriffs unterbrechen — Pause Haltegriff-Zeituhr<br>Durch Drücken der START/STOP-Taste im Feld SPIELZEIT/STOPPUHR werden Zeituhr und Haltegriff-Zeituhr gleichzeitig angehalten. | Start Stop | | 3:14<br>12 |
| 5. Neustart Kampf-Zusammenfassung Haltegriff-Zeituhr<br>Durch Drücken der START/STOP-Taste im Feld SPIELZEIT/STOPPUHR werden Zeituhr und Haltegriff-Zeituhr gleichzeitig gestartet. | Start Stop | | 3:13<br>13 |
| 6. Aus Haltegriff befreit | | Start Stop | 3:03<br>23 |
| (1). Der nächste Haltegriff beginnt | | Start Stop | 1:31<br>1 |
| (2). 0,25 Sekunden abgelaufen (Hupe)<br>Kampfzeit wird automatisch angehalten | | | 1:07<br>25 |
| 7. Spielzeit läuft ab (Hupe)<br>Die Hupe ertönt nicht, wenn Haltegriff aktiv ist | | | 0:00<br>22 |
| 8. Spielzeit zurücksetzen | Reset Zeit | | 7:00<br>0 |

**Kampf zu spät gestoppt:**

Stellen Sie die Differenz von Zeituhr und Haltegriff-Zeituhr mit Hilfe der Tasten Sek. -1 und Sek. -1 ein.

**Der Judoka am Boden hat bereits einen Waza-ari: (wird nach 20 Sekunden zu Ippon)**

Drücken Sie die Taste Reset im einmal während der Haltegriff heruntergezählt wird. Unten links auf der Anzeige werden 20 Sekunden angezeigt, nach Ablauf der 20 Sekunden ertönt die Hupe. Durch erneutes Drücken der Reset Taste während des Herunterzählens wird die 20-Sekunden-Einstellung aufgehoben.

**Kampfzeit erreicht während eines Haltegriffs 0:00:**

Der Kampf geht weiter, die Hupe ertönt nicht, die Haltegriff-Zählung wird also nicht unterbrochen. Wenn sich der Judoka aus dem Haltegriff befreit hat, drücken Sie die Taste Start Stop. Die Hupe ertönt, der Kampf wird beendet.

**Umschalten der Haltegriff-Zeituhr auf eine andere Einstellung als 25 Sekunden:**

Drücken Sie die Taste

, und stellen Sie die gewünschte Zeit vor Betätigung der

Taste ein, indem Sie die Taste SEK

im Tastenfeld SHOT CLOCK drücken, und betätigen Sie die Taste

## 5 Rundenanzahl, Rundenzeit, Pausenzeit

**Boxen**

Sequentielle Anzeige der entsprechenden Runde und der verbleibenden Restzeit der Runde und der Pausen. Während einer Pause blinkt der Doppelpunkt zwischen der Minuten- und der Sekundenanzeige. Außerdem Anzeige der Nummer der aktuellen Runde, die Hupe ertönt jede Sekunde beim Herunterzählen der Restzeit:

Anzeige oben: Zeituhr Runde (max. = 99:59)
Anzeige unten: Nummer der Runde (max. = 99)

**Zeituhr zum Herunterzählen der Runden- und Pausenzeit**

| Bedienschritt | Tasten: Spielzeit/ Stoppuhr | Tasten: Shot Clock | Anzeige |
|---|---|---|---|
| 1. Rundenzeit einstellen (z. B.: 3 Minuten) | Gedrückt halten +1 MIN | | 3:00<br>0 |
| 2. Eingabe der Rundenzeit in den Speicher | Reset Zeit | | 0:00<br>0 |
| 3. Pausenzeit einstellen (z. B.: 1 Minute) | Gedrückt halten +1 MIN | | 1:00<br>0 |
| 4. Eingabe der Pausenzeit in den Speicher | Reset Zeit | | 0:00<br>0 |
| 5. Anzahl der Kampfrunden einstellen (z. B.: 3 Runden) | | +1 3 mal | 0:00<br>3 |
| 6. Zurückkehren zur Anzeige der Rundenzeit | Reset Zeit | | 3:00<br>1 |
| 7. Kampfbeginn - die Nummer der Runde wird unten links angezeigt (Signalton). | Start Stop | | 2:59<br>1 |
| 8. Runde unterbrechen | Start Stop | | 1:35<br>1 |
| 9. Runde erneut starten | Start Stop | | 1:34<br>1 |
| 10. Niederschlag-(Signalton) jede Sekunde | | Start Stop | :35<br>1 |
| 11. Der Kampf geht weiter – der Signalton wird beendet | | Start Stop | :28<br>1 |
| (1). Es wurde wieder ein Teilnehmer niedergeschlagen (Signalton) jede Sekunde | | Start Stop | 1:20<br>1 |
| (2). 10 Sekunden abgelaufen. Zeituhr zum Herunterzählen der Restzeit und für die Rundenzeit anhalten. | Start Stop | Start Stop | 1:10<br>1 |
| (3). Signalton Kampfende (Hupe) | Hupe | | 1:10<br>1 |
| 12. Erste Runde beendet (Hupe) | | | 0:00<br>1 |
| 13. Pausenzeit wird angezeigt | | | 0:59<br>1 |
| 14. Pausenzeit abgelaufen (Hupe) | | | 0:00<br>1 |
| 15. Zeit der nächsten Runde wird angezeigt. Die angezeigte Nummer der Runde wechselt auf 2. | | | 3:00<br>2 |
| 16. Vorgegebene Anzahl an Runden beendet (Hupe) | | | 0:00<br>3 |
| 17. Neuen Kampf beginnen | Reset Zeit | | 3:00<br>1 |

**Runde zu spät gestoppt:**

Stellen Sie die Zeit mit Hilfe der Tasten

ein. Stellen Sie die Runde mit Hilfe der Taste

im Tastenfeld Shot Clock ein.

**Die Rundenzeit erreicht während des Herunterzählens 0:00:**

Der Kampf geht weiter, die Hupe ertönt nicht, das Herunterzählen wird also nicht unterbrochen.

**Ändern der Runden-/Pausenzeiten:**

Drücken Sie die Taste

und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor, indem Sie die Schritte 1 bis 6 der vorangehenden Seite befolgen.
In der letzten Runde entfällt die Anzeige der Pausenzeit.

## 6 Intervalltraining

Die Zeituhr kann so programmiert werden, dass sie nacheinander bis zu neun Zeitabschnitte herunterzählt und anzeigt. Diese Funktion wird bei Intervalltraining, Klasseneinteilungen und sonstigen Trainingsformen verwendet.

Anzeige oben: Zeituhr (max. = 99:59)
Anzeige links unten: Wiederholungen (max. = 99 Mal)
Anzeige unten rechts: Programmnummer (max. = 9 Programme)

| Programmierung Zeituhr | | |
|---|---|---|
| Bedienschritt | Tasten<br>Spielzeit/Stoppuhr | Anzeige |
| 1. Stellen Sie die gewünschte Zeit für Programm 1 (P1) ein (z. B.: 5 min) | 5 MAL<br>+1<br>MIN | 5:00<br>0 P1 |
| 2. Geben Sie die Zeit für Programm 1 in den Speicher ein. Ändern Sie die Programmnummer auf 2. | Reset Zeit | 0:00<br>0 P2 |
| 3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 entsprechend der gewünschten Programmanzahl (max. 9). | | 5:00<br>1 P1 |
| 4. Vollständige Programmeinstellung.<br>Stellen Sie die gewünschte Anzahl der Wiederholungen ein, indem Sie die Taste SEK+1 im Tastenfeld Shot Clock betätigen und RESET SPIELZEIT/STOPPUHR drücken. Die aktuelle Programmrunde wird angezeigt, die Zeituhr wird angehalten. | SHOT CLOCK<br>+1<br>SEK<br>Reset Zeit | 5:00<br>1 P1 |
| 5. Starten (Signalton)<br>Programm 1 (P1) beginnt herunterzuzählen; die Hupe ertönt, sobald 0:00 erreicht ist. Im Anschluss daran beginnt P2.<br>Ein Durchlauf aller Programme gilt als eine Runde. | Start Stop | 4:59<br>1 P1<br>0:00<br>1 P2<br>3:00<br>1 P2<br>0:00<br>1 P2<br>5:00<br>2 P2 |
| 6. Beenden | Start Stop | 2:28<br>11 P1 |
| 7. Zum Programmbeginn zurückkehren | Reset Zeit | 5:00<br>0 P1 |

**Ändern der eingestellten Zeiten:**

Drücken Sie die Taste Entf. im Tastenfeld SPIELZEIT/STOPPUHR und nehmen Sie die gewünschte Einstellung unter Anwendung der oben beschriebenen Schritte 1 und 4 vor.

## 7 Stoppuhr

Anzeige von Zwischenzeiten – Zeit Stoppuhr:
Anzeige oben: Minuten: Sekunden (max. 59 Minuten, 59 Sekunden)
Anzeige links unten: Stunden (max. 199 1/100 Sekunden)

| Stoppuhr | | |
|---|---|---|
| Bedienschritt | Tasten<br>Stoppuhr | Anzeige |
| 1. Starten | Start Stop | 0:00<br>01 |
| 2. Stoppen | Start Stop | 15:24<br>2 93 |
| 3. Zurücksetzen auf 00:00 | Reset Zeit | 00:00<br>00 |

**Zwischenzeiten:**

Mit Hilfe der Entf.-Taste im Tastenfeld SPIELZEIT/STOPPUHR können Zwischenzeiten erfasst werden. Wird die Taste einmal gedrückt, wird die Zwischenzeit angezeigt. Wird die Taste ein zweites Mal gedrückt, wird die weiterlaufende Zeitzählung angezeigt und die Zwischenzeit gelöscht. Diese Schritte lassen sich für weitere Zwischenzeiten wiederholen.

**Messung des ersten und zweiten Platzes:**

Verwenden Sie die Entf. und Start Stop im Tastenfeld SPIELZEIT/STOPPUHR, um den ersten und zweiten Platz zu erfassen. Drücken Sie die Entf.-Taste zur Erfassung der Zeit für den ersten Platz (wird auf dem Display angezeigt). Drücken Sie die Start Stop Taste zur Erfassung der Zeit für den zweiten Platz und zum Stoppen der Uhr. Die Zeit für den ersten Platz wird solange angezeigt, bis die Entf. Taste erneut gedrückt wird. Daraufhin wird die Zeit für den zweiten Platz angezeigt.

| | | |
|---|---|---|
| 1. Starten | Start Stop | 0:00<br>01 |
| 2. Zeit zurücksetzen<br>"Up" blinkt links unten im Display, der erste Platz wird angezeigt, der interne Zähler zählt noch immer weiter für den zweiten Platz. | Reset Zeit | 15:24<br>up 93 |
| 3. Stoppen: Zeit für den zweiten Platz stoppen<br>"Up" wird durchgehend links unten im Display angezeigt | Start Stop | 15:24<br>up 93 |
| 4. Zurücksetzen, damit die Zeit für den zweiten Platz angezeigt wird<br>"Up" entfällt, die Zeit für den zweiten Platz wird angezeigt. | Reset Zeit | 16:19<br>38 |
| 5. Zurücksetzen auf 00:00 | Reset Zeit | 00:00<br>00 |

## 8 Uhrzeit

Die Zeitanzeige erscheint in der Regel als 12-Stunden-Anzeige. Bei Anhalten der Zeit zur Bearbeitung ändert sich das Format in eine 24-Stunden-Anzeige.

Anzeige oben: Stunden: Minuten
Anzeige unten rechts: Sekunden

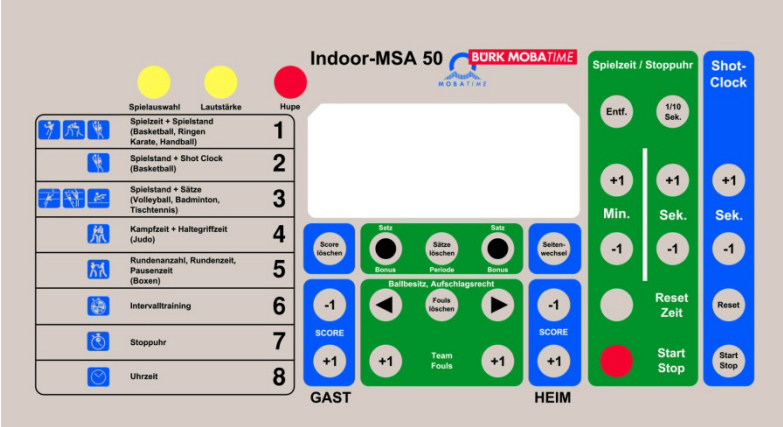
| Stoppuhr | | | |
|---|---|---|---|
| Bedienschritt | Tasten | | Anzeige |
| | SPIELZEIT/STOPPUHR | SHOT CLOCK | |
| 1. Nach Anhalten der Uhrzeit<br>Stellen Sie die Stunden mit MIN +1 ein<br>Stellen Sie die Minuten mit SEK +1 ein<br>Stellen Sie die Sekunden mit der Taste SEK +1 im Tastenfeld Shot Clock ein. | +1<br>MIN<br>-1 | +1<br>SEK | 9:35<br>20 |
| 2. Starten. | Start Stop | | 9:35<br>21 |
| 3. Überprüfung des Alarms: Drücken Sie die rechte "SET"-Taste, im unteren Teil wird angezeigt, ob der Alarm ein- oder ausgeschaltet ist | Satz<br>Bonus | | 12:00<br>AL OF |
| 4. Alarmzeit ein/aus: betätigen Sie die linke "SET"-Taste zum Ein- bzw. Ausschalten des Alarms | Satz<br>Bonus | | 12:00<br>AL ON |
| 5. Einstellen der Alarmzeit:<br>Stellen Sie die Stunden für den Alarm mit MIN +1, MIN-1 ein<br>Stellen Sie die Minuten für den Alarm mit SEK +1, SEK-1 ein | +1<br>MIN<br>-1 | | 13:00<br>AL ON |
| | +1<br>SEK<br>-1 | | 13:59<br>AL ON |
| 6. Zur Uhrzeit zurückkehren: Drücken Sie die rechte SET-Taste, um zur Uhrzeit zurückzukehren | Satz<br>Bonus | | 9:36<br>45 |

Wenn die Uhrzeit die Alarmzeit erreicht hat, wird ein 5-Sekunden-Alarm ausgelöst.

Die aktuelle Zeit und die Alarmfunktion werden nicht durch Betätigen der Taste Spielauswahl beeinträchtigt. Bei Stromausfall werden jedoch die aktuelle Uhrzeit und die Alarmzeit gelöscht.

# Tragbare Indoor-Multisportanzeige 50

Funktionen der Fernbedienung (Reichweite max. 15 m)




**Stromversorgung**
1 Batterie CR 2025
➔ vor Inbetriebnahme bitte Schutzfolie entnehmen

| | |
|---|---|
| P | Periode |
| Game | Spielauswahl |
| BZ | Aktivierung Buzzer (Hupe) |
| 24S | Reset shot clock zu 24 Sek. * |
| 14S | Reset shot clock zu 14 Sek. * |
| | Start / Stopp für Shot clock |
| | Spielzeit aufwärtszählend |
| | Spielzeit abwärtszählend |
| | Ballbesitzanzeige<br>HEIM und GAST<br>CLR = Spielzeit löschen (auf 0:00) |
| | Spielstand HEIM bzw. GAST um 1 verändern. |
| | Spielzeit zurücksetzen |
| | Start / Stopp Spielzeit |

Hinweis:

Standardanzeige 1:
Hier können die Teamfouls eingegeben werden (nicht mit der Fernbedienung).

*Anzeige 2:
Hier kann die zusätzliche Shot Clock-Anzeige mit der Fernbedienung gesteuert werden – es werden allerdings bei dieser Anzeige keine Teamfouls angezeigt.

## Technische Daten

Stromversorgung: AC 90 V~240 V, 50 Hz/60 Hz.
Stromverbrauch: < 25 Watt

## Sicherheitshinweise

Verwenden Sie das Gerät nur in Innenräumen. Lagern Sie das Gerät nicht im Freien.

Setzen Sie das Gerät niemals Hitze, Feuchtigkeit, Tau, Wasser und direkter Sonneneinstrahlung aus.

Halten Sie beim Herausziehen der Stromkabel und anderer Kabel stets die Steckdose fest.

Reinigen Sie das Gerät ausschließlich mit einem feuchten Tuch.

Öffnen Sie das Gehäuse niemals ohne ausdrückliche Anweisung durch den Hersteller.

**HINWEIS:**
Das Gerät hat Tests durchlaufen, die ergeben haben, dass es die Grenzwerte für digitale Geräte der Klasse A gemäß Teil 15 der FCC-Regeln einhält.