










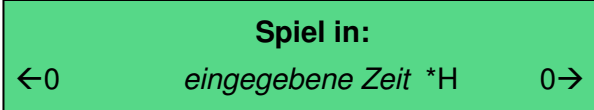


Bedienungsanleitung Zeitmessanlage Handball


für STRAMATEL-Zeitmessanlage

Inbetriebnahme und Einstellungen vor dem Spiel:

1. Einschalten mit 
→ Batteriestatus wird kurz angezeigt. Bei weniger als 50%: Netzstecker einstecken!
2.  und  gleichzeitig drücken.
3. Zweimal  drücken.
→ Auswahl der Sportarten wird angezeigt.
4.  drücken, um Handball auszuwählen.
→ Anzeige „Timer vorwärts oder rückwärts?“
5.  drücken, um vorwärts auszuwählen.
→ „Zeit durchlaufend?“
6.  drücken, um Ja auszuwählen.
→ kurz warten, bis „Zeit vor Anfang des Spieles:“ erscheint.
7. Eingabe in diesem Feld egal, einfach mit  bestätigen.
→ „Auswahl der Dauer Perioden:“
8. Je nach Altersklasse Halbzeitdauer eingeben und mit  bestätigen.
→ „...Auszeit:“
9. 01:00 eingeben und mit  bestätigen.
→ „...Verlängerung:“
10. Eingabe egal, mit  bestätigen.

→ 

11. Mit Taste 28 (rechts oben) zur 1.HZ gehen.

→ 







Vorbereitung fertig! Steuerung während des Spiels siehe Rückseite!!!

Steuerung während des Spiels:

Uhr starten/stoppen: Taste 18 (unten in der Mitte)


Tore auf beiden Seiten mit  stellen, Korrektur mit  und  gleichzeitig.



Zeitstrafen:


- Uhr stoppen
- Hinausstellung auf der entsprechenden Seite mit  anzeigen.
Läuft für diese Mannschaft gerade schon eine Zeitstrafe, dann mit 
Durch erneutes Drücken kann zwischen 2 und 4 Min. Strafzeit gewählt werden.
- Korrektur mit  und  bzw.  und  gleichzeitig.
- Bei Anpfiff des Schiedsrichters Uhr wieder starten.

Achtung: Pro Mannschaft können maximal 2 Hinausstellungen gleichzeitig angezeigt werden!


Team Time-Out:

- Hupen
- Uhr stoppen
- Time-Out starten
d.h.: 19 – 18 – 17 zügig nacheinander drücken.
- Nach Ablauf des Time-Outs schaltet die Anzeige wieder auf die Spielzeit zurück.
- Mit  und Time-Out gleichzeitig wird die Auszeit abgebrochen.

 und  gleichzeitig startet das Spiel von vorne, mit Taste 28 weiter zur 1. Halbzeit.

Mit  und Taste 28 gleichzeitig kann zwischen den Halbzeiten gesprungen werden.
Nützlich in folgender Situation:

Zu Beginn der 2. Halbzeit wird die Anzeige durch fehlerhafte Eingaben irreparabel zerstört.
Dann kann das Spiel von neu gestartet, der aktuelle Spielstand eingestellt und dann einfach zur zweiten Halbzeit gesprungen werden.

Ausschalten der Zeitmessanlage nach Gebrauch durch langes Drücken von  (ca. 2 Sek).