

# \* HANDBALL / HALLENFUßBALL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste 14 zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten 5 und 4, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Handball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

Mit Taste 6 "Chronometer vorwärts zählend" oder mit Taste 8 "Chronometer rückwärts zählend"

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen :

Zeit durchlaufend : Taste 6 (ohne Aufladen der Zeit)

Zeit jeder Periode : Taste 8. Die programmierte Zeit wird für die zweite Halbzeit aufgeladen.

Die Dauer der Spielperioden wählen :

0 | Minute mit Taste 8 oder - | Minute mit Taste 6. Mit Taste 7 bestätigen.

Die Dauer der Auszeiten wählen :

⊕ 30 Sekunden mit Taste 8 oder - 30 Sekunden mit Taste 6. Mit Taste 7 bestätigen.

Die Dauer der Verlängerungsperioden wählen (in gleicher Weise wie bei Spielperioden vorgehen)

## STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste 7 starten. Jeder Druck auf die Taste 7 erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten 5 und 8 wählen. (Bei automatischer Hupe wird die Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Um eine **2-Minuten-Strafzeit zu starten**, drücken Sie die Taste **2**.

Um eine **4 Minuten-Strafzeit zu starten**, drücken Sie die Taste **10** oder **11** je nach Seite. *Nicht erlaubt!*

Bis zu **3 Strafzeiten pro Mannschaft** insgesamt.

Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupensignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Dann zeigt der Chronometer die Dauer der Halbzeit an (falls nötig). Andernfalls laden Sie :

\* entweder die nachkommende Spielperiode mit Taste 15 auf. (Periodenzahl bis 2 möglich).

\* oder die Verlängerungsperiode mit doppeltem Druck auf die Taste 15 auf.

Wenn eine **Auszeit** gefordert wird, **stoppen** Sie zunächst den Chronometer des Spieles mit der Taste 7 und **starten** die Auszeit mit Taste 6. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste 1 oder **13** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupensignal ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit. (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Die Punkte mit Taste 1 oder 13 je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe mit Taste 8 auslösen.

Um eine **Korrektur** vorzunehmen, die Taste 5 gedrückt halten und :

\* mit Druck auf die Taste 1 oder 13 je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.

\* mit Druck auf die Taste 2 oder 12; je nach Seite, die Strafzeiten **korrigieren**.

\* mit Druck auf die Taste 15 die Perioden korrigieren.

\* mit Druck auf die Taste 7 die Chronometer nach Unterbrechung korrigieren.

## BEIM SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 5 und 4 („Null“).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 5 und 4, danach die Taste **14**.