

GEBRAUCHSANWEISUNG

352MS3000 / 352MS3020

352MS7000 / 352MS7020

352MB7000 / 352MB7020

352MB3003 / 352MB3023

352MF7000 / 352MF7020

352MF3003 / 352MF3023

Funkgesteuert

Mit Kabelwerk

INHALT

| | |
|---|-----|
| Inbetriebnahme | 2 |
| Nach dem Spiel | 2 |
| Einstellen der Uhr | 2 |
| Bedienung der folgenden Sportarten : | |
| Basketball | 3-4 |
| Handball | 5 |
| Volleyball | 6 |
| Tennis | 7 |
| Tischtennis | 8 |
| Badminton | 9 |
| Hockey | 10 |
| Hallenfußball | 11 |
| Timer (rückwärts- oder vorwärtslaufend) | 12 |
| Training | 13 |
| Technische Daten | 14 |
| Technische Hilfe | 15 |

INBETRIEBNAHME

Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.

FUNKGESTEUERTES MODELL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.
Die Batteriestandanzeige der eingesetzten Akkus wird angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte 12Vdc-Ladegerät an das Bedienpult an.

MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das Bedienpult mit dem beigelegten 10m langen Kabel an den Anschlußkasten an.
Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart (siehe nachfolgende Seiten).
Zur Auswahl einer neuen Sportart, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**.
Die Sportart mit der entsprechenden Taste wählen und die Programmierung mit Hilfe der auf dem LCD-Bildschirm angegebenen Anleitung vornehmen.

N.B. : Diese Programmierung muß für den Spielstart vollständig sein.

BEIM AUSSCHALTEN DES BEDIENPULTES ...

Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert.
Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt.
N.B. : Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden.

NACH DEM SPIEL ...

FUNKGESTEUERTES MODELL

Das Bedienpult besitzt Batterien mit einer Kapazität von 20 Stunden bei Vollladung.

Außerhalb der Spiele ist es unbedingt notwendig, das Hauptbedienpult auszuschalten und es mit dem mitgelieferten Batterieladegerät 12Vdc aufzuladen.

(Schliessen Sie die anderen Bedienpulte ab).

Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, wenn es nicht gebraucht wird
(System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien).

MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das biegsame Steuerkabel ab, und bewahren Sie es mit dem Bedienpult im mitgelieferten Koffer auf.

EINSTELLEN DER UHR

Diese Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet. Die zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde.

Zur Einstellung der Uhr :

Das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb setzen.

Das Einstellen der Uhr mit Taste **18** wählen.

Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Die Minuten in gleicher Weise programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Schalten Sie das Bedienpult durch Druck auf Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung.

NB : Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gesichert.

FUNKSTEUERUNG / KABELSTEUERUNG

STANDARD-MODELL MIT FUNKSTEUERUNG

Diese Anzeigetafel ist mit 6 verschiedenen Funkkanäle ausgerüstet und kann auch mit der Kabelsteuerung benutzt werden. Um den Kanal oder die Steuerung zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**, um das Sportmenü zu erreichen. Dann drücken Sie noch einmal auf der Taste **27** und :

- wählen Sie die Kabelsteuerung mit Taste **0** : die Funksteuerung wird deaktiviert
- oder wählen Sie einen verschiedenen Kanal mit den Tasten **1** bis **6**

Bemerkung : falls Sie zurück zu der Funksteuerung wechseln möchten, schliessen Sie die Kabeln aus und setzen Sie die Anzeigetafel ausser Spannung während ein paar Minuten.

BASKETBALL

Bei Basketball sind mehrere Bedienpulte notwendig : die Spielzeit kann entweder durch das Hauptbedienpult oder das separate Timer-Pult gesteuert werden (siehe "SEPARATES TIMER-PULT" - nachfolgende Seiten).

Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander mit den gelieferten Kabeln.

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 **27** zur erneuten Programmierung der Daten.

- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Basketball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Wählen Sie, ob das Spiel in 2 oder 4 Perioden gespielt wird.

2 PERIODEN : Taste **0** 4 PERIODEN : Taste **9**.

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles:

Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Spielzeit, der Auszeiten und der Verlängerungszeiten.

STARTEN DES SPIELES :

Drücken Sie die Taste **18**, um die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles zu starten. Am Ende der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal. Bemerkung : es ist irgendwann möglich, die erste Spielperiode beim Drücken auf der Taste **28** aufzuladen.

Dann drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Während der Spielperiode ist es möglich, auf dem Bildschirm des Bedienpultes die abgelaufene Spielzeit statt der verbleibenden Restspielzeit durch Druck auf Taste **21** und umgekehrt anzuzeigen. Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal. Dann zeigt der Timer die Dauer der Pausenzeit an (falls notwendig). Andernfalls, laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**. Die Mannschaftsfehler sind auf Null gestellt (ausser im Verlängerungsperiode). Die Auszeiten sind auf Null nur am Halbspiel und während der Verlängerungszeit gestellt.

Bemerkung 1: am Ende der 4. Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch: Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

Bemerkung 2 : falls der Timer nicht schnell genug am Ende der Periode gestoppt wurde, und die Pausenzeit schon im Laufe ist, ist es möglich mit einem gleichzeitigen Druck auf Tasten **16** und **18** am Ende der Spielperiode zurückzukommen.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der Taste **18** und starten Sie die Auszeit mit Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupesignal ertönt dann automatisch am Ende der Auszeit.

Punkte : im Falle das 'Foul-u.-Punkte-Bedienpult' benutzt wird : die Punkte sind automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt. Andernfalls: die Punkte mit Taste **10**, **12**, **14**, **22**, **24** oder **26** je nach Seite zählen.

Mannschaftsfehler: im Falle das 'Foul-u.-Punkte-Bedienpult' benutzt wird: die Mannschaftsfehler sind automatisch auf dem Hauptbedienpult gezählt. Andernfalls: die Mannschaftsfehler mit Taste **11** oder **25** je nach Seite zählen.

Die Ballbesitzseite mit Taste **20** ändern.

Die manuelle Hupe mit Taste **19** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **10, 12, 14, 22, 24** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **11** oder **25**, je nach Seite, die Fehler rückwärts zählen ('Foul-u.-Punkte-Bedienpult' nicht benutzt).
- * mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **18** die Spielzeit nach Unterbrechung korrigieren.

BEI SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

BASKETBALL – SEPARATES TIMER-PULT

WICHTIG : Bitte verbinden Sie die Bedienpulte miteinander und wählen Sie das Basketball-Programm aus, bevor Sie das separate Timer-Pult in Betrieb setzen.

Setzen Sie das separate Timer-Pult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Das Bedienpult ist für den Spiel startbereit.

Benutzen Sie die gleichen Tasten wie bei dem Hauptbedienpult, um den Timer, die Auszeiten zu starten und stoppen sowie die Hupe manuell zu steuern.

HANDBALL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, 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 **0** "Timer vorwärts zählend" oder mit Taste **9** "Timer rückwärts zählend"

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen :

Zeit jeder Periode : Taste **0**. Die programmierte Zeit wird für die zweite Halbzeit aufgeladen.

Zeit durchlaufend : Taste **9** (ohne Aufladen der Zeit)

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles:

Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Spielzeit, der Auszeiten und der Verlängerungszeiten.

STARTEN DES SPIELES :

Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **16** und **19** wählen. (Bei automatischer Hupe wird die Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Drücken Sie die Taste **18**, um die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles zu starten. Am Ende der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Bemerkung : es ist irgendwann möglich, die erste Spielperiode beim Drücken auf der Taste **28** aufzuladen.

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Dann zeigt der Timer die Dauer der Pausenzeit an (falls notwendig). Andernfalls, laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**.

Bemerkung 1: die Pausenzeit start nicht am Ende der 2. Periode und am Ende jeder Verlängerungszeit automatisch: Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

Bemerkung 2 : falls der Timer nicht schnell genug am Ende der Periode gestoppt wurde, und die Pausenzeit schon im Laufe ist, ist es möglich mit einem gleichzeitigen Druck auf Tasten **16** und **18** am Ende der Spielperiode zurückzukommen.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der Taste **18** und starten die Auszeit mit Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupesignal ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Um eine Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24** je nach Seite (Bis zu 3 Strafzeiten pro Mannschaft insgesamt). Drücken Sie ein- oder zweimal die gleiche Taste, um bzw. 2 oder 4 Minuten auszuwählen.

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe mit Taste **19** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**, je nach Seite, die Strafzeiten korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

BEIM SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

VOLLEYBALL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Volleyball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer der technischen Auszeiten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren. Mit Taste **23** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der anderen Auszeiten.

STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Stellen Sie den Timer mit der Taste **28** auf Null (falls nötig).

Wenn eine Auszeit gefordert wird, drücken Sie die Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden.

In den 4 ersten Sätzen : die technischen Auszeiten starten automatisch und die Hupe ertönt automatisch (bei Auswahl der automatischen Hupe), wenn die erste Mannschaft 8 Punkte und 16 Punkte erreicht.

Nach Ablauf der Auszeit ertönt das Hupesignal automatisch.

Bemerkung : während des Spieles können Sie die automatische Hupe am Anfang einer technischen Auszeit, durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **16** und **19**, wählen. (Bei automatischer Hupe wird die Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.

Die Sätze mit Taste **23** zählen.

Die manuelle Hupe mit **19** auslösen.

Die eventuellen Gebrauchsfehler mit **13** korrigieren (bis zu den 3 letzten Handhabungen).

Um eine andere Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **18** den Timer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Timers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **28**.

BEIM SPIELENDE :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

TENNIS

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Tennis mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Wählen Sie, ob das Spiel in 3 oder 5 Sätzen gespielt wird.

3 SÄTZE : Taste **0** 5 SÄTZE : Taste **9**.

Wählen Sie, ob das Spiel mit oder ohne Tie-Break gespielt wird.

OHNE : Taste **0** MIT : Taste **9**.

STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Stellen Sie den Timer mit der Taste **28** auf Null (falls nötig).

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen. Die Spiele und Sätze werden automatisch gezählt.

Die Aufschlagseite wird automatisch für jedes Spiel und bei Tie-Break gewechselt. Im Bedarfsfall, nehmen Sie manuell eine Umkehrung mit Taste **20** vor.

Die Anzeige kann im laufenden Satz mit der Taste **21** manuell umgekehrt werden.

Die eventuellen Gebrauchsfehler mit **13** korrigieren (bis zu den 3 letzten Handhabungen).

Um eine andere Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **18** den Timer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Timers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **28**.

BEIM SPIELENDE :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

TISCHTENNIS

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Tischtennis mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Wählen Sie, ob das Spiel in 5 oder 7 Sätzen gespielt wird.

5 SÄTZE : Taste **0** 7 SÄTZE : Taste **9**.

STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Stellen Sie den Timer mit der Taste **28** auf Null (falls nötig).

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Bestätigen Sie die Sätze mit Taste **23**.

Die Aufschlagseite wird automatisch gewechselt. Im Bedarfsfall, nehmen Sie manuell eine Umkehrung mit Taste **20** vor.

Die Anzeige kann im laufenden Satz mit der Taste **21** manuell umgekehrt werden.

Die eventuellen Gebrauchsfehler mit **13** korrigieren (bis zu den 3 letzten Handhabungen).

Um eine andere Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **18** den Timer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Timers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **28**.

BEIM SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

BADMINTON

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Badminton mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Wählen Sie, ob die ersten Sätze entweder mit 21 Punkten (d.h. nach der 2006 offiziellen Regelung) oder mit 15/11 Punkten (d.h. nach der vorigen Regelung) gespielt werden.

21 PUNKTE : Taste **0** 15/11 PUNKTE : Taste **9**

Nur mit der 15/11-Punkte-Regelung gültig :

Wählen Sie zwischen DAMEN : Taste **0** und HERREN : Taste **9**.
Wählen Sie zwischen EINZEL : Taste **0** und DOPPEL : Taste **9**.

STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Eine Pausenzeit durch Druck auf Taste **17** starten oder stoppen.

Stellen Sie den Timer mit der Taste **28** auf Null (falls nötig).

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.

Bestätigen Sie die Sätze mit Taste **23**.

Starten Sie die Verlängerung mit Taste **28** (nur mit der 15/11-Punkte-Regelung gültig).

Die Anzeige kann im laufenden Satz mit der Taste **21** manuell umgekehrt werden.

Die eventuellen Gebrauchsfehler mit **13** korrigieren (bis zu den 3 letzten Handhabungen).

Um eine andere Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **18** den Timer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Timers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **28**.

BEIM SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

HOCKEY

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Hockey mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

Mit Taste **0** "Timer vorwärts zählend" oder mit Taste **9** "Timer rückwärts zählend"

Wählen Sie, ob das Spiel in 2, 3 oder 4 Perioden gespielt wird.

2 PERIODEN : Taste **2** 3 PERIODEN : Taste **3** 4 PERIODEN : Taste **4**.

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles:

Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Spielzeit, der Auszeiten, der Verlängerungszeiten und der Pausenzeiten.

STARTEN DES SPIELES :

Drücken Sie die Taste **18**, um die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles zu starten. Am Ende der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal. Bemerkung : es ist irgendwann möglich, die erste Spielperiode beim Drücken auf der Taste **28** aufzuladen.

Dann drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal. Dann läuft die Pausenzeit automatisch. Nach Ablauf der Pausenzeit ertönt die Hupe automatisch. Dann läuft der folgenden Spielperiode. Drücken Sie die Taste **18** um die Spielzeit zu starten.

Bemerkung : falls der Timer nicht schnell genug am Ende der Periode gestoppt wurde, und die Pausenzeit schon im Laufe ist, ist es möglich mit einem gleichzeitigen Druck auf Tasten **16** und **18** am Ende der Spielperiode zurückzukommen.

Die Pausenzeit startet weder am Ende der letzten Periode noch am Ende jeder Verlängerungszeit automatisch: drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten (Diese Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt). Laden Sie die Verlängerungsperiode mit Taste **28**.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der Taste **18** und starten die Auszeit mit Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupesignal ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit.

Um eine Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24** je nach Seite (Bis zu 3 Strafzeiten pro Mannschaft insgesamt). Drücken Sie bitte mehrmals die selbe Taste, um 2, 5 oder 10 Minuten auszuwählen.

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe mit Taste **19** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**, je nach Seite, die Strafzeiten korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

BEIM SPIELENDE :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

HALLENFUßBALL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Hallenfußball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

Mit Taste **0** "Timer vorwärts zählend" oder mit Taste **9** "Timer rückwärts zählend"

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen :

Zeit jeder Periode : Taste **0**. Die programmierte Zeit wird für die zweite Halbzeit aufgeladen.

Zeit durchlaufend : Taste **9** (ohne Aufladen der Zeit)

Programmieren Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles:

Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Spielzeit, der Auszeiten und der Verlängerungszeiten.

STARTEN DES SPIELES :

Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **16** und **19** wählen. (Bei automatischer Hupe wird die Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Drücken Sie die Taste **18**, um die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles zu starten. Am Ende der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Bemerkung : es ist irgendwann möglich, die erste Spielperiode beim Drücken auf der Taste **28** aufzuladen.

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers. Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupesignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Dann zeigt der Timer die Dauer der Pausenzeit an (falls notwendig). Andernfalls, laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**.

Bemerkung 1: die Pausenzeit start nicht am Ende der 2. Periode und am Ende jeder Verlängerungszeit automatisch: Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

Bemerkung 2 : falls der Timer nicht schnell genug am Ende der Periode gestoppt wurde, und die Pausenzeit schon im Laufe ist, ist es möglich mit einem gleichzeitigen Druck auf Tasten **16** und **18** am Ende der Spielperiode zurückzukommen.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der Taste **18** und starten die Auszeit mit Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupesignal ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe mit Taste **19** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und :

- * mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- * mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.
- * mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

BEIM SPIELENDE :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

TIMER

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **28**, um eine neue Zeitmessung mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Timer mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart wählen :

- „Vorwärts zählend“ mit Taste **0** oder „Rückwärts zählend“ mit Taste **9**.

Bei Rückwärtszählung, wählen Sie die gewünschte Dauer mit den Tasten **0** bis **9**. Mit Taste **23** bestätigen.

STARTEN DER ZEITMESSUNG :

Den Timer durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Bei Rückwärtszählung, nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes.

Die manuelle Hupe mit Taste **19** auslösen.

BEIM ENDE DER ZEITMESSUNG :

Zum Aufladen der Anfangszeit, drücken Sie die Taste **28**.

Zur Änderung der programmierten Zeit, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.

TRAINING

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb (die anderen Bedienpulte sind nicht benutzt).

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war :

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **28**, um ein neues Training mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Training mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer des Trainings wählen :

- Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **23** bestätigen.
- Die Sekunden in gleicher Weise programmieren und mit Taste **23** bestätigen.

Die Dauer der Pausenzeit wählen (in gleicher Weise wie bei Dauer des Trainings vorgehen)

Die Zyklanzahl von Training and Pausen mit den Tasten **0** bis **9** wählen. Mit Taste **23** bestätigen.

STARTEN DES TRAININGS :

Den Timer durch Druck auf Taste **18** starten. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen folgen aufeinander.

Bei Ende jeder Periode bzw. Training oder Pause ertönt das Hupesignal automatisch (der Buchstabe „HUPE“ erscheint auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes). Zur Annullierung der automatischen Hupe, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **19**.

Die manuelle Hupe mit Taste **19** auslösen.

BEIM ENDE DES TRAININGS :

Zum Starten eines neuen Trainings, drücken Sie die Taste **28**.

Zur Änderung der programmierten Zeiten, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.

TECHNISCHE DATEN

ANZEIGETAFEL :

| TYP | MAßE (mm) L x H x B | GEWICHT(ohne Kabel) | STROMVERSORGUNG | LEISTUNGS- VERBRAUCH (Max.) | AÜSSERE SICHERUNG (5x20 mm) |
|-------------------------|------------------------|------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---|
| 352MS3000, 352MS7000 | 1500x1000x90 | 24 kg | 230V / 50-60Hz 0,6A | 140VA | 1,6A (unten an der Anzeigetafel) |
| 352MS3020, 352MS7020 | 2704x1000x90 | 54 kg (24+2x15) | 230V / 50-60Hz 0,8A | 180VA | 1,6A (unten an der Anzeigetafel) |
| 352MB7000 | 1900x1150x90 | 32 kg | 230V / 50-60Hz 0,6A | 140VA | 1,6A (unten an der Anzeigetafel) |
| 352MB7020 | 3104x1150x90 | 64 kg (32+2x16) | 230V / 50-60Hz 0,8A | 180VA | 1,6A (unten an der Anzeigetafel) |
| 352MB3003 | 1900x1600x90 | 45 kg (28+17) | 230V / 50-60Hz 0,9A | 210VA | 1,6A (oben an der Anzeigetafel) 1,6A (unten an der Anzeigetafel) |
| 352MB3023 | 3104x1600x90 | 85 kg (28+17+2x20) | 230V / 50-60Hz 1,1A | 250VA | 1,6A (oben an der Anzeigetafel) 1,6A (unten an der Anzeigetafel) |
| 352MF7000 | 2600x1800x90 | 72 kg (35+33+4) | 230V / 50-60Hz 1A | 230VA | 1,6A (oben an der Anzeigetafel) |
| 352MF7020 | 4304x1800x90 | 120 kg (35+33+4+2x24) | 230V / 50-60Hz 1,3A | 300VA | 3x1,6A (oben an der Anzeigetafel) |
| 352MF3003 | 2600x2200x90 | 87 kg (35+48+4) | 230V / 50-60Hz 1,4A | 330VA | 1,6A (oben an der Anzeigetafel) 1,6A (unten an der Anzeigetafel) |
| 352MF3023 | 4304x2200x90 | 145 kg (35+48+4 +2x29) | 230V / 50-60Hz 1,6A | 370VA | 3x1,6A (oben an der Anzeigetafel) 1,6A (unten an der Anzeigetafel) |

SEPARATES TIMER-PULT :

Maße : 145 x 150 x 40 mm
Gewicht : 150 g

HAUPTBEDIENPULT :

Maße: 340 x 175 x 60 mm
Gewicht : 650 g

FUNKGESTEUERTES MODELL



Batterieladegerät : 230 V 50 Hz / 12 VDC 300 mA (Min.)

Batterie des Bedienpultes : NIMH 5x1,2 V 750 mAh (20 Stunden Kapazität Min.).

Sendefrequenz : 869,7-870,0MHz.

AUFLADUNG DES BEDIENPULTES :

Das Bedienpult ausschalten. Schliessen Sie die anderen Bedienpulte ab.

Das Batterieladegerät an das Bedienpult anschließen, danach an das 230V Stromnetz.

Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, wenn sie nicht gebraucht wird.

352MB.. - LAUTSTÄRKE DES HUPESIGNALS :

Die Lautstärke des Hupesignals kann nicht eingestellt werden.

Der Ton kann jedoch gedämpft werden, indem das auf der Hupe angebrachte Gitter durch eine undurchlässige Abdeckung ersetzt wird (Maße des Gitters 180x160mm).

ENTSORGUNG VON ALTGERÄTEN :

Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in die Restmülltonne und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen.



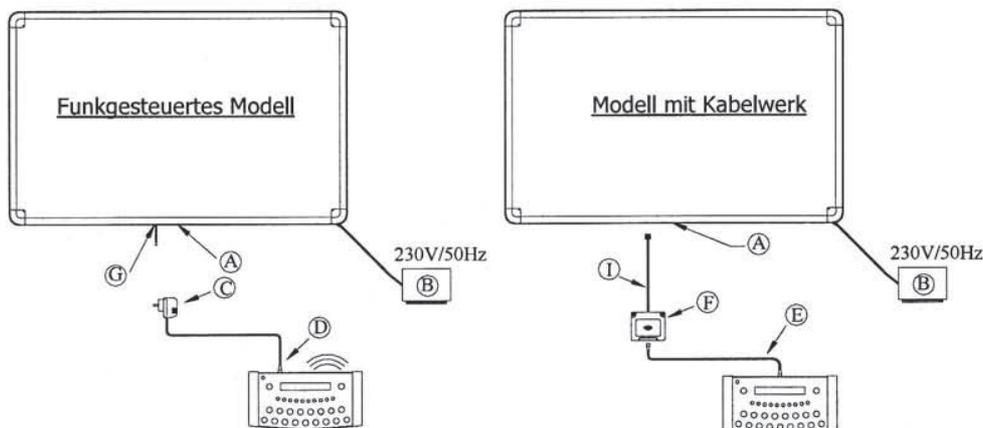
Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.

TECHNISCHE HILFE

Diese Datenblatt dient als Hilfe zur Behebung von eventuellen Fehlern oder Störungen (S. Schema auf diese Seite).

| Fehler | Überprüfung | Lösung |
|---|--|---|
| Die Uhrzeit wird nicht auf der Anzeigetafel angezeigt (das Bedienpult ist ausgeschalten). | <ol style="list-style-type: none"> 1. Prüfen Sie bitte die Sicherung oder den Schaltautomat im Schaltschrank der Sporthalle (B). 2. Prüfen Sie die Sicherung (A) unter der Anzeigetafel. | <p>Tauschen Sie die Sicherung 4A aus oder rüsten Sie den Schaltautomat auf.</p> <p>Wenn notwendig : tauschen Sie die Sicherung aus.</p> |
| <u>Funkgesteuertes Modell</u> Das Bedienpult läuft nicht an. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand des Ladegerätes (C) und dessen Steckers (D). 2. Prüfen Sie, daß die Steckdose (auf der das Ladegerät angeschlossen wird) 230 V anliegt. 3. Laden Sie das Bedienpult ca. 24 Stunden auf. | <p>Wenn notwendig : Über unseren Kundendienst erhalten Sie ein neues Ladegerät.</p> <p>Stecken Sie das Ladegerät an eine anderen Steckdose an.</p> |
| <u>Modell mit Kabelwerk</u> Das Bedienpult läuft nicht an. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse. | <p>Wenn notwendig : Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.</p> |
| <u>Funkgesteuertes Modell</u> Das Bedienpult zeigt die Spielzeit und den Spielstand an, diese Informationen werden aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt (die Uhrzeit wird angezeigt). | <ol style="list-style-type: none"> 1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Antenne (G) unter der Anzeigetafel. Prüfen Sie, ob die Antenne in die richtige Lage gebracht wurde (ca. 90° nach unten) und ob sie nicht beschädigt wurde. 2. Machen Sie das Bedienpult aus. Setzen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank(B) außer Spannung. Warten Sie 5 Minuten ab, schalten Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung. | <p>Wenn notwendig : biegen Sie die Antenne unter der Anzeigetafel im 90° Winkel heraus.</p> <p>Wenn notwendig : Über unseren Kundendienst erhalten Sie eine neue Antenne.</p> |
| <u>Modell mit Kabelwerk</u> Das Bedienpult zeigt die Spielzeit und den Spielstand an, diese Informationen werden aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt (die Uhrzeit wird angezeigt). | <ol style="list-style-type: none"> 1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse. 2. Setzen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank(B) außer Spannung. Warten Sie 5 Minuten ab, schalten Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung. | <p>Wenn notwendig : Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.</p> |

Wenn der Fehler nicht mit dieser Anleitung behoben werden kann oder ein anderer Fehler aufgetreten ist, rufen Sie bitte unserem Kundendienst an. Bitte geben Sie unserem Kundendienst Typ und Seriennummer an. Die Angaben befinden sich unter dem Bedienpult und der Anzeigetafel.



Bemerkung : bei Modellen 352MF und 352MB30x3 sind die Antenne und die Sicherung sind oben an der Anzeigetafel.

EINBAUVORSCHRIFTEN

352MS..
352MB..
352MF..

WICHTIG !

Um einen fehlerfreien Aufbau der Anlage zu gewährleisten, empfehlen wir Ihnen, die nachfolgenden Anleitungen zu befolgen und die durch STRAMATEL gelieferten Teile zu verwenden.

Falls Sie dennoch weitere Auskünfte benötigen sollten, notieren Sie bitte den Gerätetyp und dessen Seriennummer, die sich auf der Klebeetikett unten am Bedienpult befindet, und wenden Sie sich bitte an unseren technischen Dienst.

Jegliche Veränderung der gelieferten Teile kann eine Beschädigung des Geräts und dadurch eine Annullierung der Garantie zur Folge haben.

VORSICHT ! Die Anzeigetafel ist mit einer Lithiumbatterie ausgerüstet. Es gibt eine Explosionsgefahr, wenn die Batterie nicht richtig ersetzt wird. Nur mit einer Batterie des gleichen Types ersetzen. Bitte die gebrauchte Batterie zu Stramatel zurückschicken.

MECHANISCHER EINBAU (siehe Befestigungszeichnung)

ANMERKUNG 1 : Beim Aufbauen soll die Anzeigetafel auf keinen Fall geöffnet werden.

ANMERKUNG 2 : Die elektronischen Bauteile sind auf einem herausziehbaren Schieber befestigt, der in der Anzeigetafel eingeführt ist (s. Stelle der Sicherung). Es ist unbedingt nötig, daß ein Hohlraum von ca. 30 cm unten an der Anzeigetafel zur Wartung der Anlage bzw. zum Ausbau des Schiebers vorgesehen ist.

ANMERKUNG 3 : Um die Installation der Anzeigetafeln zu erleichtern, gibt es Verkehrungspunkten oben in der Anzeigen (Einsatzteile in dem Aluprofil, siehe den Befestigungsplan, Punkt D). Um sie zu benutzen, setzen Sie M6x40 Augbolzen (Ringe).

Zeichnen Sie die Befestigungspunkte an die Wand vor, dabei sollen die vorgegebenen Maße beachtet werden.

Setzen Sie Dübel für Ø6mm Schrauben.

Die Ecken der Anzeige abschrauben und ausziehen.

352MS3000, 352MS7000, 352MB7000, 352MB7100

Setzen Sie die Anzeige und befestigen Sie sie an die Wand mit Ø6mm Schrauben.

352MS3020, 352MS7020, 352MB7020, 352MB7120

Setzen Sie die Hauptanzeige und befestigen Sie sie an die Wand mit Ø6mm Schrauben.

Setzen Sie die Modulen an den Seiten der Hauptanzeige und befestigen Sie sie mit Ø6mm Schrauben.

Schließen Sie die Steckverbinder zwischen der Hauptanzeige und den Modulen an, und setzen Sie sie in dem Aluprofil in der Anzeigetafel ein.

352MB3003, 352MB3103

Setzen Sie den unteren Teil der Zentralanzeige und befestigen Sie ihn mit Ø6mm Schrauben an die Wand.

Setzen Sie den oberen Teil der Zentralanzeige und befestigen Sie ihn mit Ø6mm Schrauben an die Wand.

Schließen Sie die Steckverbinder zwischen der Hauptanzeige und den Modulen an, und setzen Sie sie in dem Aluprofil in der Anzeigetafel ein.

352MB3023, 352MB3123

Setzen Sie den unteren Teil der Zentralanzeige und befestigen Sie ihn mit Ø6mm Schrauben an die Wand.

Setzen Sie den oberen Teil der Zentralanzeige und befestigen Sie ihn mit Ø6mm Schrauben an die Wand.

Schließen Sie die Steckverbinder zwischen der Hauptanzeige und den Modulen an, und setzen Sie sie in dem Aluprofil in der Anzeigetafel ein.

Setzen Sie die Modulen an den Seiten der Hauptanzeige und befestigen Sie sie mit Ø6mm Schrauben.

Schließen Sie die Steckverbinder zwischen der Hauptanzeige und den Modulen an, und setzen Sie sie in dem Aluprofil in der Anzeigetafel ein.

352MF7000, 352MF7100, 352MF3003, 352MF3103

Setzen Sie den unteren Teil der Zentralanzeige und befestigen Sie ihn mit Ø6mm Schrauben an die Wand.

Setzen Sie den oberen Teil der Zentralanzeige und befestigen Sie ihn mit Ø6mm Schrauben an die Wand.

Schließen Sie die Steckverbinder zwischen der Hauptanzeige und den Modulen an, und setzen Sie sie in dem Aluprofil in der Anzeigetafel ein.

Hupe : befestigen Sie bitte die externe Hupe auf der Oberseite der Zentralanzeige mit Hilfe der gelieferten Schrauben M6x30.

352MF7020, 352MF7120, 352MF3023, 352MF3123

Setzen Sie den unteren Teil der Zentralanzeige und befestigen Sie ihn mit Ø6mm Schrauben an die Wand.

Setzen Sie den oberen Teil der Zentralanzeige und befestigen Sie ihn mit Ø6mm Schrauben an die Wand.

Schließen Sie die Steckverbinder zwischen der Hauptanzeige und den Modulen an, und setzen Sie sie in dem Aluprofil in der Anzeigetafel ein.

Setzen Sie die Modulen an den Seiten der Hauptanzeige und befestigen Sie sie mit Ø6mm Schrauben.

Schließen Sie die Steckverbinder zwischen der Hauptanzeige und den Modulen an, und setzen Sie sie in dem Aluprofil in der Anzeigetafel ein.

Hupe : befestigen Sie bitte die externe Hupe auf der Oberseite der Zentralanzeige mit Hilfe der gelieferten Schrauben M6x30.

TD352MX_B

ELEKTRISCHER AUFBAU (siehe Schaltplan)

ANMERKUNG 4 : Die Anlage darf erst am Ende des Aufbaus an das Stromnetz angeschlossen werden.

ANMERKUNG 5 : Als Anschlußkabel wird ein 4-adriges Telefonkabel 6/10 verwendet.

Netzkabel :

- Verbinden Sie die Netz-Steckverbinder in der Anzeigetafel (Siehe den Befestigungsplan, Punkt C) und setzen Sie sie in dem Aluprofil in der Anzeigetafel ein.
- Die Kabelleitung einsetzen und mit einem Ausschalter mit doppelter Unterbrechung, geschützt bei 4A (nicht mitgeliefert) an die 230V-Leitung anschließen.

NUR FÜR MODELLE MIT KABELWERK – Steuerkabel und Anschlußkasten :

- Den Anschlußkasten in der Nähe des Anschreibertisches befestigen.
- Verbinden Sie das Steuerkabel in der Anzeigetafel. Respektieren Sie die Farbe wie angezeigt in dem beiliegenden Schaltplan.
- Setzen Sie das Steuerkabel ein. Sehen Sie dabei nach, ob es nicht mit dem für die Sporthalle eingesetzten Stromzuführungskabel eingezogen wird. Schließen Sie es an den Anschlußkasten mit Hilfe des beiliegenden Verdrahtungsplans an, dabei Anleitung auf der Abzweigklemme beachten.

NUR FÜR FUNKGESTEUERTES MODELL - Antenne der Anzeigetafel :

- Entfernen Sie das Klebeetikett am Ende des Aufbaus und legen danach die Antenne sorgfältig frei.

NUR FÜR 352MF.... MODELL - Hupe :

- Schließen Sie die Hupe oben dem herausziehbaren Schieber der Zentralanzeige

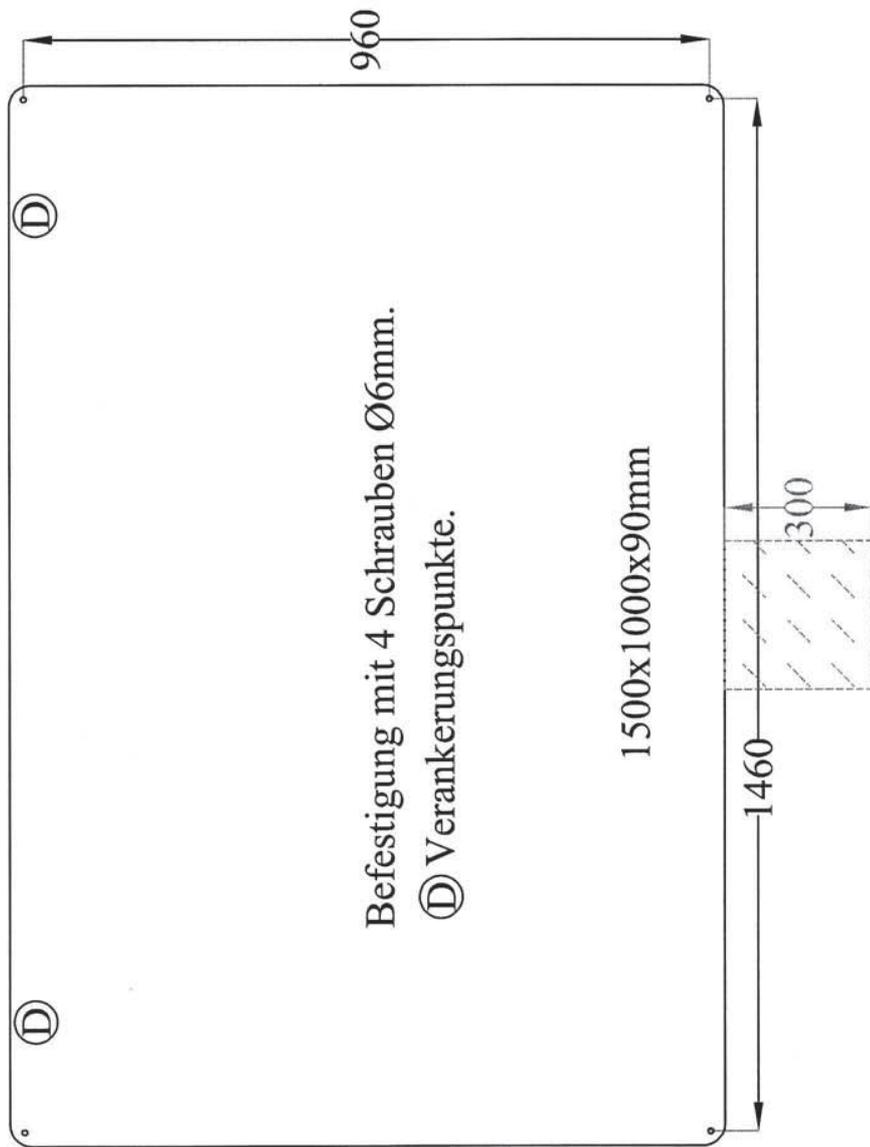
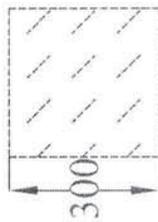
Schrauben Sie die Ecken zurück im Platz.

Die Anzeigetafel mit Hilfe der Gebrauchsanweisung probieren.

BEFESTIGUNG

352MS3000 / 352MS7000

Zur Wartung der Anlage ist es notwendig ein Hohlraum von ca. **30 cm** vorzusehen bzw. zum Ausbau des Schiebers.



Befestigung mit 4 Schrauben $\text{\O}6\text{mm}$.
Ⓓ Verankerungspunkte.

1500x1000x90mm

1460

960

300

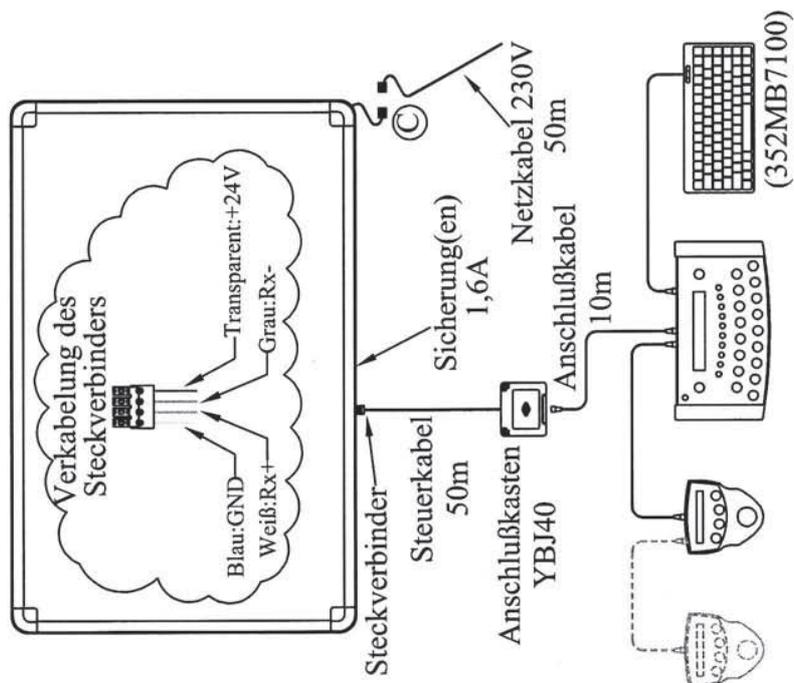
FID352MSx000_B

MABE (MILLIMETER)

SCHALTPLAN

352MS3000 / 352MS7000
 352MB7000 / 352MB7100

Mit Kabelwerk



Funkgesteuert

