



# Gebruiksaanwijzing 24 seconden bedienings-unit

## Inschakelen:

Na het aansluiten van de stroom en de klokken schakel je het apparaat in door de aan en uit schakelaar bovenop het apparaat te gebruiken. Door middel van de "functie" toets kun je kiezen uit diverse mogelijkheden. Voor 24 seconden dient het lampje bij 30-sec timer te branden.

## Instellen aantal speel seconden:

Voor het veranderen van het aantal seconden (standaard na inschakelen is 30 seconden) druk je op de knop "**Sec -1**" tot er 24 seconden staat. Het apparaat zal nu telkens na resetten terug gaan naar 24 seconden.

## Starten / stoppen klok:

Het starten en stoppen van de 24 secondenklok gebeurt door op **start/stop** te drukken. Het **resetten en tegelijk starten** van de klok gebeurt door op de **reset/start** knop te drukken.

## Speeltijd:

Aan het eind van de 24 seconden speeltijd zal het scorebord een signaal geven. Hierna dien je de klok te resetten voor een nieuwe 24 seconden.

Indien er **minder** dan 24 seconden speeltijd over is op de wedstrijdklok aan het eind van de te spelen periode en er dient een **nieuwe 24 seconden** in te gaan dan **stop** je de klok en doe de klokken uit door op de knop "**Display OFF/ON**" te drukken.

Voor aanvang van de volgende perioden kun je de klokken weer aanzetten door nogmaals op "**Display OFF/ON**" te drukken

## Signaal:

Door het indrukken van de **knop "call buzzer" (signaal)** klinkt de claxon zolang als deze knop wordt ingedrukt.



# Gebruiksaanwijzing bedienings-unit Anatec scorebord

## Ingeven speeltijd:

Druk indien nodig op de knop **op/af**.

Druk op de knop **"klok"** en stel de tijd in door op de toetsen 0 t/m 9 te drukken. (10 min = 1,0,0,0)

## Veranderen periode:

Druk op de knop **"per"** en vervolgens kan de gewenste periode ingesteld worden met de **"+"** knop.

Door op **"-"** te drukken wordt de periode met 1 verminderd.

## Starten / stoppen klok:

Het starten en stoppen van de wedstrijdklok gebeurt door op **"start/stop"** knop te drukken.

**Let op!** Bij het stoppen van de tijd wordt ook de 24 secondenklok stil gezet.

## Veranderen Score of Teamfouten:

Voor het veranderen van de **score** dan druk je op de betreffende knop voor **"thuis"** of **"gasten"** en kun je de score veranderen door op de **"+"** en eventueel correctie **"-"** te drukken. Het zelfde geldt voor de **teamfouten**, druk op de **functie** toets en daarna op **"+"** of **"-"**.

## Time-outs:

De time-outs worden op het scorebord aangegeven door 3 lampjes voor thuis en 3 lampjes voor gasten. De time-out wordt gegeven door op knop **"time-out"** te drukken **nadat** de **scheidsrechter** voor het **time-out signaal** heeft **gefloten**. Na het drukken van een time-out verandert tijdelijk op het scorebord de speeltijd in een 60 secondenklok en het lampje bij het betreffende team gaat knipperen. Aan het einde van de minuut volgt een signaal en schakelt de klok weer om naar de speeltijd. Het resetten van de **"time-outs"** kan door op de knop **"Reset t.o."** knop te drukken en gebeurt **alleen** aan het **einde** van de **eerste helft of** aan het **einde** van de **wedstrijd**. De wedstrijdklok dient hiervoor op **00.00** te staan.

## Signaal:

Door het indrukken van de knop **"sign"** klinkt de claxon gedurende enkele seconden.

## Gebruik 24 seconden shotklok:

De 24 sec. klok (en wedstrijd klok) stopt nadat op de bedienunit op stop is gedrukt.

De wedstrijdklok wordt weer hervat door op de **"start/stop"** knop te drukken. De 24 sec. wordt pas gestart nadat op de **"zwarte"** knop van de kleine knoppenkast gedrukt wordt. Als er op de **"groene"** knop wordt gedrukt dan reset (nieuwe 24) de 24 sec. alvorens deze gaat aftellen.



## Gebruiksaanwijzing Tafel scorebord



### Inschakelen:

Sluit de stroom aan door aan de zijkant de adapter aan te sluiten en aan de achterzijde het bedienpaneel uit te klappen.

Druk op de **“on/off”** knop. Wacht tot de display de verschillende sporten laat zien en druk daarna op **knop nr 1 (punke)**. Wacht tot er staat **“Auswahl der Dauer”**, **“Perioden: 10:00”**. Als dit geen 10 minuten is dan kun je dit wijzigen door met de **knoppen “6 en 8”** de tijd bijstellen door er met **knop “6”** 1 minuut af te halen of met **knop “8”** 1 minuut erbij te tellen.

Als de tijd juist is druk dan op **knop “14” (progr.)** kies hierna voor **knop “8”** om 4 perioden te spelen.

Dan komt er te staan: **“Auswahl der Dauer” Auszeit : 1:00**. (Dit is de tijd tussen de perioden.)

Druk op **knop “14” (progr.)** dan komt er te staan: **“Auswahl der Dauer” Verlängerung : 5:00**. (dit is de tijd bij verlenging) Druk op **knop “14” (progr.)**. en de klok is klaar voor gebruik.

### Starten / stoppen klok:

Het starten en stoppen van de wedstrijdklok gebeurt door op start/stop **knop “7” (chrono)** te drukken.

Als de tijd stil staat dan staat er op de display een **\*** achter de te spelen tijd.

### Veranderen Score of Teamfouten:

Voor het veranderen van de **score** dan druk je op de betreffende knop voor **“thuis=Heim”** of **“gasten=gäste”** en kun je de score veranderen door op de “Punten=Punkte” of “fouten=Fehler” knop te drukken ( knop 1 = thuis punten, knop 2 = thuis fouten, knop 12 = gasten fouten en knop 13 = gasten punten)

Eventuele correctie kan door op de **knop “5” (korr)** in te drukken **en tegelijk** de betreffende knop waar je moet corrigeren in te drukken.

### Speeltijd:

Aan het eind van de speeltijd zal het scorebord een signaal geven. Hierna zal de klok gaan oplopen (**niet stil zetten**) zodat de scheidsrechters kunnen zien hoeveel tijd er verstreken is tussen het einde en de aanvang van de volgende periode. Nadat de scheidsrechter gefloten heeft voor aanvang van de volgende periode dient er op de **knop “15” periode/extrazeit** gedrukt wordt. Dan reset het scorebord de teamfouten en komt er voor de volgende periode een nieuwe 10 minuten te staan. Boven de tijd in de display is te zien welke periode er gespeeld wordt.

### Signaal:

Door het indrukken van de **knop “8” (signaal)** klinkt de claxon zolang als deze knop wordt ingedrukt.

# Aansluitpunten voor bedienkast en 24 secondenklokken.

