

# D-CKN

## Eishockey



Anleitung

ALGE-TIMING

## Wichtige Hinweise

### Allgemeine Hinweise

Lesen Sie vor Inbetriebnahme Ihres **ALGE-TIMING** Gerätes diese Bedienungsanleitung genau durch. Sie ist Bestandteil des Gerätes und enthält wichtige Hinweise zur Installation, Sicherheit und bestimmungsgemäßen Gebrauch. Diese Bedienungsanleitung kann nicht jeden denkbaren Einsatz berücksichtigen. Für weitere Informationen oder bei Problemen, die in dieser Betriebsanleitung nicht oder nicht ausführlich genug behandelt werden, wenden Sie sich an Ihre Alge-Timing Vertretung. Kontaktadressen finden Sie auf unserer Homepage [www.alge-timing.com](http://www.alge-timing.com).

### Sicherheit

Neben den Hinweisen in dieser Bedienungsanleitung müssen die allgemeinen Sicherheits- und Unfallverhütungsvorschriften des Gesetzgebers berücksichtigt werden.

Das Gerät darf nur von eingeschultem Personal verwendet werden. Die Aufstellung und Installation darf nur laut den Angaben des Herstellers durchgeführt werden.

### Bestimmungsgemäßer Gebrauch

Das Gerät ist ausschließlich für die Zwecke einzusetzen, für die es bestimmt ist. Technische Abänderungen und jede missbräuchliche Verwendung sind wegen der damit verbundenen Gefahren verboten! **ALGE-TIMING** haftet nicht für Schäden, die durch unsachgemäßen Gebrauch oder falsche Bedienung verursacht werden.

### Stromanschluss

Die angegebene Spannung auf dem Typenschild muss mit der Spannung der Stromquelle übereinstimmen. Anschlussleitungen und Netzstecker vor jedem Betrieb auf Schäden prüfen. Beschädigte Anschlussleitungen unverzüglich von einem autorisierten Elektriker austauschen lassen. Das Gerät darf nur an einen elektrischen Anschluss angeschlossen werden, der von einem Elektroinstallateur gemäß IEC 60364-1 ausgeführt wurde. Fassen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an! Niemals unter Spannung stehende Teile berühren!

### Reinigung

Bitte reinigen Sie das Äußere des Gerätes stets nur mit einem weichen Tuch. Reinigungsmittel können Schäden verursachen. Das Gerät niemals in Wasser tauchen, öffnen oder mit nassen Lappen reinigen. Die Reinigung des Gerätes darf nicht mit Schlauch- oder Hochdruckwasserstrahl erfolgen (Gefahr von Kurzschlüssen oder anderen Schäden).

### Haftungsbeschränkung

Alle in dieser Anleitung enthaltenen technischen Informationen, Daten und Hinweise für die Installation und den Betrieb entsprechen dem letzten Stand bei Drucklegung und erfolgen unter Berücksichtigung unserer bisherigen Erfahrungen und Erkenntnissen nach bestem Wissen. Aus den Angaben, Abbildungen und Beschreibungen in dieser Anleitung können keine Ansprüche hergeleitet werden. Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden aufgrund Nichtbeachtung der Anleitung, nicht bestimmungsgemäßer Verwendung, unsachgemäßer Reparaturen, technischer Veränderungen, Verwendung nicht zugelassener Ersatzteile. Übersetzungen werden nach bestem Wissen durchgeführt. Wir übernehmen keine Haftung für Übersetzungsfehler, auch dann nicht, wenn die Übersetzung von uns oder in unserem Auftrag erfolgte.

### Entsorgung

Befindet sich ein Aufkleber mit einer durchgestrichenen Abfalltonne auf Rädern auf dem Gerät (siehe Symbol), bedeutet dies, dass für dieses Gerät die europäische Richtlinie 2002/96/EG gilt.

Informieren Sie sich über die geltenden Bestimmungen zur getrennten Sammlung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten in Ihrem Land und entsorgen Sie Altgeräte nicht über Ihren Haushaltsabfall. Korrekte Entsorgung von Altgeräten schützt die Umwelt und den Menschen vor negativen Folgen.



### Copyright by **ALGE-TIMING GmbH**

Alle Rechte vorbehalten. Eine Vervielfältigung als Ganzes oder in Teilen ohne schriftliche Genehmigung des Urheberrechtsinhabers ist verboten.

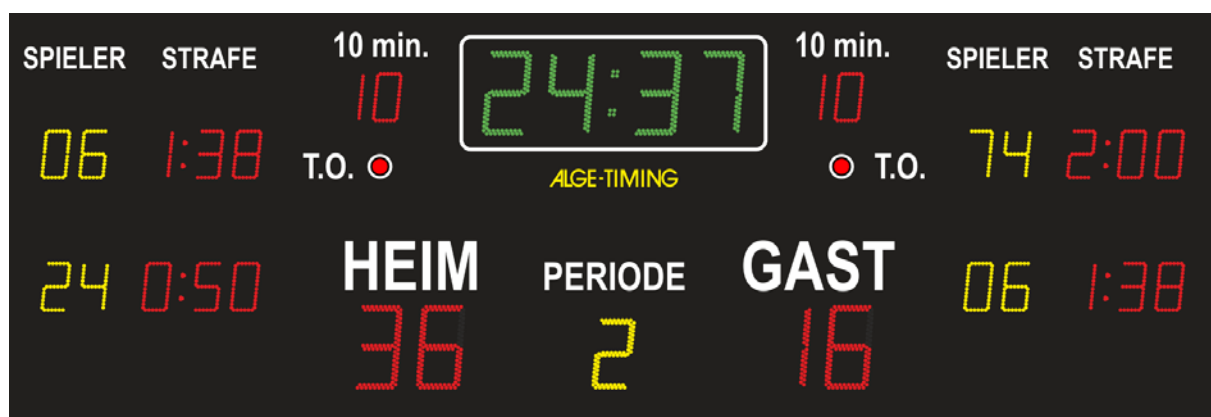
### Copyright by:

**ALGE-TIMING GmbH**  
Rotkreuzstrasse 39  
A-6890 Lustenau  
Telefon: +43 5577-85966  
Fax: +43 5577-85966-4  
[office@alge-timing.com](mailto:office@alge-timing.com)  
<https://www.alge-timing.com>

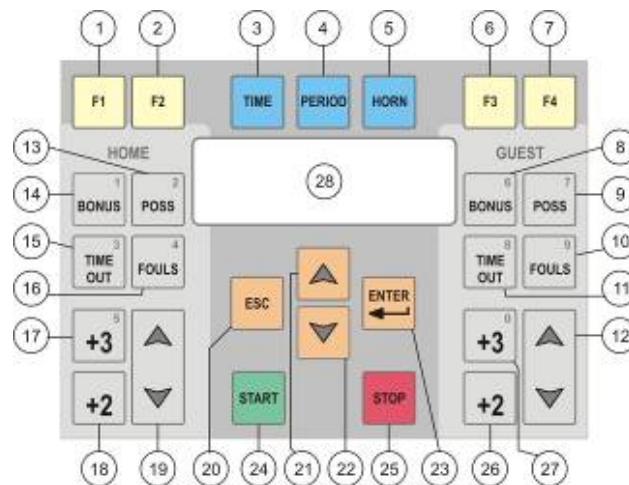
## INHALTSVERZEICHNIS

1	Multisport-Konsole D-CKN für Eishockey.....	4
2	Allgemeine Tastenbedeutung .....	5
3	Parameter.....	7
4	Tastenfunktionen im Spiel:.....	8
5	Spielstand.....	9
6	Penalty / Strafe .....	9
7	Timeout .....	9
8	Zeiteinstellung - TIME .....	10
9	Periode .....	10
10	Hupe.....	10
11	Team-Namen (nur bei speziellen Modellen) .....	10
12	Spielernamen ändern .....	11
13	Steuerung der Matrix Anzeigetafel D-RTNM (zusätzliche Anzeige) .....	11
14	Kurzanleitung – Wichtige Funktionen.....	12
14.1	Nach dem Anstecken (und bei Spielende) .....	12
14.2	Spieler und Schiris kommen vorzeitig aus der Pause.....	12
14.3	Strafe manuell löschen.....	12
14.4	Strafe manuell eingeben (bei irrtümlichem Löschen).....	12
14.5	Spielzeit korrigieren .....	12
14.6	Spielzeit ändern .....	12
14.7	Für Strafzeit Spielernummern ändern .....	13
14.8	Aufgeschobene Strafen.....	13
14.9	Tor durch Penalty bei laufender Strafe.....	13
14.10	Pausenzeit vor Verlängerung .....	13
15	Anschlüsse und Verkabelung .....	14
16	Anschlüsse und Verkabelung eines Funksystems .....	15

Beispiel einer Eishockey Anzeigetafel von ALGE-TIMING:



## 1 Multisport-Konsole D-CKN für Eishockey

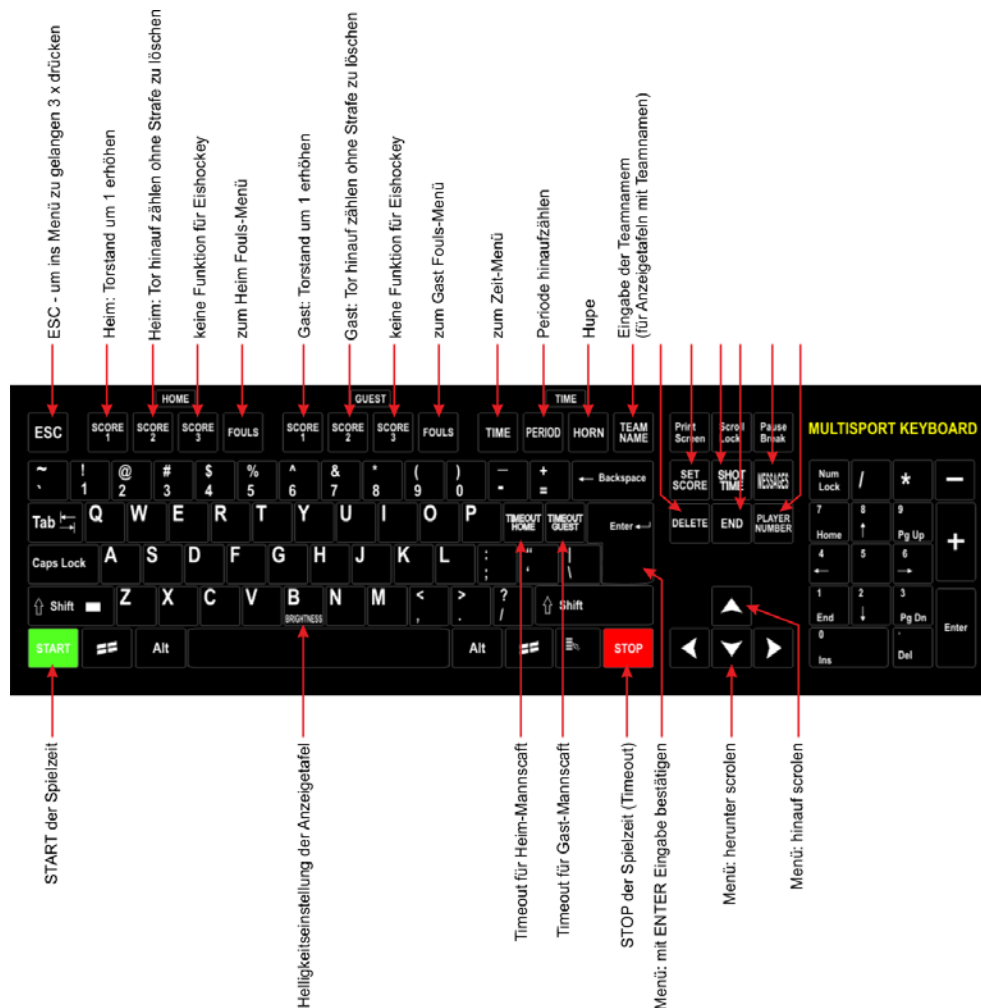


- |   |   |
|---|---|
| 1..... Helligkeit der Anzeigetafel          | 17 ....keine Funktion                                 |
| 2..... keine Funktion                       | 18 ....Heim: Tor hinauf zählen ohne Strafe zu löschen |
| 3..... zum Zeit-Menü                        | 19 ....Heim: Tor hinauf bzw. herabzählen              |
| 4..... Periode hinaufzählen                 | 20 ....Menü: 3 x Drücken um ins Menü zu gelangen      |
| 5..... Hupe                                 | 21 ....Menü: hinauf scrollen                          |
| 6..... Eingabe von Spielernummern und Namen | 22 ....Menü: herunter scrollen                        |
| 7..... keine Funktion                       | 23 ....Menü: mit „ENTER“ Eingabe bestätigen           |
| 8..... keine Funktion                       | 24 ....Spielzeit START                                |
| 9..... keine Funktion                       | 25 ....Spielzeit STOP                                 |
| 10.... Gast „Fouls Menu“                    | 26 ....Gast: Tor hinaufzählen ohne Strafe zu löschen  |
| 11.... Gast: Timeout                        | 27 ....Keine Funktion                                 |
| 12.... Gast: Tor hinauf bzw. herabzählen    | 28 ....LCD Display                                    |
| 13.... keine Funktion                       |   |
| 14.... keine Funktion                       |   |
| 15.... Heim: Timeout                        |   |
| 16.... Heim „Fouls Menu“                    |   |

D-CKN wird mit Kabel 146-05 mit der Multisporttafel verbunden.

D-CKN-WTN-A wird über Funkverbindung, mittels WTN-DB an der Multisporttafel, verbunden.

## D-CKN PC-Tastatur



Beim Einschalten der D-CKN wird für 2 sec. die Softwarenummer, z. B. „S1848“, im Display angezeigt. Diese Nummer ist bei Fragen und Problemen immer anzugeben.

## 2 Allgemeine Tastenbedeutung

**ESC** – um zum vorherigen Menü zurückzukehren

**ENTER** – zum Betätigen und zum ins nächste Menü zu gelangen.

**GELBE PFEILE (nach oben und nach unten zeigend)** zum Scrollen im Menü.

Wenn Sie die Parameter ändern, so bekommen diese allgemeinen Tasten folgende Bedeutung:

**ESC** - um zum vorherigen Menü zurückzukehren, ohne den Parameterwert zu speichern.

**ENTER** – Eingabe betätigen

**GELBE PFEILE (nach oben und nach unten zeigend)** zum Scrollen im Menü.

Die Einstellungen der Helligkeitsstufe für die Anzeigetafel kann durch Drücken der “B”-Taste auf der PC-Tastatur oder mit F1 auf der D-CKN vorgenommen werden.

D-CKN wechselt in das Helligkeitseinstellungsmenü, in dem der Benutzer einen Wert zwischen 0 und 9 auswählen kann.

0 – die niedrigste Helligkeitsstufe

9 – die höchste Helligkeitsstufe

Die zuletzt eingestellte Helligkeitsstufe ist nach einem Reset nicht mehr gespeichert.

### **Rückstellung der Spieldaten und Einstellung der Parameter**

Drücken Sie *ESC* dreimal während die Spielzeit gestoppt ist, um die Funktionen für folgende Menüs zu ändern:

**Weiter spielen**

**Neues Spiel starten**

**Konfiguration**

**Sprache**

**Tastaturen**

**Punkteconsole AUS (EIN)**

Notwendig, wenn mit mehreren Konsolen gearbeitet wird

**Backup console off (on)**

Notwendig, wenn mit mehreren Konsolen gearbeitet wird

**Protocol type v2.0 (v1.0)**

Für neuere Anzeigetafeln ist es immer v2.0

**Shot console v3.0 (v2.0)**

Für neuere Angriffszeit-Konsolen mit 3 Tasten ist es immer v3.0

**Input type I (NI)**

Optionen 1 und 2 sind während eines aktuell laufenden Spiels von Interesse. Wenn Sie Option 2 wählen (Neues Spiel starten), so kommen Sie zur Auswahl der Sportarten sofern mehrere Sportarten zur Auswahl stehen.

**Basketball**

**Volleyball**

**Handball**

**Hockey**

**Hockey 1**

**Hockey 2**

**Fussball**

Wählen Sie Option 3 (Konfiguration), so betreten Sie das Parametermenü. Geben Sie hier die Sportart an, deren Parameter Sie ändern wollen:

**Basketball**

**Fussball**

**Hockey**

**Hockey 1**

**Hockey 2**

**Volleyball**

**Handball/Wasserpolo**

Wählen Sie Option 4 (Sprache), um die gewünschte Sprache zu wählen:

Man kann zwischen 3 Sprachen wählen (Von den unten angeführten sind je nach Software 3 Sprachen auswählbar)

**Englisch**

**Deutsch**

**Tschechisch**

**Finnisch**

**Italienisch**

Wählen Sie Option 5 (Tastatur-Typ), um den länderspezifischen Typ der Tastatur zu wählen:

**English**

**German**

**Czech**

**Finish**

### 3 Parameter

- Periode** ..... Spielzeit bestimmen (normalerweise 3 Drittel zu je 20:00 Minuten (Hockey))
- Periode GT1** ..... Spielzeit für Hockey1 (z.B. für Periode beim Nachwuchsspiel)
- Periode GT2** ..... Spielzeit für Hockey2 (z.B. für Periode beim Nachwuchsspiel)
- Pause** ..... Pause für zwischen den Perioden (normalerweise 15 Minuten (Hockey))
- Pause GT1** ..... Pausenzeit für Hockey1 (z.B. Pausenzeit beim Nachwuchsspiel)
- Pause GT2** ..... Pausenzeit für Hockey2 (z.B. Pausenzeit beim Nachwuchsspiel)
- Verlängerung** ..... Extra-Periodendauer (Verlängerung - normalerweise 5 Minuten)
- Zeit** ..... aufwärts oder abwärts laufende Zeit (normalerweise aufwärts)
- Perioden Nr.** ..... Anzahl der Spielperioden (1-9) (normalerweise 3 Perioden)
- Add. Period** ..... Verlängerung ein oder aus (normalerweise ein (on))
- TimeOut Per.** ..... Timeout Dauer (normalerweise 30 Sekunden)
- Anz. Timeouts** ..... Anzahl der Timeouts (1-9). (normalerweise 1 Timeout pro Team)
- Signalzeit** ..... Hupendauer am Ende einer Spielperiode (Einstellbar 0 bis 9 Sekunden, normalerweise 2 Sekunden)
- Sound interup.** ..... (normalerweise ein)
- Kleine Strafe** ..... 2 Minuten Strafe
- Kleine Bankstrafe** .... 2 Minuten Bankstrafe
- Grosse Strafe** ..... 5 Minuten Strafe
- Disziplinarstrafe** ..... 10 Minuten Disziplinarstrafe
- Disziplinarstrafe** ..... 5 Minuten Disziplinarstrafe
- Strafe RESET** ..... Wenn eingeschaltet wird die Strafe bei einem Tor gelöscht (ein oder aus)
- Punkte+Spieler** ..... wenn Parameterwert 1 ist, so verlangt ein erhöhter Spielstand die Spielernummer und berechnet die Punkte für jeden Spieler. Diese Option ist sinnvoll für Anzeige-Modelle mit Punkteindikatoren der Spieler.

## 4 Tastenfunktionen im Spiel:

<b>F1</b>	Einstellen der Anzeigehelligkeit der Anzeigetafel (0 bis 9, 0 ist dunkel und 9 ist hell)
<b>F2</b>	Spielernummer Heim ändern (Foul)
<b>F3</b>	Eingabe der Spielernamen (Nur mit PC Tastatur)
<b>F4</b>	Spielernummer Gast ändern (Foul)
<b>Time</b>	Taste zum Einstellen der Parameter
<b>Period</b>	Spielperiode hinaufzählen <i>Achtung:</i> mit Taste gelben Pfeil nach unten und dann Taste PERIOD kann man die Periode rückwärts zählen
<b>Horn</b>	Hupe wird ausgelöst

### **Gelbe Tasten:**

<b>Pfeil oben</b>	Menüauswahl nach oben
<b>Pfeil unten</b>	Menüauswahl nach unten
<b>ESC</b>	Menü beenden
<b>ENTER</b>	Menü auswählen bzw. Eingabe bestätigen

### **Heimmannschaft (Linke Tastaturseite):**

<b>BONUS (1)</b>	keine Funktion
<b>POSS (2)</b>	keine Funktion
<b>TIMEOUT (3)</b>	Start des Timeout für Heimmannschaft <i>Achtung:</i> mit Taste gelben Pfeil nach unten und dann Taste TIMEOUT (3) kann man die Timeout hinauswerfen und den Anzeigecluster auf der Anzeigetafel zurücksetzen.
<b>FOULS (4)</b>	Auswahl für die Eingabe einer Strafe für die Heimmannschaft. <i>Achtung:</i> Mit den gelben Pfeiltasten die gewünschte Strafe auswählen und mit der Taste ENTER bestätigen, dann Spielernummer eingeben (Nummern die klein auf Tasten angegeben sind) und mit Taste ENTER bestätigen.
<b>+3 (5)</b>	keine Funktion
<b>+2</b>	Tor von Heim hinaufzählen (Strafe wird nicht gelöscht – z.B. Tor bei Penalty)
<b>Pfeil oben</b>	Tor von Heimmannschaft hinaufzählen
<b>Pfeil unten</b>	Tor von Heimmannschaft herunterzählen

### **Gastmannschaft (Rechte Tastaturseite):**

<b>BONUS (6)</b>	keine Funktion
<b>POSS (7)</b>	keine Funktion
<b>TIMEOUT (8)</b>	Start des Timeout für Gastmannschaft <i>Achtung:</i> mit Taste gelben Pfeil nach unten und dann Taste TIMEOUT (3) kann man die Timeout hinauswerfen und den Anzeigecluster auf der Anzeigetafel zurücksetzen.
<b>FOULS (9)</b>	Auswahl für die Eingabe einer Strafe für die Gastmannschaft. <i>Achtung:</i> Mit den gelben Pfeiltasten die gewünschte Strafe auswählen und mit der Taste ENTER bestätigen, dann Spielernummer eingeben (Nummern die klein auf Tasten angegeben sind) und mit Taste ENTER bestätigen.
<b>+3 (0)</b>	keine Funktion
<b>+2</b>	Tor von Gast hinaufzählen (Strafe wird nicht gelöscht – z.B. Tor bei Penalty)
<b>Pfeil oben</b>	Tor von Gastmannschaft hinaufzählen
<b>Pfeil unten</b>	Tor von Gastmannschaft herunterzählen



## 5 Spielstand

Der Spielstand kann im Wertebereich von 0 bis 99 eingestellt werden, unabhängig davon ob die Spielzeit am Laufen ist oder nicht. Spielstandsverändernde Tasten sind:

### Spielkonsole D-CKN:

<HEIM PFEIL NACH OBEN>  
<HEIM PFEIL NACH UNTEN>

<GAST PFEIL NACH OBEN>  
<GAST PFEIL NACH UNTEN>

### PC-TASTATUR

F1 (SCORE) - Score Home +1  
SHIFT+F1 - Score Home -1

F5 (SCORE) - Score Guest +1  
SHIFT+F5 - Score Guest -1

### Spielstand ändern ohne Strafe von minderzähligem Team löschen (z.B. bei Penalty):

<HEIM +2> Heimteam spielt in Überzahl und schießt ein Tor durch Penalty  
<GAST +2> Gastteam spielt in Überzahl und schießt ein Tor durch Penalty

### Spielkonsole D-CKN:

Drücken des <GELBEN PFEILS NACH UNTEN> und innerhalb von 3 Sekunden-mit der <GRAUE PFEIL NACH UNTEN> Taste Spielstand verringern.

## 6 Penalty / Strafe

### Eingabe einer Strafe

- Zeit mit Taste <Stop> anhalten
- Taste <FOULS> für die Heim- bzw. Gastmannschaft drücken
- Mit der <gelben Pfeiltaste nach unten> die gewünschte Strafe auswählen
- Strafe mit <ENTER> bestätigen
- Spielernummer mit Ziffern eingeben
- Spielernummer mit <ENTER> betätigen
- Die Strafzeit wird im Display und an der Anzeigetafel angezeigt
- Beim Einwurf die Taste <START> drücken

### Strafzeiten löschen:

- <GELBEN PFEIL NACH UNTEN> drücken.
- Innerhalb von 3 Sekunden <FOULS> drücken (für Mannschaft die korrigiert wird)
- Mit <GELBEN PFEIL NACH UNTEN> die zu löschende Strafzeit auswählen
- Mit <ENTER> Strafzeit löschen

### Spielernummer ändern:

- <F2> für Heimfoul oder <F4> für Gastfoul drücken.
- Mit den Pfeiltasten den Spieler auswählen und mit <ENTER> bestätigen
- Neue Spielernummer mit Ziffern eingeben
- Spielernummer mit <ENTER> betätigen

## 7 Timeout

Das Timeout wird aktiviert durch Drücken der Taste TIMEOUT (Heim/Gast). Das Timeout funktioniert nur, wenn die Spielzeit gestoppt ist. Bei Eishockey wird die Timeout-Zeit im Spielzeitfeld angezeigt. Ebenso geht das Cluster für das Timeout auf der Anzeigetafel an.

### Löschen eines laufenden bzw. angezeigten Timeout:

- <GELBEN PFEIL NACH UNTEN> Taste drücken
- Innerhalb von 3 Sekunden <TIMEOUT> der Heim- bzw. Gastmannschaft drücken
- Die Timeout-Uhr wird gelöscht und die Spielzeit wird wieder angezeigt
- Das Timeout-Cluster wird gelöscht

Während dieser Periode wird durch das Drücken der TIMEOUT-Taste die Timeout-Zeit gelöscht und die Anzahl der Timeouts verringert.

## 8 Zeiteinstellung - TIME

Die Hauptzeit besteht aus zwei Teilen: Perioden und Pause. Die Periode kann aufwärts- oder abwärts laufen, abhängig vom Parameter 'ZEIT' (beschrieben im Kapitel 3). Laut internationalen Regeln der ISU muss die Zeit für Eishockey abwärts zählen.

Im Spielbericht muss immer die nach oben zählende Spielzeit eingetragen werden. Wenn man die Taste <ENTER> drückt wird die gesamte bisherige Spielzeit auf dem Display der Eingabekonzole D-CKN angezeigt. Auf der Anzeigetafel wird die abwärts zählende Spielzeit nicht umgeschaltet. Wenn man nochmal <ENTER> drückt wird auf dem Display der Konsole wieder die abwärtslaufende Zeit angezeigt.

Zeitmodifikationen sind bei laufender Spielzeit nicht möglich (nur bei stehender Spielzeit).

Durch Drücken der TIME-Taste wird das Menü mit den folgenden Optionen aktiviert:

<b>Spielzeit korrig.</b>	Man kann die Spielzeit um einige Sekunden korrigieren
<b>Aufwaermen</b>	Hier kann man eine Aufwärmzeit vor dem Spiel eingeben
<b>Periode</b>	20:00 (voreingestellter Wert – Konfiguration im Menüpunkt 2)
<b>Pause</b>	15:00 (voreingestellter Wert)
<b>Pause manuell</b>	Zum Eingeben einer neuen Pausenzeit (nur für diese Pause)
<b>Verlängerung</b>	05:00 (voreingestellter Wert)
<b>Spielzeit ändern</b>	Man kann die aktuelle Spielzeit überschreiben.
<b>Endzeit ändern</b>	Ändern der Endzeit (Periodenablaufzeit der aktuellen Periode)
<b>Tageszeit einstell.</b>	Zum Einstellen der Tageszeit (wird angezeigt, wenn die Konsole abgesteckt wird).
<b>Zeige Tageszeit AUS</b>	Wenn EIN wird während des Spiels wird die aktuelle Tageszeit anstatt der Spielzeit angezeigt
<b>AutoStart EIN</b>	wenn EIN, startet automatisch die Pausenzeit nach jeder Periode
<b>Stop bei intervall off</b>	Hier kann man z.B. für Nachwuchsspiele einstellen, ob die Zeit mit Ablauf von jeder Intervallzeit für regelmäßige Wechsel (siehe nächster Punkt) stehen bleibt (ON), oder durchläuft (OFF)
<b>Stop interval 0:45</b>	Hier kann man z.B. für Nachwuchsspiele eine Intervallzeit für regelmäßiges Wechseln eingeben. Nach dieser Intervallzeit ertönt das Horn damit die Teams wechseln können. Wenn „ <b>Stop bei interval</b> “ auf „ <b>on</b> “ geschaltet ist bleibt die Uhr stehen, bei „ <b>off</b> “ läuft die Uhr durch.

## 9 Periode

Drücken Sie <PERIOD> (PC-Tastatur - F10) um die Periodenanzahl zu erhöhen.

*Achtung:* mit Taste <GELBEN PFEILS NACH UNTEN> und dann Taste <PERIOD> kann man die Periode rückwärts zählen

## 10 Hupe

Drücken Sie <HORN> (PC-Tastatur - F11) um die Hupe zu aktivieren.

## 11 Team-Namen (nur bei speziellen Modellen)

Taste <Teams> (nur mit PC-Tastatur - F12) drücken und Teamnamen eingeben:

- Heim Team
- Gast Team

Wählen Sie das Team und tragen Sie den Namen mit der PC-Tastatur ein.

## 12 Spielernamen ändern

Mit der Taste <F3> können Sie die Spielernamen und Spielernummer ändern oder eingeben:

- <Heim Spieler>: Ändern Sie die Namen und Spielernummer der Heimmannschaft
- <Gast Spieler>: Ändern Sie die Namen und Spielernummer der Gastmannschaft
- <Default Spieler>: Die Namen und Spielernummern von Heim- und Gästeteam werden gelöscht und auf die Standardwerte zurückgesetzt.
- <Clear guests>: Die Namen und Spielernummern des Gästeteams werden gelöscht und auf die Standardwerte zurückgesetzt.
- <Clear all>: Die Namen und Spielernummern von Heim- und Gästeteam werden gelöscht und auf die Standardwerte zurückgesetzt.

## 13 Steuerung der Matrix Anzeigetafel D-RTNM (zusätzliche Anzeige)

Wenn Sie die PC-Tastatur verwenden ist es möglich, mehrere Steuerbefehle auf eine D-RTNM-Anzeigetafel zu senden.

- Drücken Sie die DispList-Taste ('Q') um ins Listenmenü zu gelangen. Der gewählte Listenname wird zur aktiven Displayliste.
- Drücken Sie die EffectList-Taste ('W') um ins Effekte-Menü zu gelangen. Der gewählte Effekt erscheint auf dem Display (wird in die aktuelle Displayliste eingefügt).
- Die Tasten Effect1 – Effect8 ('1' – '8') sind Tastenkürzel für das Effekte-Menü. Durch Drücken einer dieser Tasten wird die Effekte-Animation auf dem Display gestartet.

\*Mehr Informationen zu den D-RTNM-Anzeigetafeln sowie Listen- und Effektmöglichkeiten finden Sie in den entsprechenden Bedienungsanleitungen (z.B. DisplayStudio).

## 14 Kurzanleitung – Wichtige Funktionen

### 14.1 *Nach dem Anstecken (und bei Spielende)*

Kontrolle, ob Spielstand und Strafen auf „null“, wenn nicht:

- <ESC> 3x drücken
- gelber Pfeil 1x nach unten drücken auf „neues Spiel“
- <ENTER>
- wenn Pfeil auf „Hockey“ steht <ENTER> drücken

### 14.2 *Spieler und Schiris kommen vorzeitig aus der Pause*

- Uhr Stopp (Taste <STOP>)
- gelber Pfeil nach unten
- <TIME>“ innerhalb von 2 Sekunden drücken
- gelber Pfeil nach unten bis „Pause manuell“
- <ENTER>
- Eingabe der neuen Pausenzeit (z.B. 03:00)
- <ENTER>
- <START>

### 14.3 *Strafe manuell löschen*

- gelber Pfeil nach unten
- <FOULS> innerhalb von 2 Sekunden drücken
- Strafe auswählen mit gelbem Pfeil
- <ENTER>

### 14.4 *Strafe manuell eingeben (bei irrtümlichem Löschen)*

- <FOULS>
- gelber Pfeil nach unten bis „manuelle Strafe“
- <ENTER>
- Zeit eingeben (z.B. 01:57)
- <ENTER>
- Spielernummer eingeben
- <ENTER>

### 14.5 *Spielzeit korrigieren*

- die Zeit muss gestoppt sein (keine laufende Zeit)
- gelber Pfeil nach unten
- <TIME> innerhalb von 2 Sekunden drücken
- gelber Pfeil nach unten bis „Spielzeit korrigieren“
- <ENTER>
- Pfeil nach oben oder unten (Zeit vor oder zurück)
- <ENTER>

### 14.6 *Spielzeit ändern*

- gelber Pfeil nach unten
- <TIME> innerhalb von 2 Sekunden drücken
- gelber Pfeil nach unten bis „Spielzeit ändern“
- <ENTER>
- Zeit eingeben
- <ENTER>

## **14.7 Für Strafzeit Spielernummern ändern**

### **Heim:**

- <F2> drücken
- bei mehreren angezeigten Strafen mit „gelber Pfeil nach unten“ den Spieler auswählen und <ENTER> drücken, bei einer Strafe nur <ENTER> drücken
- die neue Spielernummer eingeben
- <ENTER> drücken

### **Gast:**

- <F4> drücken
- bei mehreren angezeigten Strafen mit „gelber Pfeil nach unten“ den Spieler auswählen und <ENTER> drücken, bei einer Strafe nur <ENTER> drücken
- die neue Spielernummer eingeben
- <ENTER> drücken

## **14.8 Aufgeschobene Strafen**

Bei mehr als 2 aufgeschobenen Strafen (es können 2 Strafen und 2 aufgeschobene Strafen eingegeben werden) die 3. und weitere aufgeschobenen Strafen erst eingeben, wenn die ersten beiden aufgeschobenen Strafen auf der Uhr angezeigt sind. Die Eingabe ist dann auch bei laufender Spielzeit möglich.

## **14.9 Tor durch Penalty bei laufender Strafe**

Wenn ein Tor durch einen Penalty fällt von einem Team das in Überzahl spielt geschossen wird, dann sollte beim hinaufzählen des Tors keine Strafzeit gelöscht werden. Um dies zu erreichen muss das Tor mit der Taste <+2> hinaufgezählt werden. Mit <+2> wird ein Tor hinaufgezählt, aber keine Strafe vom in Unterzahl spielenden Team gelöscht.

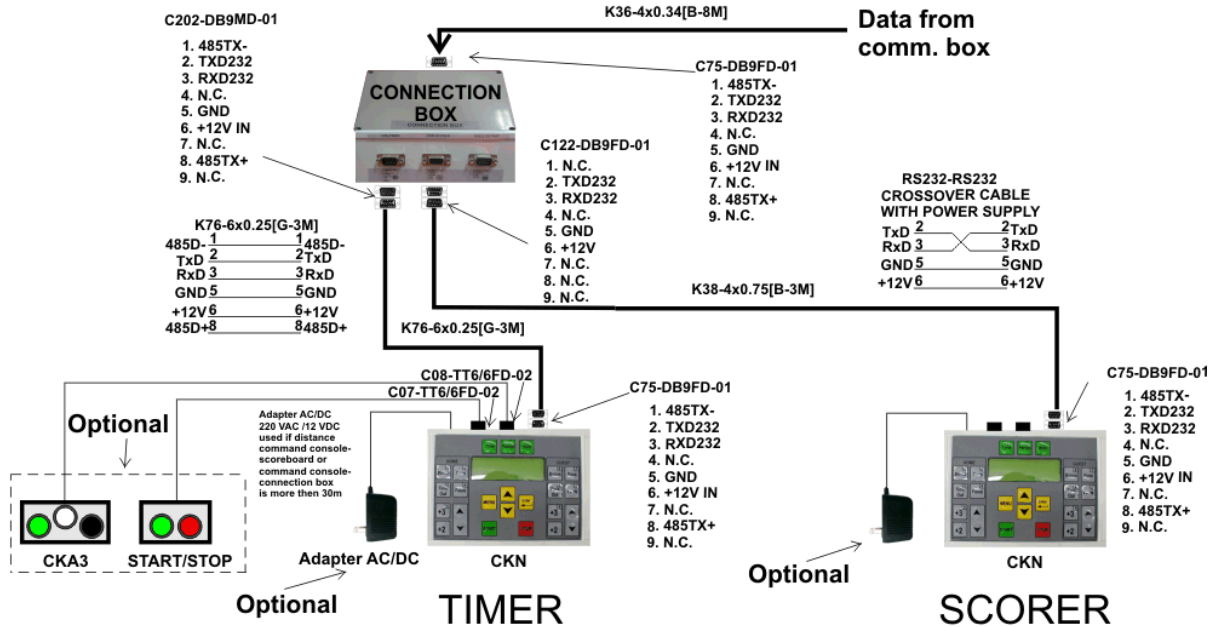
## **14.10 Pausenzeit vor Verlängerung**

Will man eine Pausenzeit vor der Verlängerung eingeben geht man folgendermaßen vor:

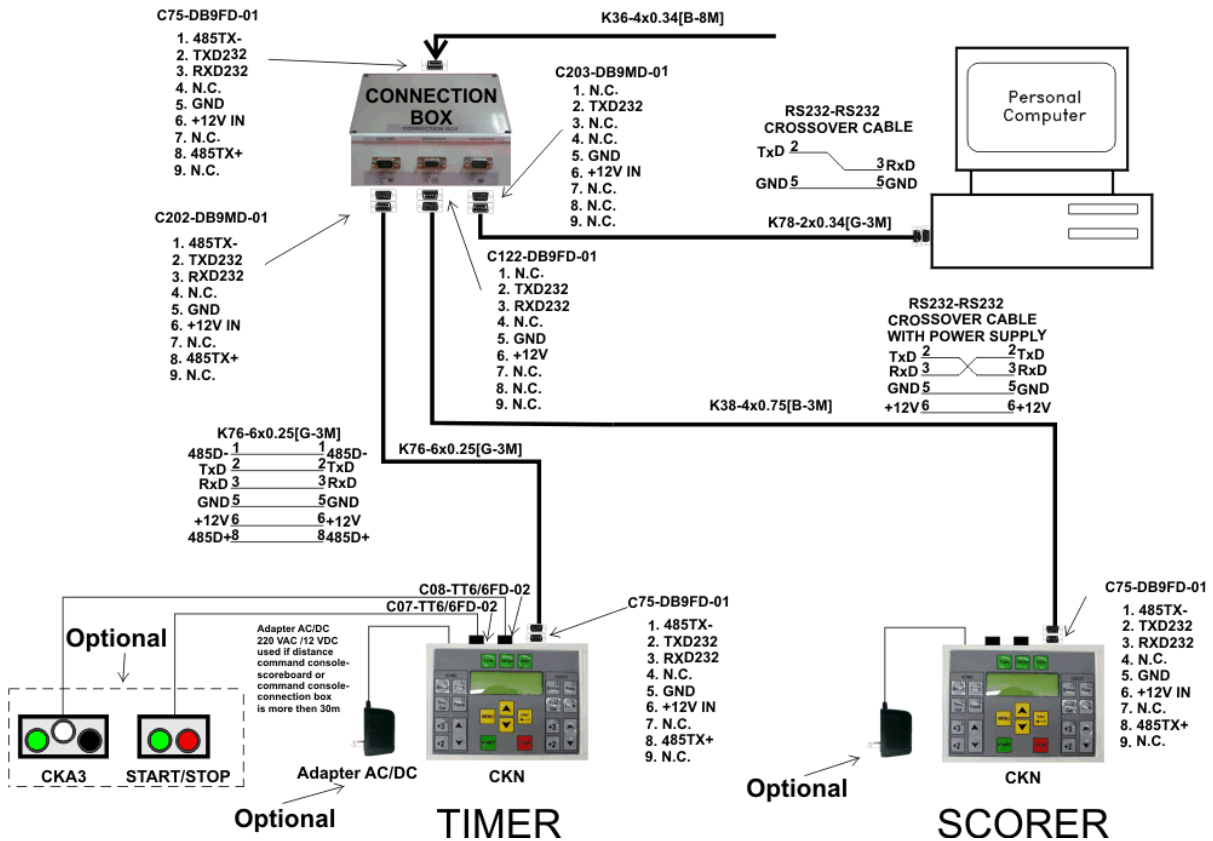
- Taste <PERIOD> drücken
- Taste <TIME> drücken
- mit der <Pfeil nach unten> „Pause manuell“ auswählen und <ENTER> drücken
- Pausenzeit eingeben
- Taste <START> drücken um die Pausenzeit zu starten
- Nach dem Pausenende wird automatisch die Spielzeit für die Verlängerung angezeigt.

## 15 Anschlüsse und Verkabelung

### TIMER with wire + SCORER CONNECTION DIAGRAM

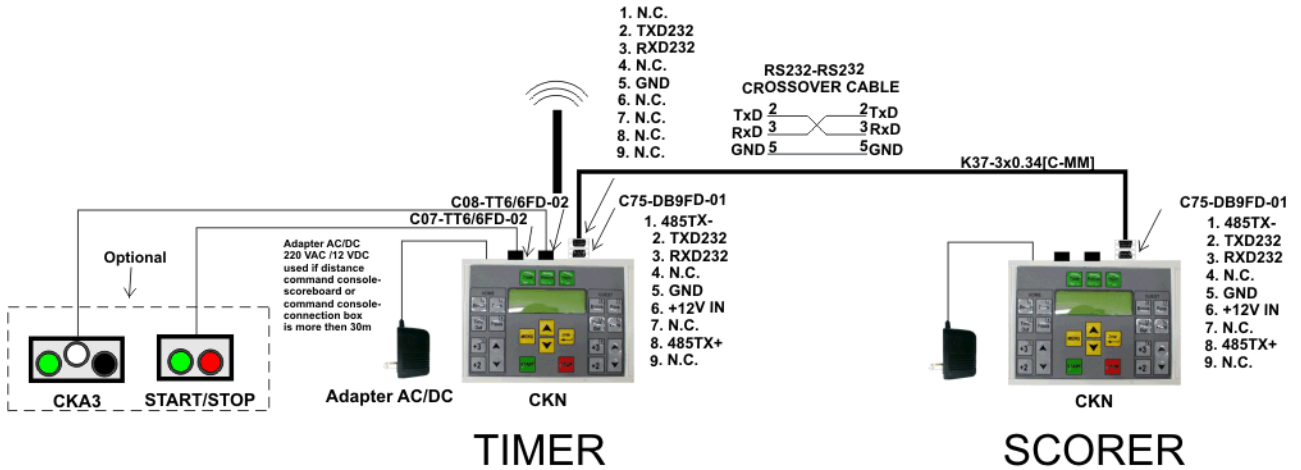


### TIMER with wire + SCORER + PC CONNECTION DIAGRAM

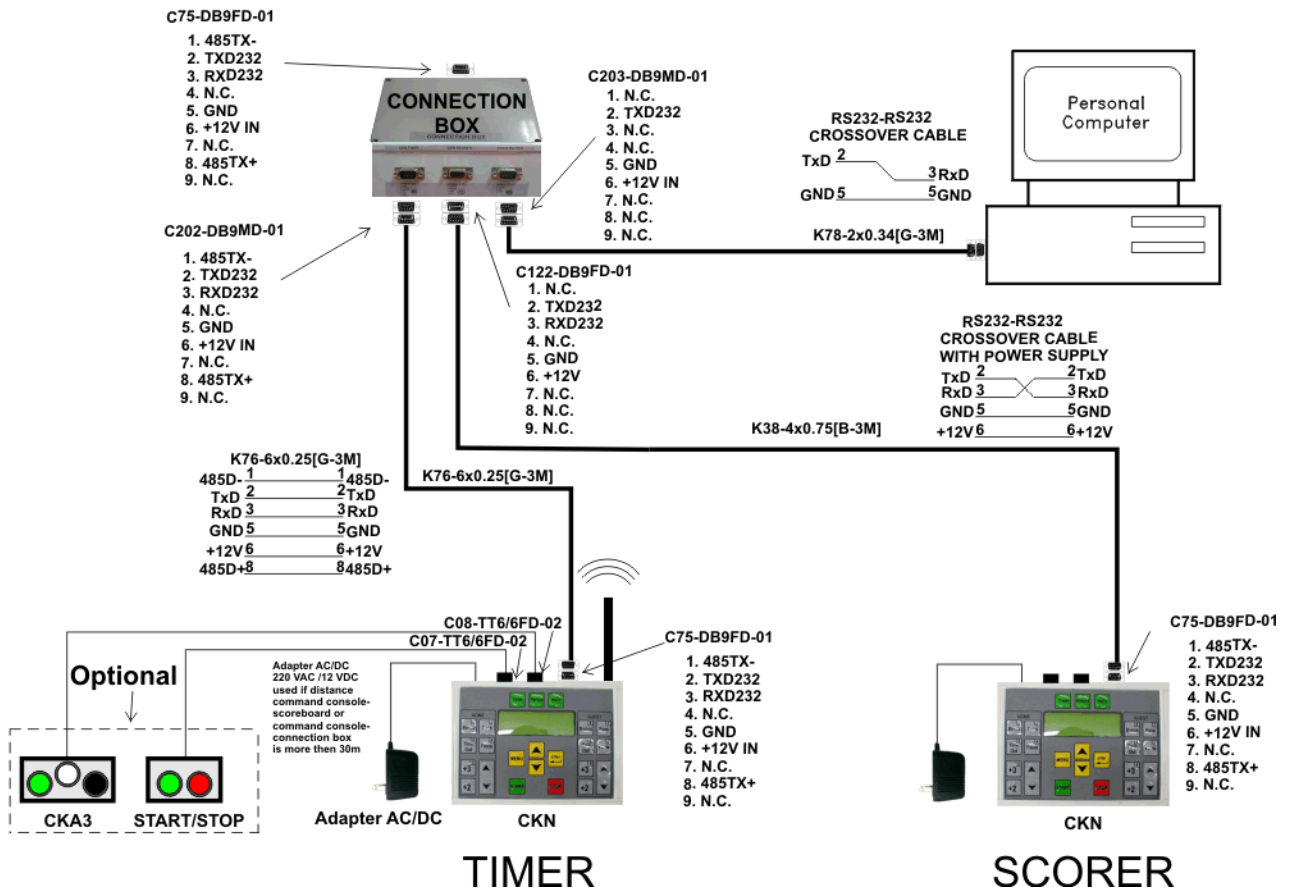


## 16 Anschlüsse und Verkabelung eines Funksystems

### TIMER with wireless + SCORER CONNECTION DIAGRAM



### TIMER with wireless + SCORER + PC CONNECTION DIAGRAM



**Änderungen vorbehalten**

Copyright by  
**ALGE-TIMING** GmbH  
Rotkreuzstr. 39  
6890 Lustenau / Austria  
[www.alge-timing.com](http://www.alge-timing.com)