

D-CKN

ALGE-TIMING



Bedienungsanleitung
für Faustball

Wichtige Hinweise

Allgemeine Hinweise

Lesen Sie vor Inbetriebnahme Ihres ALGE-TIMING Geräts diese Bedienungsanleitung genau durch. Sie ist Bestandteil des Gerätes und enthält wichtige Hinweise zur Installation, Sicherheit und bestimmungsgemäßen Gebrauch des Gerätes. 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.

Sicherheit

Neben den Hinweisen in dieser Bedienungsanleitung müssen die allgemeinen Sicherheits- und Unfallverhaltensvorschriften 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.

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 Urheberrechtinhabers ist verboten.

INHALTSVERZEICHNIS

1	Konsolen für Multisport Anzeigetafeln	3
1.1	D-CKN Folientastatur	3
1.2	D-CKN PC Tastatur	4
1.3	Generelle Tastenfunktionen	5
2	Rückstellung der Spieldaten und Einstellung der Parameter	5
3	Faustball (Fistball).....	6
3.1	Parameter	6
3.2	Spielstand	7
3.3	Spielstand in Sätzen	7
3.4	Time-out	8
3.5	Zeit	8
3.6	Periode	9
3.7	Horn.....	9
3.8	Helligkeitsregelung	9
4	Display Steuerung	9
5	Arbeiten mit zwei Konsolen D-CKN.....	9

1 Konsolen für Multisport Anzeigetafeln

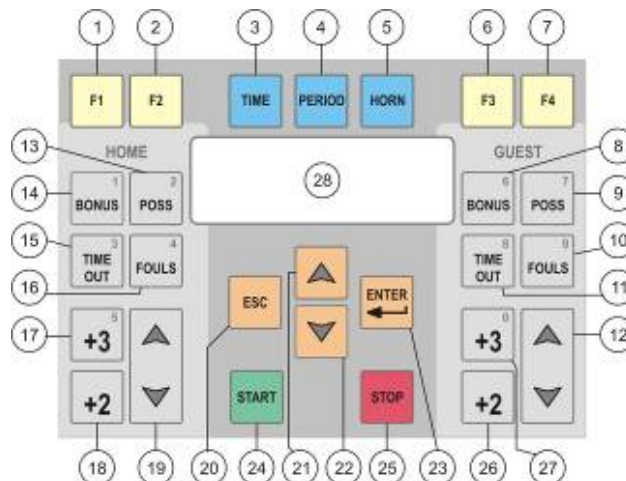
Folgende Konsolenausführungen sind erhältlich:

D-CKN: Kabelverbindung zur Anzeigetafel

D-CKN-WTN-A: WTN Funkverbindung zur Anzeigetafel, akkugepuffert, Spielzeit läuft auch bei Stromausfall weiter (

1.1 D-CKN Folientastatur

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Basketball • Hockey • Handball • Wasserball | <ul style="list-style-type: none"> • Volleyball • Fußball • Faustball |
|--|--|



- | | |
|--|--|
| 1 Helligkeit der Anzeigetafel | 16 Heim: „Fouls Menu“ |
| 2 Tore pro Periode | 17 Heim: drei Tore bzw. Punkte |
| 3 Zeit-Menü | 18 Heim: zwei Tore bzw. Tor hinauf zählen ohne Strafe zu löschen |
| 4 Periode hinaufzählen | 19 Heim: Tor hinauf bzw. herabzählen |
| 5 Hupe | 20 Menü: 3 x drücken, um ins Menü zu gelangen |
| 6 Eingabe von Spielernummern und Namen | 21 Menü: hinauf scrollen |
| 7 Angriffszeitkorrektur (Basketball) bzw. techn. Time-out (Volleyball) | 22 Menü: herunter scrollen |
| 8 Gast: Bonus (ein oder aus) | 23 Menü: mit „ENTER“ Eingabe bestätigen |
| 9 Gast: Ballbesitz | 24 Spielzeit START |
| 10 Gast: „Fouls Menu“ | 25 Spielzeit STOP |
| 11 Gast: Time-out | 26 Gast: zwei Tore bzw. Tor hinaufzählen ohne Strafe zu löschen |
| 12 Gast: Tor hinauf bzw. herabzählen | 27 Gast: drei Tore bzw. Punkte |
| 13 Heim: Bonus (ein oder aus) | 28 LCD Display |
| 14 Heim: Ballbesitz | |
| 15 Heim: Time-out | |

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.

1.2 D-CKN PC Tastatur



- | | |
|--|--|
| 1 ESC – 3 x ESC zum Hauptmenü | 15 DELETE –letztes Zeichen löschen |
| 2 F1 - HEIM Spielstand +1 | 16 PAGE DOWN – Menü zur Eingabe von Spielernummer und Name |
| 3 F2 - HEIM Spielstand +2 | 17 CTRL LEFT – Startet die Spielzeit |
| 4 F3 - HEIM Spielstand +3 | 18 SHIFT- Drücken für Umkehrfunktion einer Eingabe |
| 5 F4 - Menü für HEIM Fouls | 19 COMMA - Bonus Heim |
| 6 F5 - GAST Spielstand +1 | 20 POINT - Bonus Gast |
| 7 F6 - GAST Spielstand +2 | 21 [(linke eckige Klammer) - Time-out Heim |
| 8 F7 - GAST Spielstand +3 | 22] (rechte eckige Klammer) – Time-out Gast |
| 9 F8 - Menü für GAST Fouls | 23 ENTER – Änderung bestätigen |
| 10 F9 - Menü zum Einstellen der Zeiten | 24 CTRL RIGHT – Spielzeit stoppen |
| 11 F10 – Periode hinaufzählen | 25 LEFT ARROW – Ballbesitz Heim |
| 12 F11 – Horn (Hupe) | 26 RIGHT ARROW – Ballbesitz Gast |
| 13 F12 – Menü zum Eingeben der Namen | |
| 14 INPUT – Periode / Spielstand | |

1.3 Generelle Tastenfunktionen

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 bestätigen

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

Die Einstellungen der Helligkeitsstufe für Outdoor-Anzeigetafeln können durch Drücken der "B"-Taste auf der PC Tastatur oder mit F1 auf der Folientastatur vorgenommen werden.

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

0 – niedrigste Helligkeitsstufe

9 – höchste Helligkeitsstufe

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

2 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	Punkte console off (on)
Neues Spiel	Backup console off (on)
Konfiguration	Protocol Type v2.0 (v1.0)
Sprache	Shot console v3.0 (v2.0)
Tastaturen	Input type I (NI)

Optionen 1 und 2 sind während eines aktuell laufenden Spiels von Interesse. Wenn Sie Option 2 **'Neues Spiel starten'** wählen, kommen Sie zur Auswahl der Sportarten:

Basketball	
Volleyball	
Handball	
Hockey	Standard Eishockey Spieleinstellung
Hockey 1	z. B. für Nachwuchsspiele (andere Perioden- und Pausenzeiten)
Hockey 2	z. B. für Hobbyspiele (andere Perioden- und Pausenzeiten)

Wählen Sie Option 3 **'Konfiguration'**, so gelangen Sie in das Parametermenü. Geben Sie hier die Sportart an, deren Parameter Sie ändern wollen:

Basketball	Hockey
Volleyball	Fussball
Handball	

Wählen Sie Option 4 **'Sprache'**, um die gewünschte Sprache zu wählen:

English	Englisch
German	Deutsch
Italian	Italienisch

Wählen Sie Option 5 **'Tastatur-Typ'**, um den länderspezifischen Typ der Tastatur zu wählen:

English
German
Czech

Finish

Wählen Sie Option 6 '**Punkte console**' um die D-CKN für Basketball zu definieren:

- 0-AUS Konsole kontrolliert alle Daten (Zeit, Spielstand, persönliche Fouls, etc.)
- 1-EIN Konsole kontrolliert nur Spielstand, persönliche Fouls und Ballbesitz

Wählen Sie Option 7 '**Backup console**' um die D-CKN für Basketball zu definieren:

- 0-off Konsole kontrolliert alle Daten (Zeit, Spielstand, persönliche Fouls, etc.)
- 1-on Konsole bekommt von der Master Konsole die Zeit, Spielstand und kumulative Fouls im Spiel

Wählen Sie Option 8 '**Protocol type**' um das Protokoll der D-CKN zu wählen:

- 0 – v1.0 für Systeme, die bis inklusive 2006 produziert wurden (Kabelversion)
- 1 – v2.0 für Systeme, die ab 2007 produziert wurden (Funkprotokoll)

Wählen Sie Option 9 '**Shot console**' um den Typ der Shot Clock Tastatur CKA3 einzustellen:

- 0 – v2.0 für D-CKN, die von 2003 bis Oktober 2010 produziert wurde.
- 1 – v3.0 für D-CKN, die ab Oktober 2010 produziert wurde.

Wählen Sie Option 10 '**Inputs type**' um den Typ der Impulse der CKA und Start/Stopp-Konsole zu definieren:

- 0 – NI für Systeme, die bis 2004 produziert wurden.
- 1 – I für Systeme, die ab 2005 produziert wurden.

3 Faustball (Fistball)

Die drei Sportarten Faustball, Fußball, Eishockey und Handball verwenden die gleichen Parameter. Wenn man z.B. die Periodenanzahl für Eishockey ändert wird auch die Periodenanzahl für Faustball, Fußball und Handball geändert.

3.1 Parameter

- Periode** Periodendauer, welche die Spielzeit bestimmt; 3 Konfigurationen zum Abdecken verschiedener Szenarien (z. B. Erwachsene, Jugend, Kinder); für Erwachsene beim Eishockey 3 Perioden á 20 Minuten.
- Periode GT1**..... Periodendauer 1, welche die Spielzeit bestimmt; 3 Konfigurationen zum Abdecken verschiedener Szenarien (z. B. Erw., Jugend, Kinder).
- Periode GT2**..... Periodendauer 2, welche die Spielzeit bestimmt; 3 Konfigurationen zum Abdecken verschiedener Szenarien (z. B. Erw., Jugend, Kinder).
- Pause** Pausendauer zwischen den Perioden; 3 Konfigurationen zum Abdecken verschiedener Szenarien (z. B. Erw., Jugend, Kinder). Werkseinstellung 15:00
- Pause GT1**..... Pausendauer 1 zwischen den Perioden; 3 Konfigurationen zum Abdecken verschiedener Szenarien (z. B. Erw., Jugend, Kinder). Werkseinstellung 10:00
- Pause GT2**..... Pausendauer 1 zwischen den Perioden; 3 Konfigurationen zum Abdecken verschiedener Szenarien (z. B. Erwachsene, Jugend, Kinder). Werkseinstellung 05:00
- Verlängerung** Extra-Periodendauer
- Zeit**..... Zeitählung – aufwärts- oder abwärtszählend
- Perioden Nr.**..... Anzahl der Spielperioden (1-9)

- Add Period** Wenn dieser Parameter den Wert 1 hat wird nach der Pause nicht die Zeit neu begonnen, sondern mit der Zeit der vorigen Periode. D.h. im Eishockey wird dann im zweiten Drittel nicht wieder von 0 begonnen, sondern bei 20 Minuten.
- TimeOut Per.**..... Time-out Dauer (0-99 Sek.)
- Anz. Timeouts** Anzahl der Time-outs (1-9).
- Signalzeit** Hupsignaldauer (0-9 Sek.)
- Sound interup.** Wenn der Sound Interrupt eingeschaltet ist, ertönt die Hupe, wenn die Angriffszeit abgelaufen ist.
- Strafe 1** Kleine Bankstrafe – Werkseinstellung 2:00 Minuten
- Strafe 2** Kleine Bankstrafe – Werkseinstellung 2:00 Minuten
- Strafe 3** Große Bankstrafe – Werkseinstellung 5:00 Minuten
- Diziplinarst.** **Eishockey:** Disziplinarstrafe – Werkseinstellung 10:00 Minuten
- Diziplinarst.** **Eishockey:** Disziplinarstrafe – Werkseinstellung 5:00 Minuten
- Strafe RESET** wenn aktiv (EIN), wird die Strafe bei Tor des Gegners und Unterzahlspiel gelöscht
- Punkte+Spieler**..... wenn Parameterwert 1, verlangt ein erhöhter Spielstand die Spielernummer und berechnet die Punkte für jeden Spieler. Diese Option ist nützlich für Anzeigetafeln mit Bonusindikator.

3.2 Spielstand

Der Spielstand kann im Bereich von 0-199 eingestellt werden, unabhängig davon, ob die Spielzeit läuft oder nicht. Spielstandverändernde Tasten sind:

Tore eingeben	D-CKN	PC Tastatur
Tor Heimmannschaft hinaufzählen	Home Pfeil aufwärts	F1
Tor Gastmannschaft hinaufzählen	Guest Pfeil aufwärts	F5
Tor Heimmannschaft herunterzählen	Home Pfeil abwärts	SHIFT + F1
Tor Gastmannschaft herunterzählen	Guest Pfeil abwärts	SHIFT + F5
Tor Heimmannschaft hinaufzählen ohne Strafe löschen	Home +2	F2
Tor Gastmannschaft hinaufzählen ohne Strafe löschen	Guest +2	F6

D-CKN Tastatur:

Drücken von GELBEN PFEIL NACH UNTEN startet eine 3-Sekunden Zeitzählung. Drücken von GRAUE PFEIL NACH UNTEN während dieser Zeit verringert den aktuellen Spielstand.

3.3 Spielstand in Sätzen

Satzstand erhöhen:

- Satzstand von Heimteam hinaufzählen: Taste <F2> drücken
 Satzstand von Gästeteam hinaufzählen: Taste <F4> drücken

Satzstand herunter zählen:

Satzstand von Heimteam herunter zählen:

Taste **<gelber Pfeil nach unten>** drücken und innerhalb von 3 Sekunden Taste **<F2>** drücken

Satzstand von Gästeteam herunter zählen:

Taste **<gelber Pfeil nach unten>** drücken und innerhalb von 3 Sekunden Taste **<F4>** drücken

3.4 Time-out

Das Time-out wird durch Drücken der Taste TIMEOUT (Heim/Gast) aktiviert. Die Anzeigetafel zeigt die Time-out Zeit und startet unverzüglich. Durch Drücken der STOP Taste auf der D-CKN Konsole kann man ein Time-out löschen. Die Anzahl der verwendeten Time-outs wird automatisch erhöht. Durch die Benutzung von '-'+'TIMEOUT' ist es möglich, die Anzahl der Time-outs zu löschen oder zu verringern.

D-CKN Tastatur:

Drücken von GELBEN PFEIL NACH UNTEN startet eine 3-Sekunden Zeitählung. Drücken von TIMEOUT in dieser Zeit löscht die Time-out Zeit und verringert die Anzahl der Time-outs.

PC Tastatur:

Durch Drücken von '-' und 'TIMEOUT' wird die Time-out Zeit gelöscht und die Anzahl der Time-outs verringert.

3.5 Zeit

Die Hauptzeit besteht aus drei Teilen: Aufwärmen, Perioden und Pause (währenddessen werden die Angriffszeiten gestoppt). Periode und Pause wird abwärts gezählt. Wenn die Aufwärmzeit abgelaufen ist, werden alle Daten des vorherigen Spiels gelöscht. Die Hupe wird nach dem Ablauf der Aufwärmzeit nicht ausgelöst. Die Periodenzeit kann man aufwärts oder abwärts zählen lassen (Einstellen mit Parameter „ZEIT“). Dies wird im Kapitel der Basketball Parameter beschrieben. Wählt man abwärtszählend, so wählt man eine Startzeit, die angibt wie lange Spielzeit und Pause sind. Ansonsten wählt man die Endzeit, womit die Startzeit automatisch bei 0:00 h. Die angebotenen Zeit und Pause Perioden können manuell ausgewählt oder zum gewünschten Wert umgeändert werden. Mit *ENTER* kehrt man zurück in die Hauptansicht mit neuer Zeitdauer, *ESC* löscht die Änderungen. Zeitmodifikationen während laufender Spielzeit sind nicht möglich.

Laut Regel zeigt die Anzeigetafel beim Eishockey eine herunterzählende Spielzeit. Wenn man die Taste <ENTER> der D-CKN drückt wird die Gesamtspielzeit vom Spiel im Display der Konsole D-CKN angezeigt. Bei nochmaligem Drücken von <ENTER> wechselt man wieder in den Countdown Modus. Diese Funktion ist sehr praktisch, um den Spielbericht auszufüllen (hier benötigt man die Gesamtspielzeit).

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

- Spielzeit korrig.** die aktuelle Spielzeit kann um einige Sekunden korrigiert werden
- Aufwaermen** Aufwärmzeit eingeben (wird immer heruntergezählt). Nach dem Ablauf der Aufwärmzeit ertönt kein Hupensignal. Die Anzeigetafel wird gelöscht und die für das Spiel eingestellten Parameter erscheinen.
- Periode** 20:00 (voreingestellter Wert – Konfiguration im Menüpunkt 2)
- Pause** 15:00 (voreingestellter Wert)
- Pause manuell**..... zum Definieren der Pause, wenn nicht vordefiniert
- Verlängerung** 05:00 (voreingestellter Wert)
- Spielzeit korrig.** korrigiert die aktuelle Spielzeit, Änderungen können mit Hilfe der gelben Pfeile auf der Folientastatur oder mit den auf- und abwärtszeigenden Pfeilen auf der PC Tastatur gemacht werden

Spielzeit ändern erlaubt, die aktuelle Spielzeit zu ändern oder zu definieren

Endzeit ändern erlaubt, die aktuelle Endzeit zu ändern oder zu definieren

Tageszeit einstellen zum Einstellen der internen Uhr (Tageszeit)

zeige Tageszeit während des Spiels wird statt Spielzeit aktuelle Tageszeit angezeigt

AutoStart wenn aktiviert, wird Pausenzeit autom. nach jeder Periode gestartet

Stop interval wenn Wert 0:00 eingegeben ist, stoppt die Spielzeit nur am Ende einer Periode automatisch. Bei Eingabe von z. B. 1:00, stoppt die Spielzeit jede Minute (z. B. für Nachwuchsspiele im Eishockey).

3.6 Periode

Drücken Sie 'PERIOD' (PC Tastatur - **F10**), um die Periodenanzahl zu erhöhen. Um herunterzuzählen drücken Sie die **'gelbe Pfeiltaste herunter'** und 'PERIOD' (PC Tastatur –**SHIFT**+ **F10**).

3.7 Horn

'HORN' (PC Tastatur - F11) drücken, um die Hupe zu aktivieren. Die Taste 'HORN' funktioniert nur, wenn der Anwender nicht in einem Menü ist bzw. Daten eingibt. Die F11-Taste der PC Tastatur funktioniert immer.

3.8 Helligkeitsregelung

'**F1**' (PC Tastatur '**B**') ermöglicht die Einstellung der Helligkeit der Anzeigetafel. Man kann die Helligkeit zwischen 1 (dunkel) und 9 (hell) einstellen. Werkseinstellung ist 9.

4 Display Steuerung

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

Drücken Sie die DisplList-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.

Sind in der Matrix-Anzeige \$M Listen generiert, so kann der Textinhalt direkt von der Konsole durch Drücken der Bild auf oder Bild ab Taste bearbeitet werden.

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

5 Arbeiten mit zwei Konsolen D-CKN

Eine Konfiguration mit zwei Konsolen D-CKN (eine für Zeit und eine für den Spielstand) ist nur für Basketball möglich. Diese Konfiguration benötigt zwei Bediener.

Der Zeitmessbediener arbeitet auf der Zeitkonsole und steuert die Spielzeit, Angriffszeit, Time-out und Periode.

Gleichzeitig bedient der Spielstand Bediener eine zweite Konsole, mit der er für den Spielstand, Fouls, Spielernummern, Spielerpunkte und Ballbesitz zuständig ist.

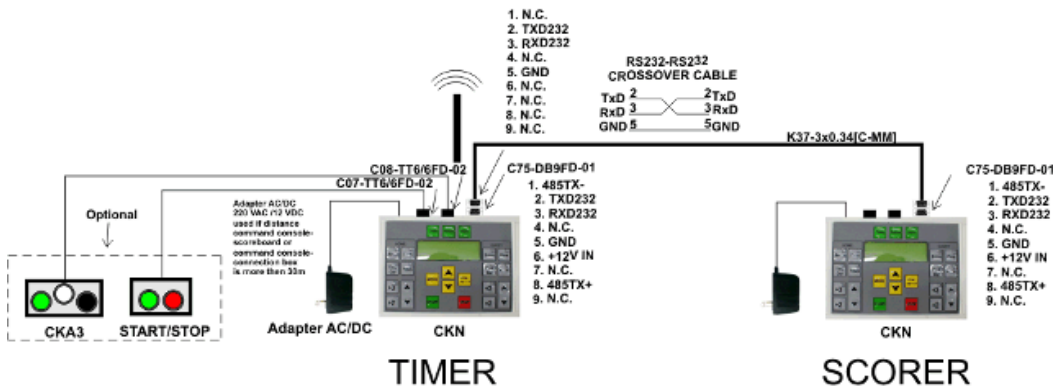
Beim Fußball funktioniert diese Splittung nicht. Beide Konsolen hören auf die Befehle der anderen Konsole und zeigen die Daten der anderen Konsole. Daher haben beide Bediener alle Daten auf dem Display. In dieser Konfiguration ist die Timer Konsole der Master. Daten werden hier gesammelt und an die Anzeigetafel weitergeleitet.

Wenn man die Ergebniskonsole ausschaltet, sendet die Zeitkonsole immer noch die Zeit und das Ergebnis an die Anzeigetafel. Die Spielernummern und Punkte gehen verloren. Das Spiel kann regulär weitergehen (mit Default-Spieler)

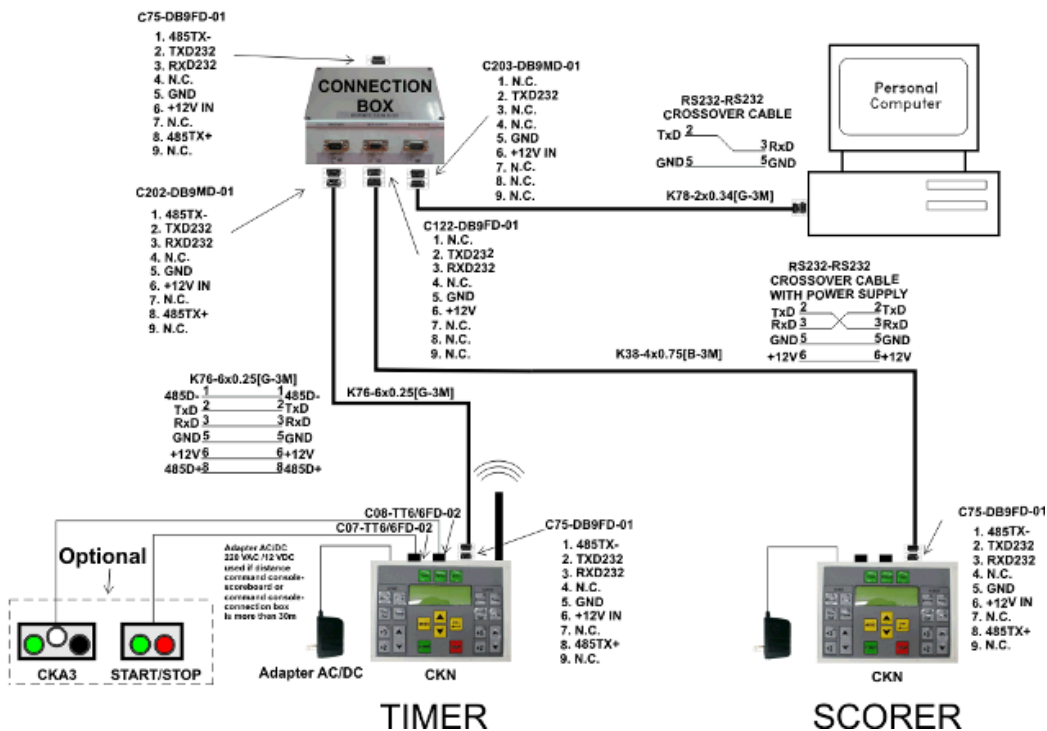
Wenn man die Zeitkonsole ausschaltet, muss man auf der Ergebniskonsole nur die Funktion „Scorer Console“ ausschalten. Die Konsole hat immer noch alle relevanten Daten, um das Spiel fortzusetzen.

Die folgenden Diagramme zeigen verschiedene Möglichkeiten das System zu verbinden.

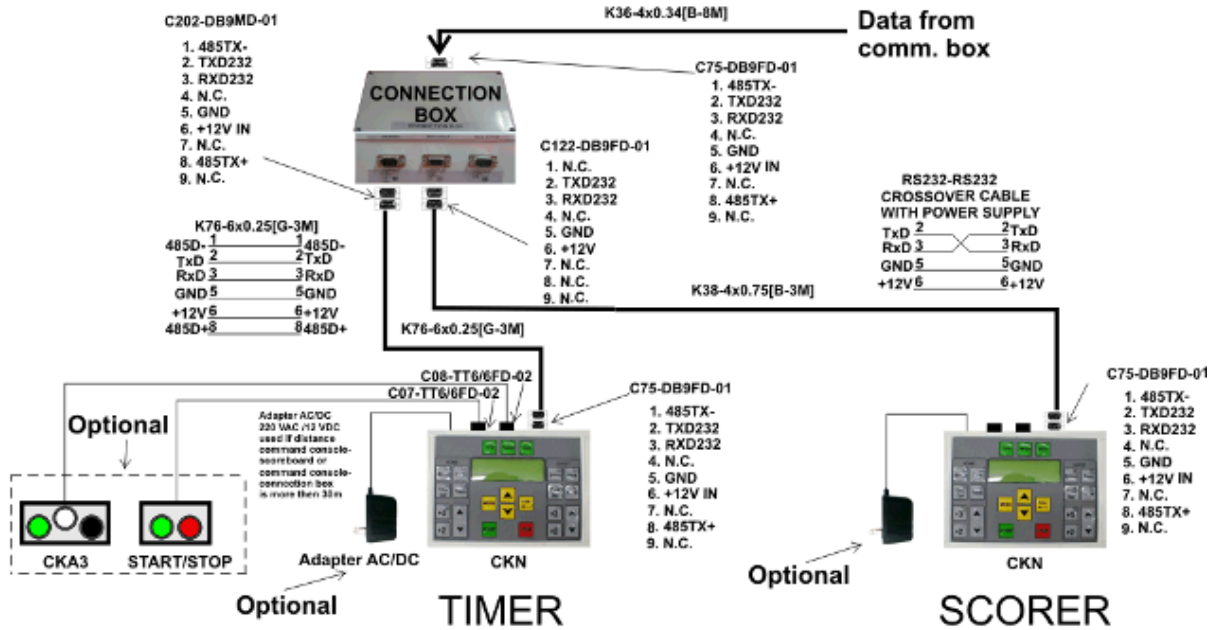
TIMER with wireless + SCORER CONNECTION DIAGRAM



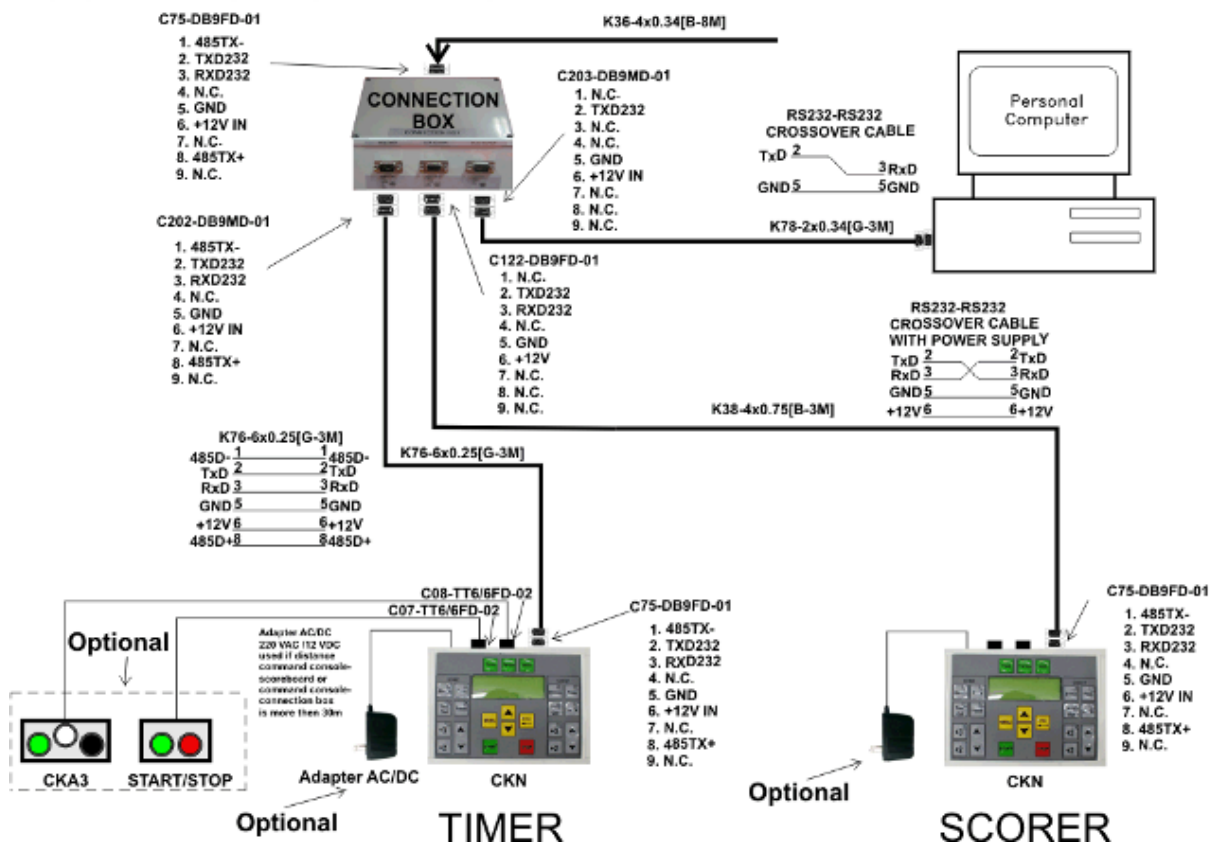
TIMER with wireless + SCORER + PC CONNECTION DIAGRAM



TIMER with wire + SCORER CONNECTION DIAGRAM



TIMER with wire + SCORER + PC CONNECTION DIAGRAM



Änderungen vorbehalten

Copyright by

ALGE-TIMING GmbH

Rotkreuzstr. 39

6890 Lustenau / Austria

<https://www.alge-timing.com>