

# D-CKN

Fußball und American Football



Anleitung

ALGE-TIMING

## Wichtige Hinweise

### Allgemeine Hinweise

Lesen Sie vor Inbetriebnahme Ihrer **ALGE-TIMING** Gerät 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](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.

### 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.

## INHALTSVERZEICHNIS

1	Anzeigetafel.....	4
2	Montage der Anzeigetafel.....	4
3	Funksteuerung für LED Anzeigetafeln.....	5
4	Zubehör für Fußballanzeigetafeln (optional).....	5
5	Steuerkonsole D-CKN.....	5
5.1	Tastaturlayout der Konsole D-CKN.....	6
5.2	Bedienung der Konsole D-CKN.....	7
5.2.1	Generelle Bedienung.....	7
5.2.2	Rückstellung der Spieldaten und Einstellung der Parameter.....	7
5.2.3	Parameter.....	8
5.2.4	Periode.....	8
5.3	Wechseln zwischen Fußball und American Football.....	9
5.4	Bedienung.....	9
5.4.1	Spielstand.....	9
5.4.2	DOWN.....	9
5.4.3	TO GO.....	9
5.4.4	BALL ON.....	9
5.4.5	BRIGHTNESS.....	10
5.5	Leichtathletik Modus.....	10
5.6	Display-Steuerung (optional):.....	10

Änderungen vorbehalten

Copyright by

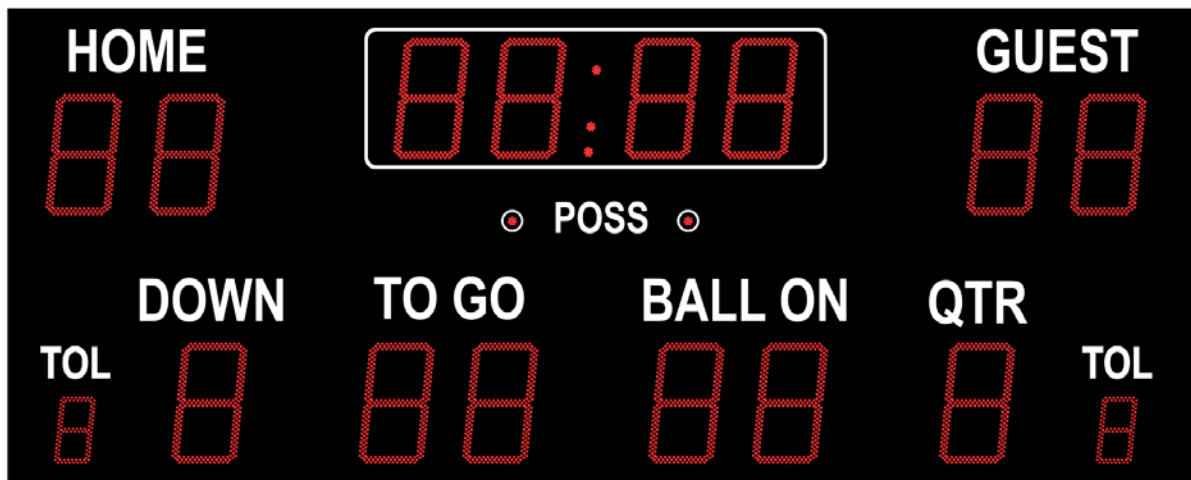
**ALGE-TIMING GmbH**

Rotkreuzstr. 39

6890 Lustenau / Austria

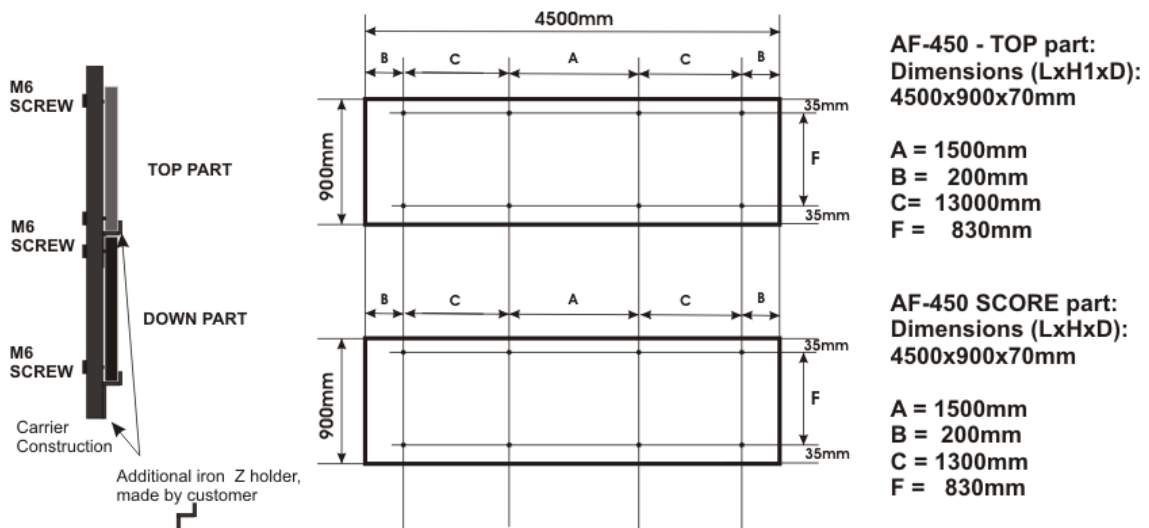
[www.alge-timing.com](http://www.alge-timing.com)

## 1 Anzeigetafel



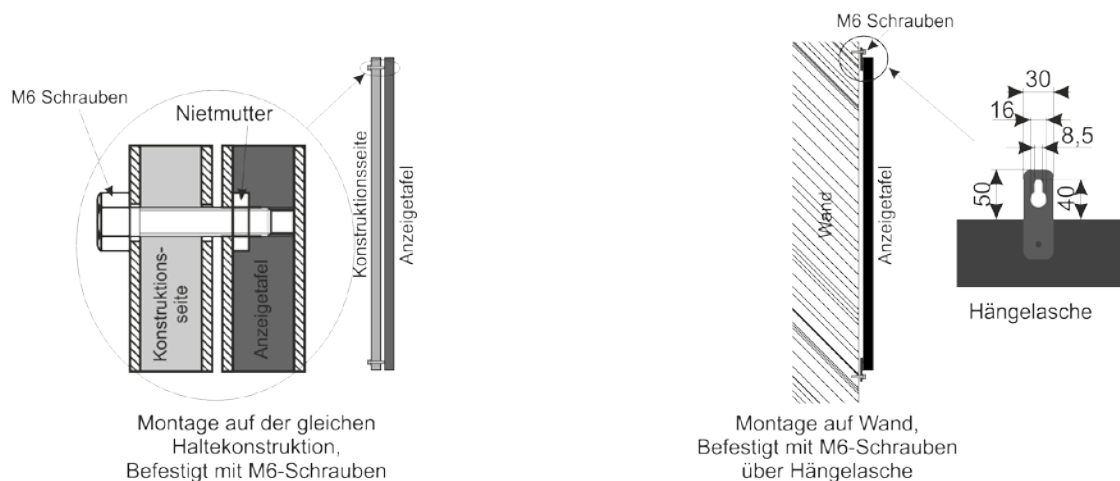
Model D-AF450-TOL250

## 2 Montage der Anzeigetafel



Abmessungen: 4500 x 1800 x 70 mm (L x H x T)  
Gewicht: ca. 160 kg

Alle Befestigungslöcher sind für M6 Schrauben



## 3 Funksteuerung für LED Anzeigetafeln

Wenn man vom Modell D-CKN auf eine Konsole mit eingebautem Funk wechselt (D-CKN-TX oder D-CKN-TXA), benötigt man für die Anzeigetafel den Funkempfänger D-RX (Aufpreis).

**Achtung:** auch funkgesteuerte Anzeigetafeln benötigen eine Stromzuleitung!

## 4 Zubehör für Fußballanzeigetafeln (optional)

**DCF-Funkempfänger D-DCF:** Die Uhrzeit ist immer sekundengenau und wird automatisch zwischen Sommer- und Winterzeit umgeschaltet. Empfang nur in Mitteleuropa möglich.

**GPS-Funkempfänger D-GPS:** Die Uhrzeit ist immer sekundengenau und wird automatisch zwischen Sommer- und Winterzeit umgeschaltet. Empfang ist weltweit möglich.

**Temperatursensor D-AT:** Die Temperatur wird angezeigt, wenn die Spieluhr nicht benötigt wird. Man kann auch die Tageszeit und Temperatur abwechselnd anzeigen.

**Lichtsensord D-LS:** Die Helligkeit wird automatisch der Umgebungshelligkeit angepasst.

**Modelle mit Textanzeige:** Es besteht die Möglichkeit, die Fußballanzeigetafeln mit einer Matrixanzeige zu ergänzen. Je nach Größe der Matrixanzeigetafel D-RTNM kann man z. B. die Vereinsnamen oder auch Werbung anzeigen.

## 5 Steuerkonsole D-CKN

Es werden verschiedene Steuerkonsolen angeboten. Das Standardmodell ist die Steuerkonsole D-CKN (wird mit den hier beschriebenen Modellen der Fußballanzeigetafel geliefert, wenn keine andere Steuerkonsole bestellt wird).

**D-CKN:** Standardsteuerung für alle Modelle mit min. 4-stellige Spielzeitanzeige.

**D-CKN-A:** Alternative gegen Aufpreis - eingebaute Akkus für stromunabhängige Bedienung

**D-CKN-TX:** Alternative gegen Aufpreis - eingebauter Funk für kabellose Datenübertragung

**D-CKN-TXA:** Alternative gegen Aufpreis - eingebauter Akku und Funk, damit sich der Bediener frei am Fußballplatz bewegen kann



Steuerkonsole D-CKN bzw. D-CKN-A



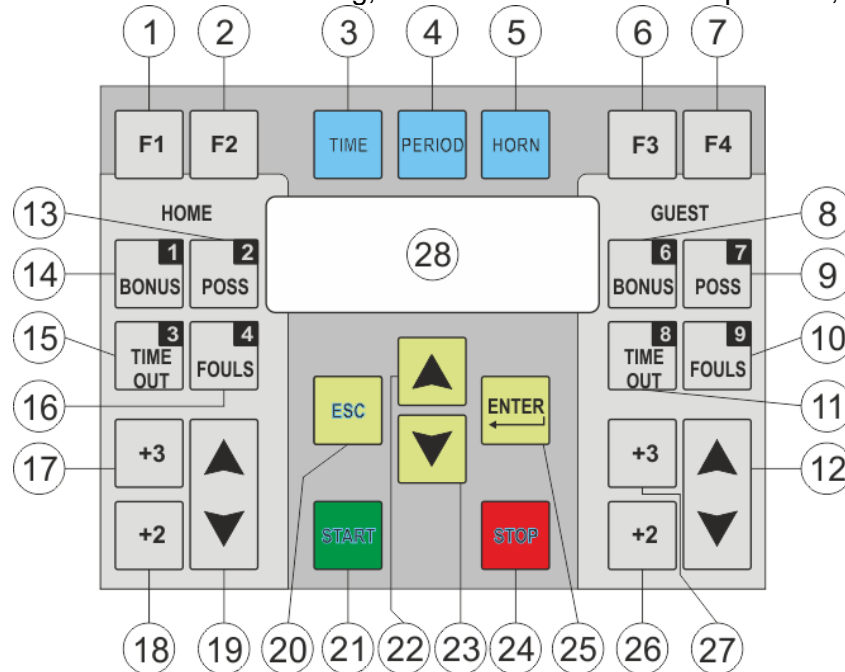
Steuerkonsole D-CKN-TX bzw. D-CKN-TXA

### 5.1 Tastaturlayout der Konsole D-CKN

Das Layout der Multisport-Konsole vom Typ D-CKN ist für alle Modelle gleich.

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

Die D-CKN-TX wird über Funkverbindung, mittels D-RX an der Multisporttafel, verbunden.



- 1..... F1 – Down
- 2..... F2 – To Go
- 3..... Zeit-Menü: zum Einstellen der Zeit
- 4..... Periode: z.B. Quarter für American Football
- 5..... Hupe (keine Funktion)
- 6..... F3 – Ball on
- 7..... F4 – Helligkeitseinstellung für Anzeigetafel (1 bis 9 / 1 = dunkel; 9 = hell)
- 8..... keine Funktion
- 9..... Ballbesitz - Gast
- 10.... keine Funktion
- 11.... Time Out – Gast (-1)
- 12.... Spielstand Gast, +1 (hinauf) oder -1 (herunter)
- 13.... Ballbesitz - Heim
- 14.... keine Funktion
- 15.... Time Out – Heim (-1)
- 16.... keine Funktion
- 17.... Spielstand Heim, +3
- 18.... Spielstand Heim, +2
- 19.... Spielstand Heim, +1 (hinauf) oder -1 (herunter)
- 20.... ESC – 3 x drücken um ins Menü zu gelangen (Zeit muss stehen)
- 21.... Menü Hinaufscrollen
- 22.... Menü Herunterscrollen
- 23.... ENTER – Bestätigung von Änderungen
- 24.... Spielzeit starten
- 25.... Spielzeit stoppen
- 26.... Spielstand Gast, +2
- 27.... Spielstand Gast, +3
- 28.... LCD Display



## 5.2 Bedienung der Konsole D-CKN

In Menü für die Einstellungen kommt man mit 3 x ESC drücken (die Zeit muss stehen – keine laufende Zeit).

### 5.2.1 Generelle Bedienung

**ESC** – zurück zum vorigen Menü

**ENTER** – ins Menü einsteigen

**Gelber Pfeil (Hinauf oder Herunter)** - im Menü scrollen

Wenn man Parameter ändert haben diese Tasten folgende Funktionen:

**ESC** - zurück zum vorigen Menü ohne den Wert zu speichern

**ENTER** - zurück zum vorigen Menü und den Wert speichern

**Gelber Pfeil (Hinauf oder Herunter)** - im Menü scrollen

### 5.2.2 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

Neues Spiel starten

Konfiguration

Sprache

Tastaturen

Optionen 1 und 2 sind während eines aktuell laufenden Spiels von Interesse.

Wenn Sie Option 2 wählen (Neues Spiel starten), so werden Zeit, Periode (Halbzeit) und Spielstand auf null gestellt und es kann ein neues Spiel gestartet werden.

Wählen Sie Option 3 (Konfiguration), so betreten Sie das Parametermenü. Hier können Sie alle möglichen flexiblen Einstellungen bei Fußball ändern.

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

Englisch

Deutsch

Czech

Finnisch

Italian

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

English

Deutsch

Czech

Finish

### 5.2.3 Parameter

**Periode** bezieht sich auf die Parameter, welche die Spielzeit bestimmen (normalerweise Halbzeiten = 45:00 Minuten).

**Zeit** – Zeitzählung hoch- oder runterzählend (normalerweise läuft die Zeit aufwärts, hochzählen)

**Periode** – Anzahl der Spielperioden (1-9) bzw. Halbzeiten (normalerweise = 2, nach der 2 Halbzeit erscheint ein „E“ im Display für Entscheidungsspiel. Durch Drücken des GELBEN PFEILS NACH UNTEN startet ein 3-Sekunden-Timer. Während dieser Zeit wird durch das Drücken der <Period>-Taste auf der Folientastatur eine Periode (Halbzeit) zurückgeschaltet.

#### 5.2.3.1 Zeit

Periode kann aufwärts oder abwärts gezählt werden, abhängig vom Parameter 'ZEIT' (beschrieben im Kapitel 1). Wählt man abwärtszählend, so wählt man eine Startzeit, die angibt wie viel Spielzeit vergeht. Ansonsten wählt man die Endzeit, somit wäre die Startzeit automatisch bei 0:00h. Die angebotenen Zeitperioden können händisch auf einen gewünschten Wert umgeändert werden.

Mit <ENTER> kehrt man zur Hauptansicht mit der neuen Zeitdauer zurück, <ESC> löscht die Änderungen. Zeitmodifikationen während der laufenden Spielzeit sind nicht möglich.

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

#### 5.2.3.2 Spielzeit ändern

Erlaubt, die aktuelle Spielzeit zu ändern oder zu definieren. Wird z.B. benötigt um die zweite Halbzeit auf 45 Minuten zu stellen.

#### 5.2.3.3 RealTime einstellen

Erlaubt, die Tageszeit der internen Uhr zu ändern, die Tageszeit wird nur angezeigt wenn die CKN-Spielkonsole abgeschlossen bzw. ausgeschaltet ist! –nach ca.10sek.

#### 5.2.3.4 AutoSTOP (EIN – AUS)

Wenn „EIN“ – stoppt die Zeit automatisch nach jeder Periode, z. B. Periode= 45min. dann STOP bei 45 und 90 = FIFA Regel bei internationalen Spielen, Überspielzeit wird dann extra angezeigt.

### 5.2.4 Periode

Drücken Sie 'PERIOD' um die Periodenanzahl zu erhöhen.  
Um die 2. Halbzeit starten zu können muss eine Periode höher gestellt werden!  
Das bedeutet man muss die Taste <PERIOD> drücken!!!

Durch Drücken des <GELBEN PFEILS NACH UNTEN> startet ein 3-Sekunden-Timer. Während dieser Zeit wird kann die Periode durch Drücken der Taste <PERIOD> zurückgezählt werden.



## 5.3 Wechseln zwischen Fußball und American Football

Wenn man von American Football auf eine Fußballspeil wechselt bzw. umgekehrt, dann müssen einige Parameter in der „Konfiguration“ geändert werden:

- Zeit muss gestoppt sein
- 3 x <ESC> drücken
- Mit >gelber Taste nach unten> (23) auf „Konfiguration“ wechseln
- Taste <ENTER> drücken

### 5.3.1.1 Fußball

- Periode: z.B. 45 min
- Pause: z.B. 15 min.
- Zeit: aufwärts
- Perioden Nr.: 2

### 5.3.1.2 American Football

- Periode: z.B. 12 min
- Pause: z.B. 15 min.
- Zeit: abwärts
- Perioden Nr.: 4

## 5.4 Bedienung

### 5.4.1 Spielstand

Der Spielstand kann jederzeit mit folgenden Tasten zwischen 0 und 199 eingestellt werden.

<HEIM Pfeil hinauf>	- Spielstand Heim +1
<HEIM Pfeil herunter>	- Spielstand Heim -1
<HEIM +2>	- Spielstand Heim +2
<HEIM +3>	- Spielstand Heim +3
<GAST Pfeil hinauf>	- Spielstand Gast +1
<GAST Pfeil herunter>	- Spielstand Gast -1
<GAST +2>	- Spielstand Gast +2
<GAST +3>	- Spielstand Gast +3

#### Spielstand herunterzählen:

Wenn man die <Gelbe PFEIL herunter>-Taste drückt kann man für 3 Sekunden mit den oben beschriebenen Tasten den Spielstand herunterzählen.

### 5.4.2 DOWN

Drückt man die Taste <F1> wird die DOWN-Anzeige bis auf 4 hinaufgezählt. Wird <F1> nochmals gedrückt dann wird die Anzeige von DOWN gelöscht.

### 5.4.3 TO GO

Drückt man <F2> erscheint das Eingabemenü „To Go“ im Display. Mit den Nummern im Tastaturfeld kann man die Eingabe machen und mit <ENTER> bestätigen.

### 5.4.4 BALL ON

Drückt man <F3> erscheint das Eingabemenü „Ball on“ im Display. Mit den Nummern im Tastaturfeld kann man die Eingabe machen und mit <ENTER> bestätigen.

### 5.4.5 BRIGHTNESS

Drückt man <F4> kann man die Helligkeit der LED-Ziffern von der Anzeigetafel einstellen. Die Einstellung erfolgt mit den Ziffern 1 bis 9, wobei 1 die dunkelste Einstellung ist und 9 die hellste Einstellung. Die Eingabe wird mit <ENTER> bestätigt.

### 5.5 Leichtathletik Modus

Bei Fußballanzeigen mit Leichtathletik Modus wird der Ausgang des Zeitmessgeräts mit einem 2-poligen Kabel direkt auf die COM-Box angesteckt.

Die Multisport Konsole muss für den Leichtathletik Betrieb auch angesteckt und eingeschaltet sein. Die Daten des Zeitmessgeräts werden von der Multisport Konsole gelesen und an die Anzeige weitergeleitet.

Es sind auch Anzeigen mit einem direkten RS232 Eingang erhältlich. Bei diesen muss die Spielkonsole bei der Verwendung als Fußballanzeige abgesteckt werden. In diesem Fall ist keine COM-Box vorhanden!

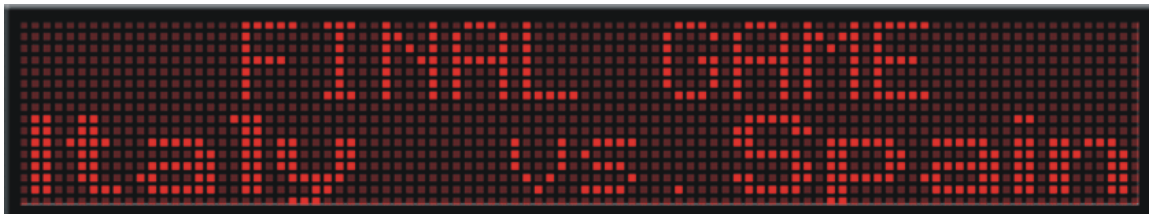
### 5.6 Display-Steuerung (optional):

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