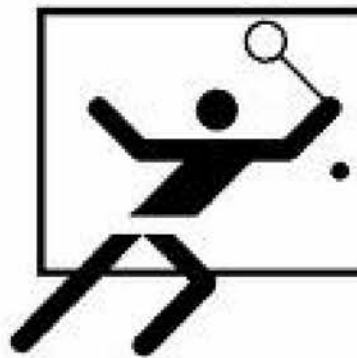


SQUASH



Bedienungsanleitung

Inhaltsverzeichnis

1	Bestandteile der Anlage.....	4
1.1	Anzeigetafel	4
1.2	Bedienkonsole D-CKN.....	5
1.3	PC-Tastatur	5
2	Inbetriebnahme.....	6
3	Bedienung	6
3.1	Neues Match (Spiel)	6
3.2	Spielernamen, Spielbezeichnung eingeben.....	6
3.3	Punkte und Satz	7
3.3.1	Spielablauf	7
3.3.2	Korrekturen	7

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 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 Urheberrechtlichsinhabers ist verboten.

1 Bestandteile der Anlage

1.1 Anzeigetafel

Folgende verschiedene Squash-Anzeigetafeln sind erhältlich:



D-S57SQUASH
RTDM50-7x120+RTDM50-7x50
Zifferngrösse: 57mm
Abmessungen: 900x600mm



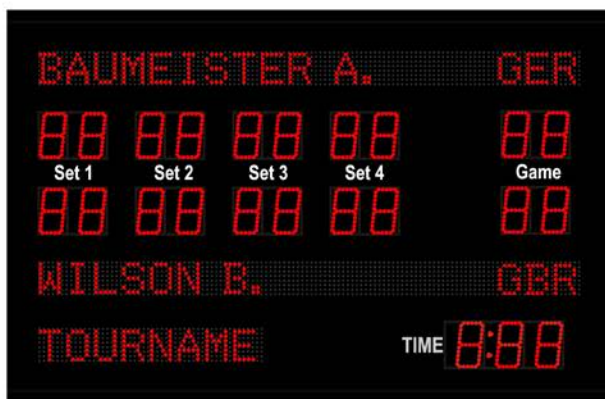
D-S57SQUASH2
Zifferngrösse: 57mm
Abmessungen: 1000x300mm
Version 2



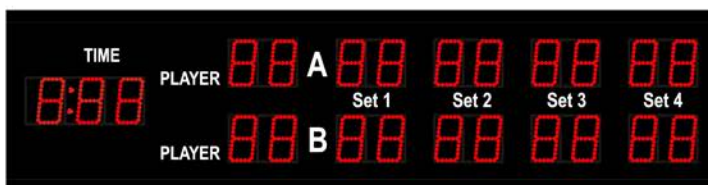
D-S10SQUASH
RTDM100-7x120+RTDM-7x50
Zifferngrösse: 100mm
Abmessungen: 1500x950mm



D-S10SQUASH2
Zifferngrösse: 100mm
Abmessungen: 1700x450mm
Version 2



D-S15SQUASH
RTNMP1V3-2x8x120+RTNMP1V3-8x50
Zifferngrösse: 150mm
Abmessungen: 2000x1300mm



D-S15SQUASH2
Zifferngrösse: 150mm
Abmessungen: 2350x600mm
Version 2

1.2 Bedienkonsole D-CKN

Die Bedienkonsole D-CKN wird mit dem Anschlusskabel direkt mit der Anzeigetafel verbunden und wird auch von dieser mit Strom versorgt.

Der Spielstand und die Spielzeit werden von dieser Konsole aus gesteuert.



1.3 PC-Tastatur

Mit der PC-Tastatur werden die Textfelder der Anzeigetafel, falls vorhanden, beschrieben. Zudem ist es auch möglich die Spielstände und Spielzeit von der PC-Tastatur zu steuern.



2 Inbetriebnahme

- Montieren Sie die Anzeigetafel an einer Wand oder auf ein dafür geeignetes Stativ.
- Schließen Sie die Anzeigetafel mit dem mitgelieferten Datenkabel an der Konsole an.
- Stecken Sie die mitgelieferte PC-Tastatur an der Spielkonsole an.
- Stecken Sie nun den Netzstecker der Anzeigetafel an.

3 Bedienung

Nachdem die Anzeigetafel mit Strom versorgt wird, zeigt diese den letzten Spielstand bzw. die Tageszeit an.

3.1 *Neues Match (Spiel)*

Drücken Sie dreimal kurz hintereinander die Taste ESC auf der Konsole oder auf der PC-Tastatur.

Im Display erscheint nun das Menü

ACHTUNG! Bei laufender Spielzeit gelangen Sie nicht in dieses Menü!

```
>Weiter spielen  
Neues Spiel  
Sprache
```

- Wählen Sie „Weiter spielen“ um mit dem letzten Spiel fortzufahren
- Wählen Sie „Neues Spiel“ um ein neues Spiel zu starten
- Wählen Sie „Sprache“ um die Konsolensprache zu ändern.

3.2 *Spielernamen, Spielbezeichnung eingeben*

Zur Eingabe der Spielernamen muss die PC-Tastatur an der Spielkonsole angeschlossen sein. Die Spielernamen können dann wie folgt eingegeben werden.

Drücken Sie die Taste „Teams“ auf der PC-Tastatur. Damit gelangen Sie ins Menü

```
>Spieler_1  
Spieler_2  
Tourname  
Clear All
```

Durch Auswahl des jeweiligen Punktes mit den Auf-Ab Tasten kann der zu ändernde Eintrag ausgewählt und bearbeitet werden.

3.3 Punkte und Satz

3.3.1 Spielablauf

- Mit den Tasten POSS auf der Spielkonsole legen Sie fest, wer den ersten Aufschlag hat.
- Mit der Taste Start wird die Spielzeit gestartet.
- Mit den Auf-Ab Tasten der Konsole bzw. mit den Score Tasten auf der PC-Tastatur geben Sie die Punkte der Spieler ein. Dabei wechselt automatisch der Aufschlag zu dem Spieler, der den letzten Punkt gemacht hat.
- Erreicht ein Spieler 11 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens 2 Punkten so wird automatisch der aktuelle Satz beendet und die Anzeige springt zum nächsten Satz.
- Bei einem Stand von 10:11 wird der Satz automatisch verlängert bis ein Spieler einen Vorsprung von 2 Punkten erreicht hat.

3.3.2 Korrekturen

3.3.2.1 Spielstand, Satz

- Der Spielstand kann einfach mit den jeweiligen Auf-Ab Tasten auf den richtigen Wert korrigiert werden.
- Falls ein Satz falsch beendet wurde, kann dieser durch drücken von (Pfeil nach unten) und anschließendem drücken der Taste „PERIOD“ wieder aktiviert werden.

3.3.2.2 Spielzeit

Durch drücken der Taste „TIME“ gelangen Sie ins Menü.

ACHTUNG! Bei laufender Spielzeit gelangen Sie nicht in dieses Menü!

>Spielzeit ändern

Zeit aufwärts

Realtime einstellen

- Durch Auswahl der Funktion „Spielzeit ändern“ kann eine neue Zeit eingegeben werden. Durch quittieren mit „Enter“ wird die neue Spielzeit übernommen.
- Zeit aufwärts oder abwärts

Änderungen vorbehalten

Copyright by
ALGE-TIMING GmbH
Rotkreuzstr. 39
6890 Lustenau / Austria
www.alge-timing.com