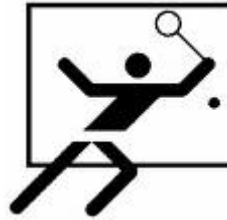


D-CKN



SQUASH



ALGE-TIMING

Bedienungsanleitung

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.



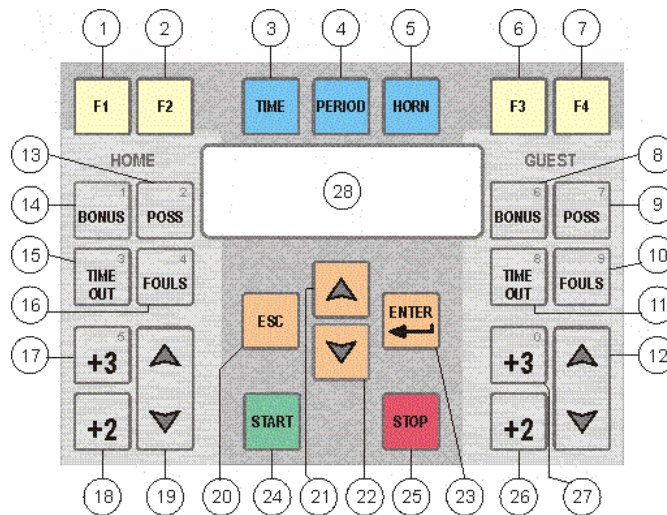
Copyright by ALGE-TIMING GmbH

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

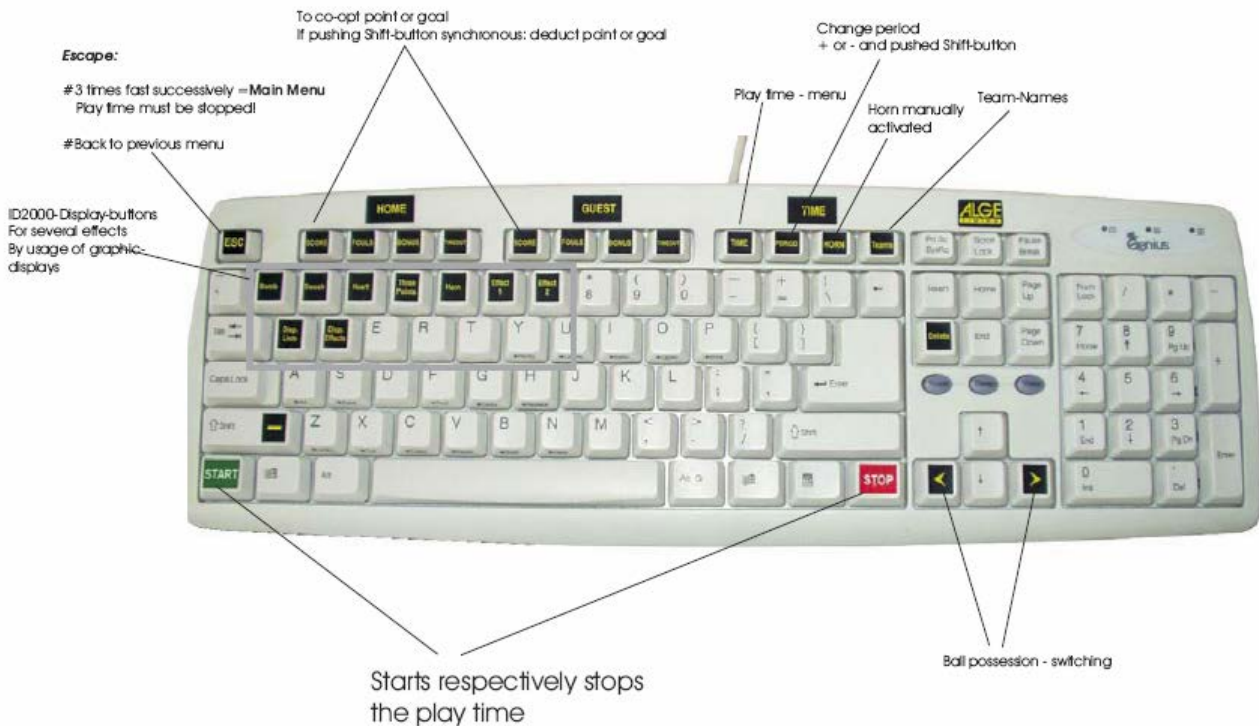
INHALTSVERZEICHNIS

1	Steuerkonsole D-CKN - Squash.....	3
1.1	Tasten mit allgemeinen Funktionen	4
2	Spieldaten Reset / Einstellen der Parameter und Sprache.....	5
3	Spielstand	5
4	Period	5
5	Horn	5
6	Message Menü.....	6
7	Spielernamen Menü	6
8	Possession	6
9	Helligkeitseinstellungen	6
10	Text panels	6
11	Anzeigebefehle:	6
11.1	Änderung der angezeigten Texte	6
11.2	Squash Anzeigetafel Variablen.....	7

1 Steuerkonsole D-CKN - Squash



- | | |
|---|---|
| 1. Helligkeitsmenü | 15. Keine Funktion |
| 2. Keine Funktion | 16. Keine Funktion |
| 3. Enter zum Zeitmenü | 17. Keine Funktion |
| 4. Period +1 | 18. Zur Reduzierung der Punkte - Spieler 1 |
| 5. Hupe | 19. Spieler 2 Spielstand +1 (rauf) oder -1 (runter) |
| 6. Keine Funktion | 20. 3 Mal drücken für Hauptmenü |
| 7. Keine Funktion | 21. Menü rauf scrollen |
| 8. Keine Funktion | 22. Menü runter scrollen |
| 9. Aufschlagsrecht | 23. Änderungen bestätigen |
| 10. Keine Funktion | 24. Spielzeit starten |
| 11. Keine Funktion | 25. Spielzeit stoppen |
| 12. Spieler 1 Spielstand +1 (rauf) oder -1 (runter) | 26. Zur Reduzierung der Punkte - Spieler 2 |
| 13. Aufschlagsrecht | 27. Keine Funktion |
| 14. Keine Funktion | 28. LCD Anzeige |



10. PAGE DOWN – Hupenmenü

11. Q – Anzeigelistenmenü

12. W – Anzeigeeffekte

13. CTRL LEFT – Spielzeit starten

14. ENTER – Änderungen bestätigen

15. CTRL RIGHT – Spielzeit stoppen

16. LEFT ARROW – Ballbesitz Heim

17. RIGHT ARROW – Ballbesitz Gast

18. 1,2,3,4,5,6,7 – Direkte Eingabe von Effekten
(Listen von 8 bis 13)

1.1 Tasten mit allgemeinen Funktionen

Esc – zurück zum vorigen Menü

Enter – zum nächsten Menü

Gelbe Pfeile (rauf oder runter) Scroll Menü

Wenn Sie Parameter ändern, haben diese Taste die folgenden Funktionen:

Esc – zurück zum vorigen Menü ohne Speichern der Parameterwerte

Enter – zurück zum vorigen Menü mit Speicher der Parameterwerte

Gelbe Pfeile (rauf oder runter) Scroll Menü

2 Spieldaten Reset / Einstellen der Parameter und Sprache

Esc dreimal drücken während die Hauptzeit gestoppt wird, um die Funktion mit dem folgenden Menü zu aktivieren:

Spiel fortsetzen
Neues Spiel starten
Sprache

Optionen 1 und 2 sind von Interesse für das derzeit laufende Spiel. Bei Wahl von Option 2 (Neues Spiel starten) starten Sie ein neues Spiel und setzen die Zeit, Spielstand und Fouls zurück.

Bei Wahl von Option 3 (Sprache) können Sie die Menüsprache ändern:

Englisch
Deutsch
Tschechisch
Finnisch
Italienisch

3 Spielstand

Der Spielstand kann im Bereich von 0-99 eingestellt werden, unabhängig davon, ob gerade gespielt wird oder nicht.

Tasten für die Spielstandänderung sind:

Folientastatur	PC Tastatur	Änderung
Heim Pfeil nach oben	F1	Spieler 1 +1
Heim Pfeil nach unten	F2	Spieler 1 -1
Gast Pfeil nach oben	F5	Spieler 2 +1
Gast Pfeil nach unten	F6	Spieler 2 -1

Signaltonmenü

Wenn 0 eingestellt ist, sind die Signaltöne der Konsole ausgeschaltet, bei der Einstellung 1 sind sie eingeschaltet.

Zeitmenü

Beim Drücken der ZEIT Taste wird das Scroll Menü mit den folgenden Optionen geöffnet:
Aktuelle Zeit eingeben (ermöglicht eine Änderung oder Festlegung der aktuellen Spielzeit).
Time way (die Zeit kann rauf oder runter zählen je nach Einstellung 'Time way')
Einstellung RT Uhr

Bei der Einstellung 'Runter zählen' wird die Hupe bei Null ausgelöst.

4 Period

'PERIOD' (PC keyboard - F10) drücken um die Anzahl der Spielzeiten zu erhöhen und die Ergebnisse dieser Spielzeit werden am gewünschten Platz angezeigt. Das Ergebnis für die neue Spielzeit ist jetzt Null.

5 Horn

'HORN' (PC keyboard - F11) drücken, um die Hupe zu aktivieren.

6 Message Menü

Wenn die Message Taste auf der Tastatur gedrückt wird, öffnet sich das Message Menü. Nun werden die Nummer der Nachricht und die Nachricht eingegeben. Nachrichten von 0 bis 2 werden in list4 und Nachrichten von 3 bis 5 in list5 angezeigt.

7 Spielernamen Menü

Das ' Player names menu ' (PC keyboard - F12) aktiviert zwei Optionen:

Player1

Player2

Tourname

Clear all

8 Possession

Bedienkonsole:

POSS Taste drücken ändert die Ballbesitzanzeige.

PC Tastatur:

Linken oder rechten Pfeil drücken ändern die Ballbesitzanzeige.

9 Helligkeitseinstellungen

'F1' (PC Tastatur 'B') erlauben Helligkeitseinstellung von Anzeigetafeldigits zwischen 1 und 9. Werkseinstellung ist 9.

10 Text panels

Wenn die Kommunikation mit dem Pult beendet ist, verschwinden die Spielernamen, aber nicht die Zeit (List6) und die Nachrichten (List4,5).

11 Anzeigebefehle:

Bei der Benutzen der PC Tastatur ist es möglich, mehrere Befehle an die ID oder RTNM zu senden.

Drücken Sie die DispList Taste ('Q'), um das Listenmenü zu öffnen. Die ausgewählte Liste wird die aktive Anzeigeliste.

Drücken Sie die EffectList Taste ('W'), um das Effektemenü zu öffnen. Der gewählte Effekt erscheint auf der Anzeige (wird in die aktuelle Anzeigeliste eingefügt).

Tasten Effect1 – Effect8 ('1' – '8') sind Kurzwahlen für Effektemenü. Beim Drücken einer dieser Tasten erscheint die entsprechende Animation sofort auf der Anzeige.

* Mehr Informationen über ID und RTNM Anzeigen sowie Listen- und Effektmöglichkeiten finden Sie in der Display Studio Bedienungsanleitung.

11.1 Änderung der angezeigten Texte

Die auf der Anzeigetafel dargestellten Inhalte heißen Listen. Es kann immer nur eine Liste angezeigt werden, aber im Speicher der Anzeigetafel sind bis zu 16 Listen gespeichert. Benutzer können jede dieser Listen aktiv setzen (ständige Anzeige auf der Anzeigetafel) oder sie einfügen (die Anzeigetafel stoppt die aktuelle Liste, zeigt die eingefügte Liste einmal und kehrt zur vorigen zurück). Um gültige Listen zu erstellen und wie Nachrichten für die Anzeigetafel erstellt werden, lesen Sie die Display Studio Bedienungsanleitung.

Squash Anzeigetafeln werden mit vorinstallierten Listen geliefert.

Listen können während des Spiels benutzt werden:

- List0 - Spieler1 Name, Spieler2 Name, Tourname
- List1 - Spieler1 Name, Spieler2 Name, Time
- List2 - Spieler1 Name fett, Spieler2 Name fett, Tourname fett
- List3 - Spieler1 Name fett, Spieler2 Name fett, Time fett
- List4 - Message0, Message1, Message2
- List5 - Message3 fett, Message4 fett, Message5 fett
- List6 - Zeit
- List7 - Test
- List8 - Bravo on Spieler1 Name, Spieler2 Name, Tourname
- List9 - Spieler1, Bravo on Spieler2 Name, Tourname
- List10 - Spieler1 Name, Spieler2 Name, Bravo on Tourname
- List11 - Hearts on Spieler1 Name, Spieler2 Name, Tourname
- List12 - Spieler1, hearts on Spieler2 Name, Tourname
- List13 - All hearts
- List14 - Only bravo on Spieler1 Name
- List15 - Only bravo on Spieler2 Name

Listen, die in den Pause benutzt werden können (Werbung, Test, Demos) sind List8-List15.

Eine der List1-List8 wird während des Spieles aktiv gesetzt (bei der Tastatur Disp Lists (Q) drücken, dann 0 für List0, 1 für List1, ...).

Neben der aktiven Liste kann der Benutzer Werbung einfügen (eine der Effekttasten auf der Tastatur oder Displ Effects (W) drücken und Liste auswählen).

Drücken Sie die Message Tasten (PageUp), Message Nummer eingeben (von 0 bis 5) und Message Inhalt eingeben. Die Message wird angezeigt, indem List4 (Message 0 bis 2) oder List5 (Message 3 bis 5) aktiv gesetzt werden.

Taste für Teamname (F12) drücken, Teamnamen (Spieler1 oder Spieler2). Teamnamen werden angezeigt, indem List0 bis List3 aktiv gesetzt werden.

11.2 Squash Anzeigetafel Variablen

Listen, die feststehenden Text der mit '\$' anfängt beinhalten, werden Anzeigetafel Variable genannt. Die Anzeige zeigt nicht z.B. \$M00, sondern, abhängig vom Text nach dem \$, zeigt spezifische Daten. Für mehr Information lesen Sie die Display Studio Bedienungsanleitung und Dollar Befehle.

Die Squash Anzeigetafel verwendet die folgenden Variablen:

\$h00 – Spieler1

\$g00 – Spieler2

\$M00, \$M01, \$M02, \$M03, \$M04 und \$M05 Messages, eingeben von der Steuerkonsole.

\$h01 – Tourname

Änderungen vorbehalten

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