

D-CKN

Wasserball



ALGE-TIMING

Bedienungsanleitung

Wichtige Hinweise

Allgemeine Hinweise

Lesen Sie vor Inbetriebnahme Ihres **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.

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 Urheberrechtinhabers ist verboten.



INHALTSVERZEICHNIS

| | | |
|------|--|----|
| 1.1 | | 1 |
| 1. | CKN Folientastatur | 4 |
| 2. | CKN PC-Tastatur..... | 5 |
| 3. | Allgemein Tastenbelegung | 6 |
| 4. | Wasserball Parameter Menü | 7 |
| 5. | Wasserball Spiel..... | 8 |
| 1.2 | Spielstand | 8 |
| 1.3 | Periode | 8 |
| 1.4 | Zeit..... | 8 |
| 1.5 | Korrektur der Schusszeit..... | 9 |
| 1.6 | Strafe | 9 |
| 1.7 | Löschen der Strafzeit | 9 |
| 1.8 | Löschen der Strafzeiten ohne Treffer | 9 |
| 1.9 | Korrektur Anzahl persönlicher Fouls | 9 |
| 1.10 | Time Out..... | 9 |
| 1.11 | Korrektur der Anzahl benutzter Time Outs | 9 |
| 1.12 | Hupe | 10 |
| 1.13 | Teamnamen..... | 10 |
| 6. | Helligkeitseinstellungen | 10 |
| 7. | CKA Steuerkonsole | 10 |
| 8. | Displaybefehle | 10 |

1. CKN Folientastatur

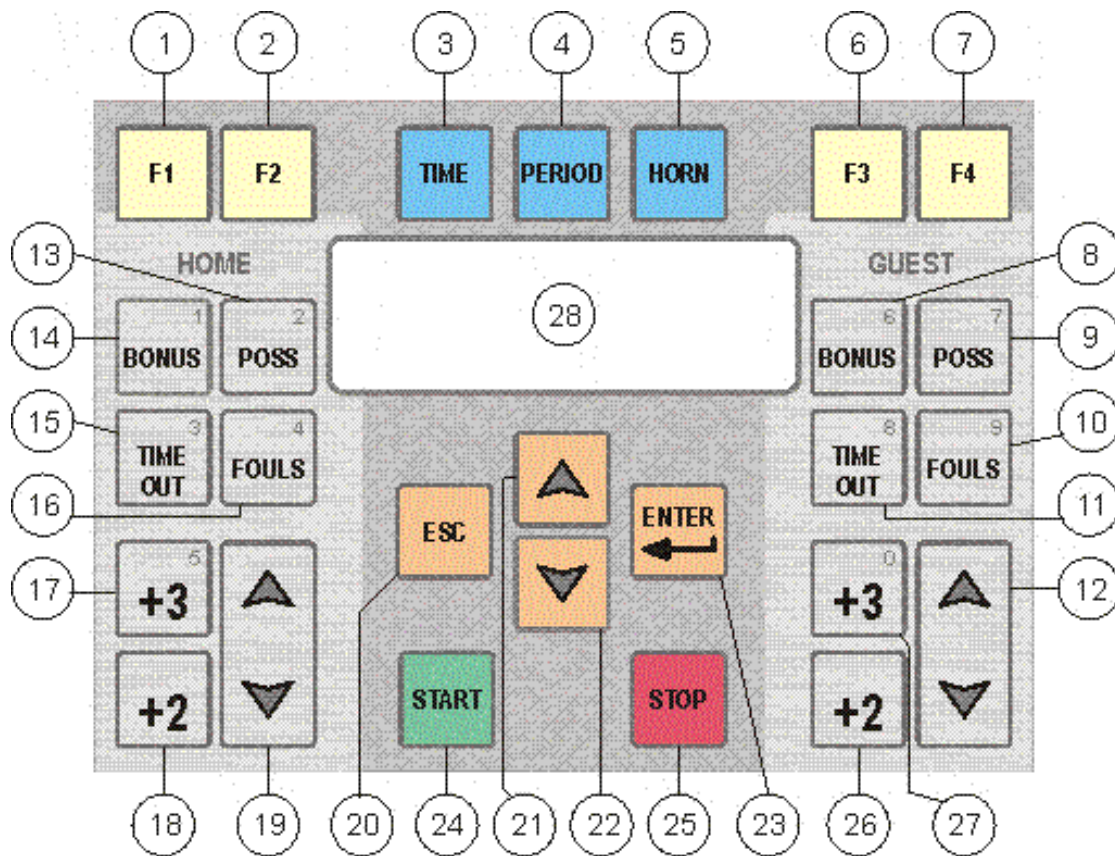


Bild 1: CKN Folientastatur

- | | |
|--|--|
| 1. Helligkeitsmenü | 15. Heim Time Out +1 |
| 2. Menü Treffer pro Viertel | 16. +1 FOUL und Ausschluss 20s.- Heim |
| 3. Zeitmenü | 17. +3 FOULS Heim Spieler |
| 4. Periode +1 | 18. -1 persönliches Foul -Heim |
| 5. Hupe | 19. Heim Spielstand +1 (rauf) oder -1 (runter) |
| 6. Menü Spielernamen und -nummern | 20. 3 x drücken für Hauptmenü |
| 7. Korrektur Schußzeit | 21. Menü rauf scrollen |
| 8. Menü Gastfouls | 22. Menü runter scrollen |
| 9. Strafzeiten Gast löschen | 23. Änderungen bestätigen |
| 10. +1 FOUL und Ausschluss 20s.- Gast | 24. Spielzeit starten |
| 11. Gast Time Out +1 | 25. Spielzeit stoppen |
| 12. Gast Spielstand +1 (rauf) oder -1 (runter) | 26. -1 persönliche Fouls - Gast |
| 13. Strafzeiten Heimteam löschen | 27. +3 FOULS Gast Spieler |
| 14. Menü Heimfouls | 28. LCD Display |

2. CKN PC-Tastatur



Bild 2. CKN PC Tastatur

| | |
|---------------------------|------------------------------------|
| ESC..... | 3 x drücken für Hauptmenü |
| F1..... | Heim Spielstand +1 |
| F2..... | persönliche Fouls -1 – Heimteam |
| F3..... | +3 FOULS für Heim Spieler |
| F4..... | +1 FOUL und Ausschluss 20s. – Heim |
| F5..... | Gast Spielstand +1 |
| F6..... | persönliche Fouls -1 – Gastteam |
| F7..... | +3 FOULS für Gast Spieler |
| F8..... | +1 FOUL und Ausschluss 20s. – Gast |
| F9..... | Hauptmenü |
| F10..... | Periode +1 |
| F11..... | Hupe |
| F12..... | Teamnamen Menü |
| INSERT..... | Treffer pro Viertel |
| DELETE..... | aktuellen Buchstaben löschen |
| PAGE UP..... | Nachrichtenmenü |
| PAGE DOWN..... | Spielernamen und –nummern Menü |
| Q..... | Listenmenü anzeigen |
| W..... | Display Effekte |
| CTRL LEFT..... | Spielzeit starten |
| LEFT SQUARE BRACKET..... | Time Out Heim |
| RIGHT SQUARE BRACKET..... | Time Out Gast |
| ENTER..... | Änderungen bestätigen |
| CTRL RIGHT..... | Spielzeit stoppen |
| LEFT ARROW..... | Ballbesitz Heim |
| RIGHT ARROW..... | Ballbesitz Gast |
| POINT..... | Fouls Menü Heim |
| DOT..... | Fouls Menü Gast |

3. Allgemein Tastenbelegung

ESC – um zum vorherigen Menü zurückzukehren

ENTER – bestätigen und ins nächste Menü

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 – zum vorherigen Menü zurück mit Bestätigung der Eingabe

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

Rückstellung der Spieldaten und Einstellung der Parameter

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

Spiel fortführen
Neues Spiel starten
Konfiguration
Sprache
Tastatur-Typ
Torzähler Konsole

Optionen 1 und 2 sind während eines aktuell laufenden Spiels von Interesse. Wenn Sie Option 2 wählen (Neues Spiel starten), erhalten Sie ein neues Menü mit den folgenden Optionen:

Match type - param Spiel starten mit 8 Minuten Perioden, Pausen zwischen 1./2. und 3./4. Periode können mit dem Parameter **Break** gesteuert werden. Die Pause in der Hälfte der Spielzeit wird mit dem Parameter **Break 2/3** definiert (bitte prüfen Sie den voreingestellten Wert nach der Programmierung).

Match type 1 - 8/2 Spiel starten mit 8 Minuten Perioden, Pausen zwischen 1./2. und 3./4. sind immer 2 Minuten; Halbzeitpause ist immer 5 Minuten

Match type 1 - 7/2 Spiel starten mit 7 Minuten Perioden, alle Pausen sind 2 Minuten

Match type 1 - 5/2 Spiel starten mit 5 Minuten Perioden, alle Pausen sind 2 Minuten

Wählen Sie ein Match type und drücken Sie Enter.

Wählen Sie Option 3 (Konfiguration), so kommen Sie in das Parametermenü.

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

Englisch
Deutsch
Tschechisch
Italienisch

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

Englisch
Deutsch
Tschechisch
Finnisch

Option 6 (Parameter Torzähler Konsole) ermöglicht die Bedienung mit zwei CKN Konsolen. Stellen Sie bei der ersten CKN die Torschützen Konsole = 0 (OFF) ein und sie arbeitet als Zeitmessgerät und Torzähler. Bei der zweiten CKN stellen Sie Torzähler Konsole = 1 (ON) ein, verbinden Sie mit dem Kommunikationskabel und dann kann sie zum Ändern der Tore benutzt werden. Zeitänderungen sind nicht möglich. Diese Option wird benutzt, wenn zwei Bediener während des Spiels gleichzeitig arbeiten, einer als Zeitmesser, der andere als Torzähler. Standardeinstellung ist 0 (OFF).

4. Wasserball Parameter Menü

| | |
|-------------------------|---|
| Period | Parameter, die die Spielzeit bestimmen (normalerweise Viertel, 8:00) |
| Break | Pausenzeit zwischen Vierteln 1./2. und 3./4. (normalerweise 2:00) |
| Break 2/3 | Pausenzeit in der Halbzeit (normalerweise 5:00) |
| Overtime | Verlängerung (normalerweise 3:00) |
| Time way | Zeitzählung – rauf oder runter |
| No of Period | Anzahl der Spielperioden (1-9) |
| Timeout period | Time Out Dauer (0-99 sek) |
| No of Timeouts | Anzahl der Time Outs pro Periode (1-9) |
| Horn time | Dauer, wie lange die Hupe hupt (0-9 sek) |
| Sound interrupt | Wenn die Anzeigetafel über die Funktion verfügt und der Parameter einen Wert von 1 (ON) hat, wird die Hupe mit unterbrochenem Ton hupen, wenn die Schusszeit abgelaufen ist. Ansonsten wird mit ununterbrochenem Ton gehupt. |
| Shot Console | muss bei Wasserballspielen an sein |
| Shot period | wenn eine Shot Clock vorhanden ist, wird hier die Schusszeit definiert |
| Shot start | Parameter beschreibt die Bedingung für den Start der Angriffszeitählung. Angriff kann separat mit der START Taste auf der Schusskonsole gestartet werden während die Spielzeit läuft oder gleichzeitig (sofort) mit der Spielzeit Starttaste der Haupttastatur. |
| SC stops time | wenn aktiviert, ermöglicht es das Stoppen des Spiels nachdem die Angriffszeit abgelaufen ist (Voreinstellung AUS) |
| Penalty 1 | definiert die Strafzeit (voreingestellt 0:20) |
| Penalty 2 | definiert die Strafzeit (zweite Option, voreingestellt 0:20) |
| Penalty 3 | definiert die Strafzeit (dritte Option, voreingestellt 4:00) |
| Goal=Penalty CLR | wenn der Wert 1 ist, wird die Strafzeit gelöscht, wenn der Gegner trifft |
| Score + Player | wenn der Wert 1 ist, wird ein sich erhöhender Spielstand die Spielernummer anfordern und Punkte für alle Spieler errechnen. Diese Option ist nützlich für Anzeigetafeln mit Punkteanzeige für Spieler |

5. Wasserball Spiel

1.2 Spielstand

Tore können im Bereich von 0-199 eingestellt werden, unbeachtet dessen, ob die Spielzeit läuft oder nicht. Tasten für die Änderung des Spielstandes sind:

| FOLIENASTATUR | PC-TASTATUR | Einstellung |
|-------------------------|-------------|--------------------|
| 'HEIM PFEIL NACH OBEN' | F1 | Spielstand Heim +1 |
| 'HEIM PFEIL NACH UNTEN' | SHIFT+F1 | Spielstand Heim -1 |
| 'GAST PFEIL NACH OBEN' | F1 | Treffer Gast +1 |
| 'GAST PFEIL NACH UNTEN' | SHIFT+F1 | Spielstand Gast -1 |

Folientastatur:

GRAY ARROW UP Taste erhöht den jeweiligen Spielstand.

GRAY ARROW DOWN Taste verringert den jeweiligen Spielstand.

1.3 Periode

Drücken Sie 'PERIOD' (PC Tastatur - **F10**) zum Erhöhen der Anzahl der Perioden.

Drücken Sie 'YELLOW ARROW DOWN' zum Start des 3 Sekunden Timers. Wenn Sie währenddessen die PERIOD Taste drücken, wird der Wert verringert.

1.4 Zeit

Die Hauptzeit hat drei Teile: *Warm-up*, *Periode* und *Pause* (während die Schusszeiten angehalten sind). **Warm up** und Pausenzeit werden immer heruntergezählt. Nach Ablauf der Warm up Zeit löscht die Konsole automatisch alle Daten des vorherigen Spiels. Die Hupe ertönt nicht nach Ablauf der Warm up Zeit. Die Periodenzeit kann herauf- oder heruntergezählt werden, je nachdem wie der Parameter '**Time way**' definiert wird (siehe im Menü Wasserball Parameter).

Wenn herunter zählen gewählt wird sollte eine Startzeit eingestellt werden, die angibt wie lange das Spiel oder die Pause dauern wird. Ansonsten stellen wir die Endzeit ein und die Startzeit ist automatisch 0:00. Angebotene Spiel/Pause Dauer kann manuell auf andere gewünschte Werte eingestellt werden. *Ent* geht zum Hauptfenster mit den neuen Zeiten und *Esc* verwirft die Änderungen. Zeitänderungen sind nicht möglich, während die Zeit läuft.

Die TIME Taste aktiviert ein Scroll-Down Menü mit den folgenden Optionen:

| | |
|-----------------------------|--|
| Warm-up | (definiert die Warm up Zeit, wird immer heruntergezählt, nach Ende der Warm up Zeit stellt die Konsole automatische die Parameter für den Start eines neuen Speils ein; die Hupe ertönt nicht) |
| Periode | 8:00 (voreingestellter Wert – Einstellungsmenü Kapitel 2) |
| Break | 02:00 (voreingestellter Wert) |
| Break 2/3 | 02:00 (bitte prüfen Sie den voreingestellten Wert) |
| Enter break manually | (defiiert die Pausendauer, wenn nicht voreingestellt) |
| Overtime | 03:00 (voreingestellter Wert) |
| Correct game time | (ermöglicht die Änderung einiger Sekunden rauf/runter der Spielzeit mit den gelben Pfeilen) |
| Enter current time | (ermöglicht die Änderung oder Festlegung der aktuellen Spielzeit) |
| Enter end time | (ermöglicht die Änderung oder Festlegung der Endzeit) |
| Correct Shot Time | (ermöglicht die Änderung oder Festlegung der Schusszeit) |
| Adjust RT Clock | (ermöglicht die Änderung oder Festlegung der aktuellen Echtzeit) |
| Show real time | (ermöglicht die Anzeige der Echtzeit anstelle der Spielzeit) |
| Auto Start | (wenn eingestellt, wird automatisch nach jeder Periode die Pausenzeit gestartet) |

1.5 **Korrektur der Schusszeit**

Durch Drücken der 'F4' Taste auf der CKN oder der 'HOME' Taste auf der PC Tastatur kommen Sie in das Schusszeit Korrekturmenü. Geben Sie die korrekte verbleibende Schusszeit ein und bestätigen Sie dies mit 'ENTER'. Wenn die Schusszeit nicht eingegeben ist und mit ENTER bestätigt, hat die Aktion keine Auswirkung.

1.6 **Strafe**

Durch Drücken der entsprechenden 'FOULS' Taste auf der CKN, (Tasten (F4) oder (F8) auf der PC Tastatur) kommen Sie in das 20sek Strafenmenü. Jetzt können Sie die Nummer des ausgeschlossenen Spielers eingeben.

Durch Drücken der 'BONUS' Taste kommen Sie in das Strafenmenü. Hier können Sie zwischen 3 Strafzeiten wählen (eingestellt im Parametermenü) oder Sie wählen 'No time penalty' was Fouls hinzufügt ohne die Strafzeiten zu starten.

Wählen Sie eine Option, die Mitteilung 'Enter player number' erscheint. Sie können nun ein oder zwei Ziffern (Spielernummer) eingeben und die Strafzeit beginnt. Auch die Anzahl der persönlichen Fouls des ausgeschlossenen Spielers wird erhöht. Wenn Sie die Spielernummer nicht eingeben, hat die Aktion keine Auswirkung.

1.7 **Löschen der Strafzeit**

*Folientastatur:

Der 'YELLOW ARROW DOWN' startet den 3 Sekunden Zähler. Wenn Sie während dieser Zeit die entsprechende FOULS Taste drücken wird die Strafzeit gelöscht.

ANMERKUNG: Diese Aktion verringert nicht die Anzahl der persönlichen Fouls für den Spieler.

*PC Tastatur:

Mit '+FOULS' kann die Strafzeit gelöscht werden.

ANMERKUNG: Diese Aktion verringert nicht die Anzahl der persönlichen Fouls für den Spieler.

1.8 **Löschen der Strafzeiten ohne Treffer**

*Folientastatur:

Drücken der entsprechenden POSS Taste löscht die Strafzeiten, wenn sich der Ballbesitz ändert.

*PC Tastatur:

Drücken der **Arrow left** oder **Arrow right** Tast löscht die Strafzeiten, wenn sich der Ballbesitz ändert.

1.9 **Korrektur Anzahl persönlicher Fouls**

*Folientastatur:

Drücken von 'YELLOW ARROW DOWN' startet den 3 Sekunden Timer. Drücken Sie während dieser Zeit die entsprechende '+2' Taste um in das Menü zum Verringern der Anzahl der Fouls zu gelangen.

*PC Tastatur:

Sie müssen SHIFT+'Point' oder SHIFT+'Dot' drücken, um in das Menü zum Verringern der Anzahl der Fouls zu gelangen.

Durch Drücken von '+3' auf der Folientastatur oder 'FOUL +3' auf der PC Tastatur gelangen Sie auch in das Strafenmenü, aber so werden automatisch +3 Fouls zum Spieler hinzugefügt.

1.10 **Time Out**

Time Out wird durch Drücken der Tasten TIMEOUT (Heim/Gast) auf der Folientastatur oder LEFT (Heim)/RIGHT (Gast) SQUARE BRACKET auf der PC Tastatur aktiviert.

Die Shot Clocks starten sofort und die Hupe ertönt beim Start des Time Outs. Die Anzahl der benutzten Time Outs wird auch automatisch erhöht.

Die Hupe warnt die Teams 15 Sekunden vor Ende des Time Outs und wenn das Time Out abgelaufen ist. Drücken der Action Taste auf der CKA Konsole (siehe unten) stoppt den Time Out.

1.11 **Korrektur der Anzahl benutzter Time Outs**

*Folientastatur:

Drücken von 'YELLOW ARROW DOWN' startet den 3 Sekunden Timer. Wenn Sie während dieser Zeit die entsprechende FOULS Taste drücken, wird die Anzahl der benutzten Time Outs verringert.

*PC Tastatur:

Mit '+' 'LEFT / RIGHT SQUARE BRACKET' kann die Anzahl der benutzten Time Outs verringert werden. Nach jeder Periode wird die Anzahl der Time Outs gespeichert. Wenn ein Team sein Time Out nicht benutzt, bleibt ein Marker für Time Out für diese Periode ausgeschaltet.

1.12 Hupe

Drücken Sie 'HORN' (PC Tastatur - **F11**) um die Haupthupe manuell zu aktivieren. Die Hupe ertönt automatisch nach Ablauf jeder Periode, jeder Pause oder jeder Schusszeit.

1.13 Teamnamen

Drücken von 'Teams' (PC Tastatur - **F12**) aktiviert zwei Optionen:

Heimteam

Gastteam

Wählen Sie das Team und geben Sie den Namen ein.

6. Helligkeitseinstellungen

'**F1**' (PC Tastatur '**B**') erlaubt die Einstellung der Helligkeit der Anzeigetafel Digits im Bereich von 1-9. Voreinstellung ist 9.

Shot Clock müssen immer Helligkeit 9 haben.

7. CKA Steuerkonsole

Die CKA wird als Steuerkonsole in Systemen mit Shot Clocks benutzt. Die CKA Konsole hat zwei Tasten, schwarz und grün. Drücken Sie die schwarze Taste, um eine neue Schusszeit einzustellen (30 Sek.).

Je nach Parameter 'Schuss Start, kann der Schusszähler während des Spiels separat mit der grünen '**START**' Taste auf der Schusskonsole gestartet werden. Er kann gleichzeitig (sofort) mit der Spielstart Taste auf der Haupttastatur gestartet werden.

Wenn die Angriffszeit beendet ist und das Spiel nicht angehalten, wird durch Drücken der schwarzen Taste je nach Parameter 'Shot Start' für die Option 'Together' eine neue Angriffszeit eingestellt und gestartet.

Für die Option 'Separately' drücken Sie die schwarze Taste, um eine neue Angriffszeit einzustellen. Der Countdown startet erst beim Drücken auf die grüne Taste.



8. Displaybefehle

Wenn Sie die PC Tastatur benutzen ist es möglich, verschiedene Befehle an die ID oder RTNM Anzeigen zu senden:

Drücken Sie DispList ('**Q**') um in das Listenmenü zu gelangen. Die gewählte Liste wird für die Anzeige aktiviert.

Drücken Sie EffectList ('**W**') um in das Effektemenü zu gelangen. Der ausgewählte Effekt erscheint auf der Anzeige (wird in die aktuelle Anzeigeliste eingefügt).

Buttons Effect1 – Effect8 ('1' – '8') sind Kurztasten für das Effektemenü. Drücken Sie eine dieser Tasten, um die entsprechende Animation auf der Anzeige sofort zu starten.

*Mehr Informationen über ID und RTNM Anzeigen entnehmen Sie bitte den entsprechenden Bedienungsanleitungen.

Änderungen vorbehalten

Copyright by

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