

Bedienpult Schauf G2000 – Spielzeit- und Ergebnisanzeige



## 1. Grundlagen

Im Standardlieferungsumfang sind die folgenden vier Grundsportarten enthalten.

Handball, Volleyball, Basketball, Hallenfußball

Weitere Sportarten werden unterstützt.

### 1.1. Vorbereitung

Das **Bedienpult** und der **Materialkoffer** befinden sich im Regieraum der großen KAG Halle und im kleinen Regieraum der kleinen Halle (im linken Schrank).

Um Strafen zu vermeiden, die auf das Fehlen von benötigten Materialien zurückzuführen sind, steht ein Materialkoffer zu Verfügung. In diesem Koffer sollten sich folgende Materialien befinden:

- 2 Zeitstrafenständer; 1 Team-Time-out-Ständer
- 2 grüne Team-Time-out-Karten
- 30 Zeitstrafen-Formulare
- 2 Filzstifte, 1 Kugelschreiber

**Bei Fehlbeständen bitte sofort die Abteilungsleitung informieren!**

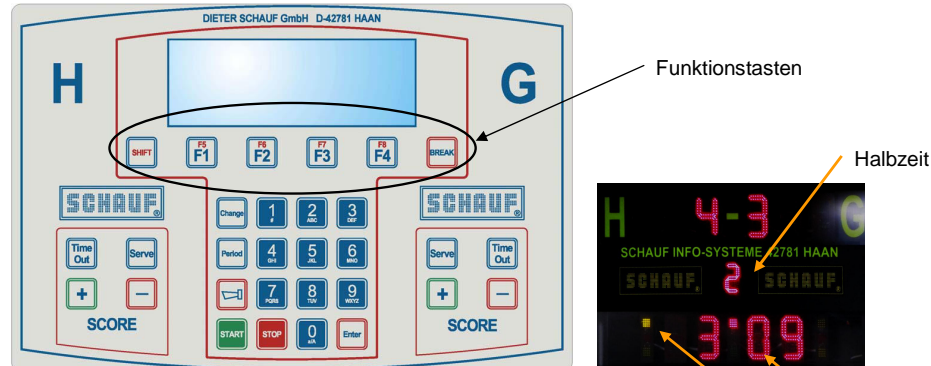
### 1.2. Inbetriebnahme

1. Die Spannung an der Anzeigetafel (Modul 1) einschalten. (KAG alt, KAG neu, HdG jeweils im Regieraum)
2. Die **Tastaturschablone** für die entsprechende Sportart ggf. in das Bedienpult einlegen.

**ACHTUNG!** Alle individuellen Einstellungen werden stets durch die Grundeinstellungen ersetzt.

### 1.3. Wichtige Informationen / Funktionen

Einige Tasten sind fest beschriftet und gelten für alle Sportarten. Hierbei kann es sein, dass einzelne Tasten bei bestimmten Sportarten ohne Funktion sind. Die **Funktionstasten** direkt unter dem Display sind für die Menüführung zuständig. Hier sind, je nach gewählter Sportart, sportartspezifische Funktionen hinterlegt.



F1 und F2 sind der HEIM - Mannschaft zugeordnet

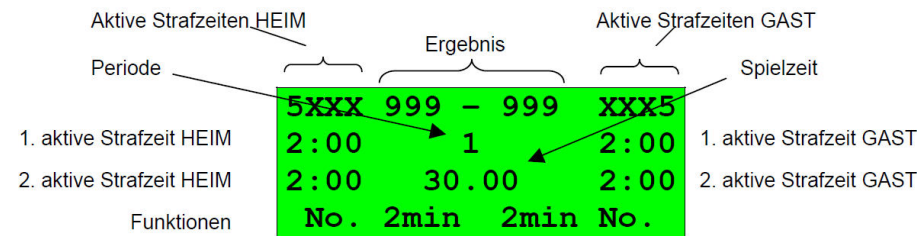
F3 und F4 sind der GAST - Mannschaft zugeordnet

Mit der Taste SHIFT gelangen Sie zu weiteren Funktionen.

Mit der Taste BREAK gelangen Sie aus jedem Menü oder jeder Eingabeaufforderung zurück in das Hauptmenü der jeweiligen Sportart.

## 2. Bedienungsanleitung Handball

### Display-Übersicht



### Zusatzanzeigen

- Strafzeiten: Werden im Display des Steuerpultes angezeigt und auf der Anzeigetafel (Modul 1) mit einem gelben Punkt pro Strafzeit und Mannschaft.

Für den Fall, dass Ergänzungstafel "Strafzeitanzeige" (optional) zum System gehört, werden Spielernummer und Strafzeit auf dieser Tafel angezeigt.

### 2.1. Starten des Handballprogramms

Anlage einschalten, bzw. **Bedienpult in die Anschlussdose einstecken. Zum Abziehen des Steckers den unteren Metallbügel eindrücken!!!**

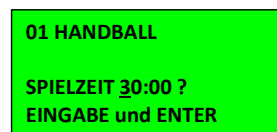


⇒ Nach der Einschaltmeldung erscheint nach ca. 5 Sek. das **Sportauswahlmenü**.

Mit F4 (**NEIN**) blättern Sie solange im Menü weiter bis „01 Handball“ erscheint.

Mit F1 (**JA**) wählen Sie die Sportart aus.

⇒ **Es erscheint eine Eingabeaufforderung für die voreingestellte Spielzeit:**



Mit den Nummerntasten eine alternative **Spielzeit [mm:ss]** eingeben, oder mit **ENTER** die angezeigte Spielzeit bestätigen.

⇒ Es erscheint eine weitere Abfrage, ob die Spielzeit **AUFWÄRTS** oder **ABWÄRTS** gezählt werden soll.

Wählen Sie mit den Tasten F1(**AUF**) aus.

**Wichtig!** Die Hallenuhr rechtzeitig auf Funktion prüfen sowie das akustische Signal testen!!!

### 2.2. Zeitnahme

**START** Startet die Spielzeit

**STOP** Stoppt die Spielzeit

⇒ Nach Ablauf der Spielzeit ertönt automatisch für ca. 3 Sekunden ein akustisches Signal.

#### **Spielzeiten:**

Senioren	2x 30'
A-Jugend	2x 30'
C- und B-Jugend:	2x 25'
E- und D-Jugend:	2x 20'

### 2.3. Änderung der laufenden Spielzeit



Über die Tasten **STOP + CHANGE** gelangen Sie in den Dialog **Spielzeit ändern**. Hier können Sie mit Hilfe der **Numerertasten** und **ENTER** die aktuelle Spielzeit ändern. (immer 4 Ziffern, [mm:ss])

### 2.4. Tore eingeben



Taste für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um den Spielstand um 1 zu erhöhen.



Taste für die Heim- oder Gastmannschaft drücken, um den Spielstand um 1 zu reduzieren. (z.B. Korrektur einer falschen Eingabe.)

### 2.5. Strafzeiten

Es können pro Mannschaft bis zu 5 Strafzeiten gleichzeitig verwaltet werden.

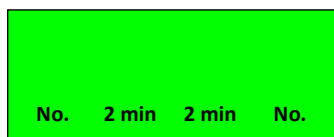
Im Bedienpult wird die Anzahl der aktiven Strafzeiten mit bis zu drei \* (Sternen) gekennzeichnet (siehe Display-Übersicht). Bei mehr als drei gleichzeitig aktiven Strafzeiten wird den drei \* (Sternen) eine Zahl vorangestellt, die die Gesamtstrafzeiten repräsentiert.

Beispiel: 4\*\*\* - entspricht 4 aktiven Strafzeiten.

Auf dem Grundmodul werden die aktiven Strafzeiten durch einen Punkt (bis maximal 3 pro Mannschaft) angezeigt. Bei Anzeigetafeln mit integrierter oder separater Strafzeitanzeige werden die in der Reihenfolge zuerst aktivierten Strafzeiten angezeigt.

#### 2.5.1. Eingabe der Strafzeiten

Die Strafzeiten werden über die Funktionstasten **F1 – F4** und (über die Taste **SHIFT**) **F5 – F8** verwaltet.



Strafzeit 2 Minuten HEIM eingeben

Strafzeit 2 Minuten GAST eingeben

Bricht den Dialog ab

#### 2.5.2. Strafzeiten mit Spielerbezug

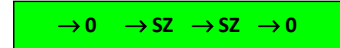


Startet den Dialog für Strafzeiten HEIM. Mit den Nummerntasten und Enter können Spielernummer und Länge der Strafzeit eingegeben werden.



Startet den Dialog für Strafzeiten GAST. Mit den Nummerntasten und Enter können Spielernummer und Länge der Strafzeit eingegeben werden.

#### 2.5.3. Strafzeiten löschen



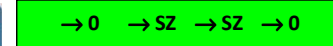
#### Strafzeit löschen

HEIM / GAST



Mit F3 [**JA**] und F4 [**NEIN**] kann die zu löschende Strafzeit ausgewählt werden.

### 2.5.4. Strafzeiten ändern



#### Strafzeit ändern

HEIM / GAST

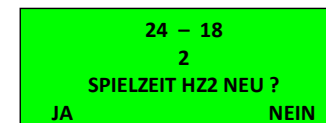


Mit F3 [**JA**] und F4 [**NEIN**] kann die zu ändernde Strafzeit angewählt werden.

Mit den Nummerntasten können Sie die nötigen Werte ändern. Die Übernahme erfolgt mit **ENTER**.

#### Anmerkung:

Im Dialog erscheint bei NR: eine 0 wenn die Strafzeit ohne Spielerbezug eingegeben wurde.



### 2.6. Neue Halbzeit starten



Mit der Taste [**PERIOD**] gelangen Sie in den Dialog für die Eingabe der Halbzeiten. Über die **Numerertastatur** und [**ENTER**] können Sie maximal 3 Halbzeiten anwählen. Nach der Anwahl erscheint ein Dialog, ob die neue Halbzeit mit neuer Spielzeit gestartet werden soll. Dies Bestätigen Sie mit **F1 [JA]**!

**ACHTUNG!! Taste F4 [ NEIN ] bricht an dieser Stelle das gesamte Spiel ab!!!**

### 2.7. Team – Time-out (TTO )



Startet ein Team-Time-out für 60 Sekunden



Stoppt das aktuelle Time-out und bricht es ab.

⇒ Nach Beendigung des TimeOut ertönt die Hupe für ca. 3 Sekunden und die Spielzeit bleibt gestoppt.

#### Hinweis:

Im Berg. Handballkreis (BHK) muss das TTO mit einer separaten Uhr gemessen werden. Nach 50 Sek. Gibt der Zeitnehmer ein akustisches Signal, dass das Spiel in 10 Sek. fortzusetzen ist.

### 2.8. Hupensignal



Die Hupe kann zu jeder Zeit mit der Taste für ca. 3 Sekunden aktiviert werden.

### 2.9. Beenden des Spiels

⇒ Nach Ablauf der Spielzeit ertönt automatisch für ca. 3 Sekunden ein akustisches Signal.

### 3. Neues Spiel



Taste [**CHANGE**] drücken, um ein **Neues Spiel** zu starten oder zur Rückkehr in das Menü **Sportartauswahl**