

## GEBRAUCHSANWEISUNG

FRC  / FFC   
FRS  / FFS   
FRE  / FFE   
FRBS  / FFBS   
FRB  / FFBB   
FRA  / FFA

Funkgesteuert   
Mit Kabelwerk

## ***INHALT***

Inbetriebnahme	2
Nach dem Spiel	2
Sprachauswahl	2
Einstellen der Uhr	3
Anzeige der Uhrzeit außerhalb dem Spiel	3
Ausschalten der Uhr während der Nacht	3
Funksteuerung / Kabelsteuerung	3
Bedienung der folgenden Funktionsarten:	
Fußball	4
Rugby	5
Feldhockey	6
Chronometer	7
Training	8
Technische Daten	9
Technische Hilfe	10

## INBETRIEBNAHME

Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.

**NB: Die Anzeigetafel muß immer unter Spannung sein, selbst wenn sie für ein Spiel benützt wird. Um die Uhrzeit außen der Spiel anzuzeigen, siehe weiter den Abschnitt betitelt « Anzeige der Uhrzeit außerhalb dem Spiel ».**

### FUNKGESTEUERTES MODELL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Die Batteriestandanzeige der eingesetzten Akkus wird angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte 12Vdc-Ladegerät an das Bedienpult an.

### MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das Bedienpult mit dem beigelegten 10m langen Kabel an den Anschlußkasten an.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint. Wenn nicht, halten Sie die Taste ON/OFF gedrückt und drücken Sie den Reset-Knopf auf der Rückseite dem Bedienpult.

Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart (siehe nachfolgende Seiten). Zur Auswahl einer neuen Sportart, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**.

Die Sportart mit der entsprechenden Taste wählen und die Programmierung mit Hilfe der auf dem LCD-Bildschirm angegebenen Anleitung vornehmen.

N.B.: Diese Programmierung muß für den Spielstart vollständig sein.

## BEIM AUSSCHALTEN DES BEDIENPULTES ...

Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert.

Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt.

N.B.: Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden.

## NACH DEM SPIEL ...

### FUNKGESTEUERTES MODELL

Das Bedienpult besitzt Batterien mit einer Kapazität von 20 Stunden bei Vollladung.

Außerhalb der Spiele ist es unbedingt notwendig, das Bedienpult auszuschalten und es mit dem mitgelieferten Batterieladegerät 12Vdc aufzuladen. Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, wenn es nicht gebraucht wird. (*System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien*).

### MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das biegsame Steuerkabel ab, und bewahren Sie es mit dem Bedienpult im mitgelieferten Koffer auf.

## SPRACHAUSWAHL

Das Bedienpult ist in 8 verschiedenen Sprachen (Französisch, English, Deutsch, Spanisch, Niederländisch, Portugiesisch, Dänisch und Polnisch) programmierbar.

Um die Sprache zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl).

Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**, und wählen Sie "Language" mit der Taste **0**.

Wählen Sie dann die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

## **EINSTELLEN DER UHR**

Das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb setzen.

Das Einstellen der Uhr mit Taste **18** wählen.

Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **25** bestätigen.

Die Minuten in gleicher Weise programmieren und mit Taste **25** bestätigen.

Schalten Sie das Bedienpult durch Druck auf Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung.

NB: Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gesichert.

## **ANZEIGE DER UHRZEIT AUßERHALB DEM SPIEL**

**Die Anzeigetafel muß immer unter Spannung sein, selbst wenn sie für ein Spiel benützt wird.**

Beim Ausschalten des Bedienpultes, wählen Sie bitte mit Taste **0** oder **9** aus, ob die Uhrzeit außerhalb der Spiele angezeigt wird oder nicht.

## **AUSCHALTEN DER UHR WÄHREND DER NACHT**

Uhrzeit angezeigt außerhalb der Spiele: die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden.

Um die Ausschaltungsdauer der Uhrzeit zu programmieren, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl). Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**, und wählen Sie "Uhr" mit der Taste **1**.

Programmieren Sie die Zeiten des Aus- und Einschaltens der Uhr:

Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **25** bestätigen.

Die Minuten in gleicher Weise programmieren und mit Taste **25** bestätigen.

## **FUNKSTEUERUNG / KABELSTEUERUNG**

### STANDARD-MODELL MIT FUNKSTEUERUNG

Diese Anzeigetafel ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit der Kabelsteuerung benutzt werden. Um den Kanal oder die Steuerung zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl). Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27** und wählen Sie "Kabel/Funk" mit der Taste **2**:

- wählen Sie die Kabelsteuerung mit Taste **9**: die Funksteuerung wird deaktiviert
- oder wählen Sie einen verschiedenen Kanal mit den Tasten **0** bis **5**

## FUßBALL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann FUßBALL mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

Mit Taste **0** "Timer vorwärts zählend" oder mit Taste **9** "Timer rückwärts zählend"

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **11**):

Zeit jeder Periode: Taste **0** (am Anfang der zweiten Periode, wird das Chronometer nullgestellt).

Zeit durchlaufend: Taste **9** (am Anfang der zweiten Periode, wird das Chronometer nicht nullgestellt).

Bemerkung: Die durchlaufende Zeit betrifft nur die 2 Spielperioden aber nicht die Verlängerungszeit.

Programmieren Sie die Dauer der Spielperioden (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **11**):

Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **25** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Verlängerungszeiten.

Nur bei Vorwärtszählung: wählen Sie, ob das Chronometer automatisch am Ende der programmierten Zeit stoppen muss:

NEIN: Taste **0**                      JA: Taste **9**.

### LICHTSTÄRKE DER ANZEIGE:

Während eines Spieles kann die Lichtstärke der Anzeige mit dem Bedienpult anpassen werden (9 Niveaus von Lichtstärke sind verfügbar). Die Anzeige ist mit der höchsten Lichtstärke vorprogrammiert.

Die Lichtstärke mit den Tasten **1** bis **9** auszuwählen.

### STARTEN DES SPIELES:

Drücken Sie die Taste **21**, um die Zeitanzeigefunktion zu wählen (Zeitmessung des Spieles, Uhrzeitanzeige oder Zeitmessanzeige ausgeschaltet).

Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe <sup>(1)</sup> durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **16** und **19** wählen. (Bei automatischer Hupe wird der Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Bei Rückwärtszählung: als die programmierte Zeit vergangen ist: das Chronometer stoppt automatisch oder nicht gemäss der Programmierung am Anfang des Spieles; das Hupesignal <sup>(1)</sup> ertönt automatisch (bei Auswahl der automatischen Hupe). Stoppen Sie das Chronometer beim Druck auf der Taste **18** (falls nötig).

Bei Vorwärtszählung: als die programmierte Zeit vergangen ist: das Chronometer stoppt automatisch am Anfang des Spieles; das Hupesignal <sup>(1)</sup> ertönt automatisch (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

Laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**.

Bemerkung: wenn die Pausenzeit unabsichtlich gestartet wurde, ist es möglich mit einem Druck auf Taste **11** am Ende der Spielperiode zurückzukommen.

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe <sup>(1)</sup> mit Taste **19** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und:

\* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.

\* mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.

\* mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

<sup>(1)</sup> nur bei Modellen mit Hupe.

### BEIM SPIELENDEN:

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

## **RUGBY**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann RUGBY mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

Mit Taste **0** "Timer vorwärts zählend" oder mit Taste **9** "Timer rückwärts zählend"

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **11**):

Zeit jeder Periode: Taste **0** (am Anfang der zweiten Periode, wird das Chronometer nullgestellt).

Zeit durchlaufend: Taste **9** (am Anfang der zweiten Periode, wird das Chronometer nicht nullgestellt).

Bemerkung: Die durchlaufende Zeit betrifft nur die 2 Spielperioden aber nicht die Verlängerungszeit.

Programmieren Sie die Dauer der Spielperioden (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **11**):

Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **25** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Verlängerungszeiten und die Dauer der Strafzeiten.

Nur bei Vorwärtszählung: wählen Sie, ob das Chronometer automatisch am Ende der programmierten Zeit stoppen muss:

**NEIN:** Taste **0**                      **JA:** Taste **9**.

### LICHTSTÄRKE DER ANZEIGE:

Während eines Spieles kann die Lichtstärke der Anzeige mit dem Bedienpult anpassen werden (9 Niveaus von Lichtstärke sind verfügbar). Die Anzeige ist mit der höchsten Lichtstärke vorprogrammiert.

Die Lichtstärke mit den Tasten **1** bis **9** auszuwählen.

### STARTEN DES SPIELES:

Drücken Sie die Taste **21**, um die Zeitanzeigefunktion zu wählen (Zeitmessung des Spieles, Uhrzeitanzeige oder Zeitmessanzeige ausgeschaltet).

Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe <sup>(1)</sup> durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **16** und **19** wählen. (Bei automatischer Hupe wird der Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Bei Rückwärtszählung: als die programmierte Zeit vergangen ist: das Chronometer stoppt automatisch oder nicht gemäss der Programmierung am Anfang des Spieles; das Hupesignal <sup>(1)</sup> ertönt automatisch (bei Auswahl der automatischen Hupe). Stoppen Sie das Chronometer beim Druck auf der Taste **18** (falls nötig).

Bei Vorwärtszählung: als die programmierte Zeit vergangen ist: das Chronometer stoppt automatisch am Anfang des Spieles; das Hupesignal <sup>(1)</sup> ertönt automatisch (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

Laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**.

Bemerkung: wenn die Pausenzeit unabsichtlich gestartet wurde, ist es möglich mit einem Druck auf Taste **11** am Ende der Spielperiode zurückzukommen.

Um eine Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24** je nach Seite (Bis zu 3 Strafzeiten pro Mannschaft insgesamt).

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe <sup>(1)</sup> mit Taste **19** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und:

- \* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**, je nach Seite, die Strafzeiten korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

<sup>(1)</sup> nur bei Modellen mit Hupe.

### BEIM SPIELENDE:

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

## **FELDHOCKEY**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### **PROGRAMMIERUNG:**

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann FELDHOCKEY mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

Mit Taste **0** "Timer vorwärts zählend" oder mit Taste **9** "Timer rückwärts zählend"

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **11**):

- Zeit jeder Periode: Taste **0** (am Anfang der zweiten Periode, wird das Chronometer nullgestellt).
  - Zeit durchlaufend: Taste **9** (am Anfang der zweiten Periode, wird das Chronometer nicht nullgestellt).
- Bemerkung: Die durchlaufende Zeit betrifft nur die 2 Spielperioden aber nicht die Verlängerungszeit.

Programmieren Sie die Dauer der Spielperioden (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **11**):

Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **25** bestätigen.

Auf gleiche Weise programmieren Sie die Dauer der Auszeiten, der Verlängerungszeiten und die Dauer der Strafzeiten.

Nur bei Vorwärtszählung: wählen Sie, ob das Chronometer automatisch am Ende der programmierten Zeit stoppen muss:

**NEIN:** Taste **0**                      **JA:** Taste **9**.

### **LICHTSTÄRKE DER ANZEIGE:**

Während eines Spieles kann die Lichtstärke der Anzeige mit dem Bedienpult anpassen werden (9 Niveaus von Lichtstärke sind verfügbar). Die Anzeige ist mit der höchsten Lichtstärke vorprogrammiert.

Die Lichtstärke mit den Tasten **1** bis **9** auszuwählen.

### **STARTEN DES SPIELES:**

Drücken Sie die Taste **21**, um die Zeitanzeigefunktion zu wählen (Zeitmessung des Spieles, Uhrzeitanzeige oder Zeitmessanzeige ausgeschaltet).

Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe <sup>(1)</sup> durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **16** und **19** wählen. (Bei automatischer Hupe wird der Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

**Bei Rückwärtszählung:** als die programmierte Zeit vergangen ist: das Chronometer stoppt automatisch oder nicht gemäss der Programmierung am Anfang des Spieles; das Hupesignal <sup>(1)</sup> ertönt automatisch (bei Auswahl der automatischen Hupe). Stoppen Sie das Chronometer beim Druck auf der Taste **18** (falls nötig).

**Bei Vorwärtszählung:** als die programmierte Zeit vergangen ist: das Chronometer stoppt automatisch am Anfang des Spieles; das Hupesignal <sup>(1)</sup> ertönt automatisch (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Drücken Sie die Taste **18**, um eine Pausenzeit zu starten.

Laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode oder eine Verlängerungszeit mit Taste **28**.

Bemerkung: wenn die Pausenzeit unabsichtlich gestartet wurde, ist es möglich mit einem Druck auf Taste **11** am Ende der Spielperiode zurückzukommen.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Timer des Spieles mit der Taste **18** und starten die Auszeit mit Taste **17**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **10** oder **26** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupesignal <sup>(1)</sup> ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Um eine Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24** je nach Seite (Bis zu 3 Strafzeiten pro Mannschaft insgesamt).

Die Punkte mit Taste **10** oder **26** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe <sup>(1)</sup> mit Taste **19** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **16** gedrückt halten und:

- \* mit Druck auf die Taste **10** oder **26** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**, je nach Seite, die Strafzeiten korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **28** die Perioden korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **18** die Timer nach Unterbrechung korrigieren.

<sup>(1)</sup> nur bei Modellen mit Hupe.

### **BEIM SPIELENDEN:**

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15** (Null).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

## **TIMER**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **28**, um eine neue Zeitmessung mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Timer mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart wählen:

„Vorwärts zählend“ mit Taste **0** oder „Rückwärts zählend“ mit Taste **9**.

Bei Rückwärtszählung, wählen Sie die gewünschte Dauer mit den Tasten **0** bis **9** (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **11**). Mit Taste **25** bestätigen.

### STARTEN DER ZEITMESSUNG:

Den Timer durch Druck auf Taste **18** starten. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Timers.

Bei Rückwärtszählung, nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupesignal <sup>(1)</sup> automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes.

Die manuelle Hupe <sup>(1)</sup> mit Taste **19** auslösen.

<sup>(1)</sup> nur bei Modellen mit Hupe.

### BEIM ENDE DER ZEITMESSUNG:

Zum Aufladen der Anfangszeit, drücken Sie die Taste **28**.

Zur Änderung der programmierten Zeit, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.

## **TRAINING**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG:

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **28**, um ein neues Training mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Training mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer des Trainings wählen:

- Die Minuten mit den Tasten **0** bis **9** programmieren und mit Taste **25** bestätigen.
- Die Sekunden in gleicher Weise programmieren und mit Taste **25** bestätigen.

Die Dauer der Pausenzeit wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **11**).

Die Zyklenanzahl von Training and Pausen mit den Tasten **0** bis **9** wählen (oder zurück zu der Programmierung mit der Taste **11**). Mit Taste **25** bestätigen.

### STARTEN DES TRAININGS:

Den Timer durch Druck auf Taste **18** starten. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen folgen aufeinander.

Bei Ende jeder Periode bzw. Training oder Pause ertönt das Hupesignal <sup>(1)</sup> automatisch (der Buchstabe „HUPE“ erscheint auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes). Zur Annullierung der automatischen Hupe, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **19**.

Die manuelle Hupe <sup>(1)</sup> mit Taste **19** auslösen.

<sup>(1)</sup> nur bei Modellen mit Hupe.

### BEIM ENDE DES TRAININGS:

Zum Starten eines neuen Trainings, drücken Sie die Taste **28**.

Zur Änderung der programmierten Zeiten, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.

## TECHNISCHE DATEN

### ANZEIGETAFEL:

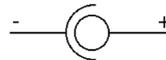
TYP	MAßE (mm) L x H x B	GEWICHT(ohne Kabel)	STROMVERSORGUNG	LEISTUNGS- VERBRAUCH (Max.)	AÜSSERE SICHERUNG (5x20 mm)
FRC/FFC	2500x800x90 2500x996x90	66Kg (30+36)	230V / 50-60Hz 0,6A	140VA	2x1,6A
FRS/FFS	2500x996x90	36 Kg	230V / 50-60Hz 0,3A	70VA	1x1,6A
FRE/FFE	2500x800x90	30 Kg	230V / 50-60Hz 0,3A	70VA	1x1,6A
FRB/FFB	1800x1000x90	22 Kg	230V / 50-60Hz 0,3A	70VA	1x1,6A
FRBS/FFBS	1800x600x90	18 Kg	230V / 50-60Hz 0,15A	35VA	1x1,6A
FRA/FFA	1900x1150x90	32 Kg	230V / 50-60Hz 0,3A	70VA	1x1,6A

### BEDIENPULT:

Maße: 340 x 175 x 60 mm

Gewicht: 650 g

FUNKGESTEUERTES MODELL



Batterieladegerät: 230 V 50 Hz / 12 VDC 300 mA (Min.)

Batterie des Bedienpultes: NIMH 5x1,2 V 750 mAh (20 Stunden Kapazität Min.).

Sendefrequenz: 869,7-870,0MHz.

AUFLADUNG DES BEDIENPULTES:

Das Bedienpult ausschalten.

Das Batterieladegerät an das Bedienpult anschließen, danach an das 230V Stromnetz.

**Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, wenn sie nicht gebraucht wird.**

### ENTSORGUNG VON ALTGERÄTEN:

Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in die Restmülltonne und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen.



Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.

## TECHNISCHE HILFE

Diese Datenblatt dient als Hilfe zur Behebung von eventuellen Fehlern oder Störungen (S. Schema auf diese Seite).

Fehler	Überprüfung	Lösung
<u>Funkgesteuertes Modell</u> Das Bedienpult läuft nicht an.	1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand des Ladegerätes (C) und dessen Steckers (D).  2. Prüfen Sie, daß die Steckdose (auf der das Ladegerät angeschlossen wird) 230 V anliegt.  3. Laden Sie das Bedienpult ca. 24 Stunden auf.	Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie ein neues Ladegerät.  Stecken Sie das Ladegerät an eine anderen Steckdose an.
<u>Modell mit Kabelwerk</u> Das Bedienpult läuft nicht an.	1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse.  2. Drücken Sie den Reset-Knopf auf der Rückseite dem Bedienpult.	Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.
Das Bedienpult zeigt das Spielstand an, diese Information wird aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt.	1. Prüfen Sie bitte die Sicherung oder den Schaltautomat im Schaltschrank (B).  2. Prüfen Sie die Sicherungen (A) unter der Anzeigetafel.  3. <u>Funkgesteuertes Modell</u> Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Antennen (G et H): - <u>Anzeigetafel</u> : Wurde die Antenne nach Montage wie in der Installationsanweisung beschrieben, in die richtige Lage gebracht (ca. 90° nach unten) ? Wie ist ihr Zustand ? - <u>Bedienpult</u> : Die Antenne darf weder beschädigt noch deformiert werden.  <u>Modell mit Kabelwerk</u> Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse.  4. Machen Sie das Bedienpult aus. Setzen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank (B) außer Spannung. Warten Sie 5 Minuten ab, schalten Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung.	Tauschen Sie die Sicherung 4A aus oder rüsten Sie den Schaltautomat auf.  Ersetzen Sie die defekten Sicherungen.  Wenn notwendig: biegen Sie die Antenne unter der Anzeigetafel im 90° Winkel heraus.  Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie eine neue Antenne.  Wenn notwendig: Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.

Wenn der Fehler nicht mit dieser Anleitung behoben werden kann oder ein anderer Fehler aufgetreten ist, rufen Sie bitte unserem Kundendienst an. Bitte geben Sie unserem Kundendienst Typ und Seriennummer an. Die Angaben befinden sich unter dem Bedienpult und der Anzeigetafel.

