



ИНСТРУКЦИИ ЗА РАБОТА

ТАБЛО И КОНТРОЛНА КОНЗОЛА



VIDEO / APP ASSISTANCE

The videos below show examples / instructions on how to use various functions of the Stramatel Scoreboard:

SETTING THE TIME:

<https://www.youtube.com/watch?v=O7h90tvPEIY>



GENERAL DEMONSTRATION:

<https://www.youtube.com/watch?v=BfoiD-IQ7JY>



SCORING FOR BASKETBALL – DEMONSTRATION:

<https://www.youtube.com/watch?v=48-o4eeF8PI>



TROUBLESHOOTING – USING “TEST” MODE:

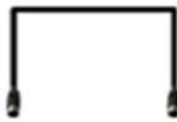
<https://www.youtube.com/watch?v=IL6T-0BC06g>



To download the Stramatel Android™ app:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=stramatel.multisport>



Части	
Основн/Главна конзола - Основна/главна конзола с употреба на основни функции в различни режими (таймер, точки и други - Контролната конзола се захранва от таблото. Трябва да се свързва само към предоставената система STRAMATEL	
Приложение за Android™ (see the integrated help function) Stramatel разработи безплатно приложение за Android™, съвместимо с основната конзола за управление. Това приложение може да се изтегли от Google Play (с ключова дума „Stramatel Multisport“). Позволява да използвате основните функции (таймери, резултати и т.н.), да въвеждате текст (имена на отбори,...) и да споделяте резултати от мачове (чрез SMS, имейл и в социални мрежи...) от смартфон или цифров таблет. От контролната конзола някои бутони на приложението (основни функции: таймери, резултати, индивидуални нарушения и т.н.) могат да бъдат заключени.	
"Individual fouls/points" контролна конзола (доставя се само с табла с резултати, оборудвани с индивидуални модули за фалове – вижте отделни инструкции за работа) - Тази конзола се използва за въвеждане на индивидуалните нарушения на играчите в баскетбола. - Тази конзола се използва за въвеждане на индивидуалните точки на играчите (баскетбол / хандбал / хокей на ролери / инлайн хокей / хокей на лед / унихокей / флорбол / футбол / футзал). - Тази конзола се захранва от основната контролна конзола. Трябва да се свързва само към предоставената система STRAMATEL.	
Отделна конзола за управление на таймера - Тази конзола се използва за отделно използване на таймерите и клаксона (баскетбол / хандбал / хокей с ролери / унихокей / флорбол / футзал. - Тази конзола се захранва от основната контролна конзола. Трябва да се свързва само към предоставената система STRAMATEL.	
12V 500mA захранване (радиуправляем) - Захранването позволява презареждане на батериите на главната конзола за управление. - Използвайте само захранващия блок, доставен от STRAMATEL.	
2-метра гъвкав кабел 2-метровият гъвкав(и) кабел(и) позволява(т) свързване на контролните конзоли помежду си (5 щифтови гнезда на контролната конзола). Използвайте само кабелите, доставени от STRAMATEL	

Data backup
Информацията за мача се записва в паметта, в случай че контролната конзола е изключена. Веднага след като контролната конзола се включи отново, резултатите от мача се връщат автоматично. (Необходимо е да спрете таймерите, преди да можете да изключите конзолата за управление).

Презареждане на конзолата за управление (радиуправляем модел)
Конзолата за управление е оборудвана с батерии, позволяващи живот на батерията от около 16 часа при пълно зареждане. Докато не се използва, контролната конзола трябва да се презарежда с доставеното захранване. (Използвайте само захранване, доставено от STRAMATEL). - Изключете пулта за управление. Изключете другите контролни конзоли. - Включете захранването в задната част на главната конзола за управление, след което го включете в подходящ контакт (контактът трябва да е възможно най-близо до конзолата за управление и трябва да е лесно достъпен). Контролната конзола трябва да остане постоянно заредена, докато не се използва (системата за бавно зареждане не променя живота на батериите). Използвайте само захранване на STRAMATEL.

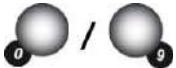
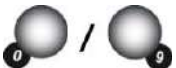
Functions of the separate timer control console



	ON / OFF
	Start of stop time-out timer
	Start / stop of game timer, rest timer, extra-time timer
	Horn

ПРОГРАМИРАНЕ И НАСТРОЙКИ

Настройка	
Включете таблото.	
Свържете всички контролни конзоли една към друга (контролните конзоли могат да бъдат свързани в произволен ред). За да използвате приложението "Stramatel Multisport" за Android™: изтеглете приложението от Google Play и свържете смартфона или таблета към USB-гнездото на главната конзола за управление. Контролната конзола за "Individual points/points" се доставя само с табла с резултати, оборудвани с индивидуални модули за фалове. Конзолата за управление "24 sec" се доставя с таймери за притежание на топката (модел SC24).	
Модел с кабелно предаване или радиоуправляем модел, доставен с опция за кабелен комплект: свържете 10-метровия гъвкав кабел между контролните конзоли и стенната съединителна кутия.	
Натиснете бутона ON/OFF, докато конзолата покаже началния екран	
Радиоуправляем модел: оставащото ниво на заряд на батерията е показано. Ако зарядът на батерията е недостатъчен за мача, за захранване включватے предоставеното захранване.	
След това контролната конзола ще влезе в последния програмиран спорт. За да промените спорта или да влезете в режим "обща конфигурация" (Вижте "Различни конфигурации" – страница 8): натиснете бутон 27 няколко пъти.	

Изберете спорт или функция	
Конзолата за управление е конфигурирана в нежелана спортна програма: натиснете бутон 27 няколко пъти (достъп до спортното меню).	
Изберете необходимия спорт или функция с номера на клавиша, посочен на екрана на конзолата.	
Променете спортната конфигурация с клавиш 0 (вижте по-долу „Програмиране на параметрите на спортовете“) или с резервната конфигурация с клавиш 9.	
Ако изберете да управлявате играта без Android™ връзка, натиснете клавиш 0. Ако искате да използвате Android™ връзка, натиснете клавиш 9 (радиоуправляем модел: зарядното устройство трябва да бъде включено в контролната конзола).	
Използване на връзка с Android™: някои бутони на приложението (основни функции: таймери, резултати, индивидуални нарушения и т.н.) могат да бъдат заключени чрез натискане на клавиш 9 или отключени чрез натискане на клавиш 0.	

Програмирайте параметрите на спорта	
Всеки спорт има своя собствена конфигурация (параметри): продължителност на игровите периоди, продължителност на допълнителните периоди, брой сетове или брой периоди и т.н. Тези параметри се записват в паметта в случай, че контролната конзола е изключена или е програмирана наново (което улеснява използването на конзолата в случай, че я използват няколко клуба).	
Настройките на спортна програма (Свободен режим, Баскетбол...) могат да бъдат персонализирани. Новата спортна програма, получена в резултат на тази персонализация, може да бъде запазена в контролната конзола под произволно име на файл и да се използва по какъвто желаете начин (могат да бъдат запазени до 10 файла). Например: „Детски баскетбол“, „Хандбал за възрастни“, „Корфбол“, „Пелота“ и т.н.	
Изберете спорт: екранът на конзолата показва съхранената конфигурация за този спорт за няколко секунди. Натиснете клавиш 18, за да видите данните на екрана на конзолата по-дълго. Натиснете отново клавиш 18, след като тези данни бъдат прочетени.	
Променете конфигурацията с клавиш 0 (вижте следващата страница) или със съхранената конфигурация с клавиш 9 (директен достъп до играта).	

Програмиране параметрите на спорта (продължение...)

За да промените конфигурацията: върнете се към изходната конфигурация на конзолата за този спорт с клавиш 9 или запазете последните параметри с клавиш 0 или отворете записан файл (запазени спортни програми с персонализирани настройки) с клавиш 1 (ако файлът е записан в тази спортна категория).

Конфигурация: отговорете на различните въпроси, показани на екрана на конзолата. За всеки въпрос контролната конзола предлага последната съхранена конфигурация (данните мигат на екрана на конзолата):

- въведете този отговор с клавиш 23.

- изберете друг отговор с бутони от 0 до 9.

- програмирайте продължителността на времето с бутони от 0 до 9 и въведете времето с бутон 23.

По време на програмиране винаги е възможно да се върнете към предишното програмиране с бутон 13.

Запазете персонализираната спортна програма в записан файл (запазени спортни програми с персонализирани настройки) с клавиш 0 или отворете директно запазената спортна програма с клавиш 9.



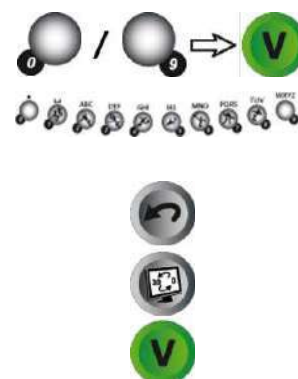
Запазете персонализираната спортна програма: изберете един от запазените файлове с клавиши 0 и 9 (падащ списък) и влезте с клавиш 23. Имайте предвид да не презапишете съществуващ файл. Въведете името на файла, който искате да запазите чрез SMS режим:

- Изберете името, като използвате клавиши от 0 до 9 (максимум 14 знака).

- Променете знака, въведен преди това с клавиш 13.

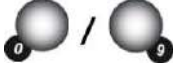
- Промяна на режима (Главни букви / Малки букви / Цифри) с клавиш 21

Въведете името на записания файл с клавиш 23



РАЗЛИЧНИ КОМБИНАЦИИ

Някои общи параметри могат да се конфигурират: езикът на контролната конзола, времето на показване на часовника на таблото, режимът на предаване на контролната конзола (стандартен радиоуправляем модел), дисплеят на баскетболните светодиодни ленти.

Достъп до режим „Обща конфигурация“/General configuration	
Конзолата за управление е конфигурирана в нежелана спортна програма: натиснете бутон 27 няколко пъти (достъп до спортното меню).	
Задръжте клавиш 27 натиснат за 1 секунда, докато конзолата покаже екрана "Език за конфигурация".	
Изберете параметъра, който трябва да промените с бутони 0 и 9 (падащ списък).	
Достъп до конфигурацията на необходимия параметър с ключ 23.	
Избор на език на контролната конзола	
Контролната конзола е програмируема на различни езици. Достъп до конфигурацията на този режим, както е описано по-горе. Изберете необходимия език с номера на бутона, посочен на екрана на конзолата.	
Показване на часовника на таблото	
Таблото е снабдено с часовник, който показва часа през деня, докато даден спорт не е програмиран на контролната конзола. Часовникът може да се изключва автоматично през нощта. Достъп до конфигурацията на този режим, както е описано по-горе. Програмирайте изгасването и показването на времеви интервали на часовника: · Програмирайте часовете с бутони от 0 до 9 и въведете избора с бутон 23. · Програмирайте минутите по същия начин и въведете избора с бутон 23.	
Режим на предаване на контролната конзола (стандартен радиоуправляем модел)	
Стандартната радиоуправляема конзола е оборудвана с 6 различни предварително зададени честоти (канали) на предаване и може да се използва и в режим на предаване по кабел. Достъп до конфигурацията на този режим, както е описано по-горе. Изберете друг радиоканал с бутони от 0 до 9 или изберете режим на кабелно предаване с бутон 9 (режимът на радио предаване е изключен).	
Basketball – показване в края на времето за притежание на топката (24s)	
Ако таблото се използва с таймери за притежание на топката (модел SC24) и светодиодни ленти, режимът на работа на светодиодните ленти може да бъде конфигуриран от контролната конзола. Достъп до конфигурацията на този режим (24s), както е описано по-горе. С номера на ключа, посочен на екрана на конзолата: изберете режима на работа на светодиодните ленти, когато времето за владение на топката изтича. Във всички случаи червените светодиодни ленти светят, за да укажат края на период на игра.	
Постоянно мигащ дисплей с LED ленти (Ledstrip)	
Ако таблото се използва с таймери за притежание на топката (модел SC24) и светодиодни ленти, режимът на показване на светодиодните ленти може да се конфигурира от контролната конзола. Достъп до конфигурацията на този режим (Ledstrip), както е описано по-горе. Изберете дали светодиодните ленти трябва да светят постоянно (клавиш 0) или да мигат (клавиш 9).	

Нулиране на параметрите на конзолата	
Контролната конзола може да бъде напълно нулирана (конфигурация на източника във всички спортове). Достъп до конфигурацията на този режим (Глобално нулиране), както е описано по-горе. Нулирайте параметрите (изходните параметри) с клавиш 9.	

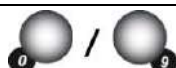
Актуализации за нови спортни правила (USB ключ)	
В случай на нови спортни правила, програмите на главната контролна конзола и на контролната конзола за "индивидуални фалове/точки" могат да се актуализират с помощта на обикновен USB ключ. В този случай с USB ключа ще бъде предоставена конкретна инструкция за актуализация на програмата.	

SCOREBOARD ЧАСОВНИК

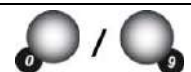
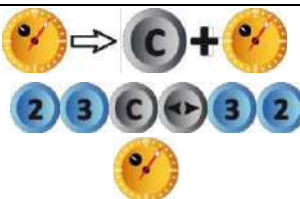
Таблото е снабдено с часовник, който показва часа през деня, докато даден спорт не е програмиран на контролната конзола. Часовникът може да се изключи автоматично за през нощта по време на програмиран интервал от време (вижте "Показване на часовника на таблото"). Ако таблото е оборудвано като опция с DCF или GPS антена, дневното време се нулира автоматично.

Настройка на часовника	
Уверете се, че таблото е включено и включете главната контролна конзола. Другите контролни конзоли не са използвани в този режим.	
Натиснете бутона ON/OFF, докато конзолата покаже началния екран.	
Конзолата за управление е конфигурирана в нежелана спортна програма: натиснете бутон 27 няколко пъти (достъп до спортното меню).	
Изберете режим "настройка на часовника" с бутон 18.	
Програмирайте часовете с бутони от 0 до 9 и въведете своя избор с бутон 23. Програмирайте минутите по същия начин и въведете своя избор с бутон 23.	
Изключете конзолата за управление, като задържите натиснат бутона ON/OFF и я включете за презареждане. Времето се записва постоянно в паметта на таблото в случай на прекъсване на захранването.	

ЗАПАЗЕНИ ФАЙЛОВЕ–ПЕРСОНАЛИЗИРАНИ НАСТРОЙКИ НА СПОРТНА ПРОГРАМА

Отворете запазена спортна програма (запазени спортни програми с персонализирани настройки)	
Ако е необходимо, свържете контролните конзоли една към друга (според спортната дисциплина).	
Натиснете бутона ON/OFF, докато конзолата покаже началния екран.	
Ако все още не е избрана спортна дисциплина в контролната конзола: изберете режим "Запазени файлове" с бутон 17.	
Изберете необходимия записан файл с бутони 0 и 9 (падащ списък) и въведете с бутон 23. Спортната дисциплина се избира автоматично. Екранът на конзолата показва съхранената конфигурация за няколко секунди.	
Променете конфигурацията с клавиш 0 или използвайте съхранената конфигурация с клавиш 9.	

БАСКЕТБОЛ

Настройка	
Свържете всички контролни конзоли една към друга (контролните конзоли могат да бъдат свързани в произволен ред). Конзолата за управление "Индивидуални фалове/точки" се доставя само с табла, оборудвани с индивидуални модули за фалове.	
Натиснете бутона ON/OFF, докато конзолата покаже началния екран.	
Програмиране	
Изберете режим "Basketball" с бутон 1.	
Екранът на конзолата показва съхранената конфигурация за няколко секунди: продължителност на периода преди мача, брой и продължителност на игровите периоди, продължителност на допълнителните периоди, продължителност на паузите. Натиснете клавиш 18, за да видите данните на екрана на конзолата по-дълго.	
Променете конфигурацията с клавиш 0 или със съхранената конфигурация с клавиш 9.	
За да промените конфигурацията: отговорете на различните въпроси, показани на екрана на конзолата, с клавиши от 0 до 9 и въведете отговора си с клавиш 23.	
По време на програмиране винаги е възможно да се върнете към предишното програмиране с бутон 13.	
Таймер преди мач / Таймер за игра	
Някои от функциите на таймера могат също да се управляват от отделната конзола за управление на таймера (Вижте "Функции на отделната конзола за управление на таймера").	
Стартирайте или спрете таймера преди мача с клавиш 18.	
На таблото: покажете часовника вместо таймера преди мача с клавиш 21 („с“ се показва на екрана на конзолата)	
Ако е необходимо, спрете таймера преди мача, за да заредите първия период на игра с клавиш 28.	
Стартирайте или спрете таймера на играта с клавиш 18.	
Показване на екрана на конзолата изминалото време за игра вместо оставащото време и обратно с клавиш 21.	
Край на първите периоди на игра: таймерът за почивка стартира автоматично в режим на преброяване. Ако таймерът на играта не е бил спрян достатъчно бързо в края на периода: върнете се към таймера на играта, като натиснете клавиши 16 и 18 едновременно.	
Спрете таймера за почивка и заредете нов период на игра или период на допълнително време с клавиш 28. · Броят на отборните фалове се връща към нула (с изключение на продълженията). · Броят на исканията за тайм-аут достига нула само в полувремето на играта и в продълженията.	
Край на последния период на игра и край на всеки период на допълнително време: таймерът за почивка не стартира автоматично. Ако е необходимо, натиснете клавиш 18	
Корекция на таймера на играта: · спрете таймера на играта с клавиш 18, след което влезте в режим на корекция на таймера, като натиснете едновременно бутони 16 и 18. · промяна на таймера: -1 мин с клавиш 12, -10s с клавиш 14, - 1s с клавиш 16 +1 с клавиш 20 +10 с клавиш 22 +1мин с клавиш 24. · влиза се с клавиш 18.	

Точки	
Добавете 1, 2 или 3 точки с клавиши 10, 12, 14 (Home) или клавиши 22, 24, 26 (Guests).	
Извадете 1, 2 или 3 точки чрез натискане на бутони 16 и 10, 12, 14, 22, 24 или 26 едновременно.	
Модели, доставени с конзола за управление "Индивидуални нарушения/точки": Ако се използва функцията за индивидуални точки: отборните точки се натрупват автоматично на главната контролна конзола.	

Отборни фалове	
Добавете 1 отборно нарушение с ключ 11 (Home) или клавиш 25 (Guests).	
Приспаднете 1 отборен фал, като натиснете клавиши 16 и 11 или 25 едновременно.	
Модели, доставени с конзола за управление "Individual faults/scores": Ако е свързана конзола за управление "Individual faults/scores": фаловите на отбора се натрупват автоматично на главната конзола за управление.	

Time-outs	
Спрете таймера за игра с клавиш 18, след което стартирайте таймера за изчакване с клавиш 17.	
След като таймерът за изчакване стартира: добавете 1 заявка за изчакване с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
След като таймерът за изчакване стартира: изтрийте 1 заявка за изчакване, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	

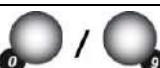
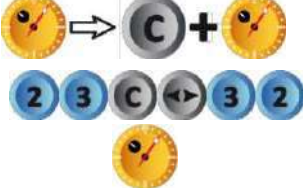
Звуков сигнал	
Пуснете клаксона ръчно с бутон 19. Сигналят звучи автоматично в края на програмираното време (таймери преди мача, игра, таймери).	

Притежание на топката	
Обърнете индикатора за притежание на топката (home/guests/arrows off) с клавиш 20.	

Номер на периода	
Ако е необходимо, коригирайте номера на периода, като натиснете едновременно бутони 16 и 28.	

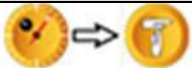
Край на мача	
Заредете подобен тип конфигурация за съвпадение чрез едновременно натискане на клавиши 16 и 15.	
Заредете различен тип конфигурация за съвпадение: натиснете клавиши 16 и 15 едновременно, след това влезте в режим на програмиране с клавиш 27.	

ХАНДБАЛ

Настройка	
Свържете всички контролни конзоли една към друга (контролните конзоли могат да бъдат свързани в произволен ред). Конзолата за управление "Индивидуални фалове/точки" се доставя само с табла, оборудвани с индивидуални модули за фалове.	
Натиснете бутона ON/OFF, докато конзолата покаже началния екран.	
Програмиране	
Изберете режим "Handball" с бутон 3.	
Екранът на конзолата показва съхранената конфигурация в продължение на няколко секунди: продължителност на периода преди мача, продължителност на игровите периоди и режим на показване на таймера за игра (отброяване нагоре или обратно броене, време на периодите с натрупване или не), продължителност на периодите на продълженията, продължителността на тайм-аут, показване на броя на тайм-аут или на броя на дузпите на таблото (индикатори при някои модели). Натиснете клавиш 18, за да видите данните на екрана на конзолата по-дълго.	
Променете конфигурацията с клавиш 0 или ползвайте съхранената конфигурация с клавиш 9.	
За да промените конфигурацията: отговорете на различните въпроси, показани на екрана на конзолата, с клавиши от 0 до 9 и въведете отговора си с клавиш 23. По време на програмиране винаги е възможно да се върнете към предишното програмиране с бутон 13.	
Таймер преди мач / Таймер за игра	
Някои от функциите на таймера могат също да се управляват от отделната конзола за управление на таймера (Вижте "Функции на отделната конзола за управление на таймера").	
Стартирайте или спрете таймера преди мача с клавиш 18.	
На таблото: покажете часовника вместо таймера преди мача с клавиш 21 („с“ се показва на екрана на конзолата)	
Ако е необходимо, спрете таймера преди мача, за да заредите първия период на игра с клавиш 28.	
Стартирайте или спрете таймера на играта с клавиш 18.	
Край на първите периоди на игра: таймерът за почивка стартира автоматично в режим на преброяване. Ако таймерът на играта не е бил спрял достатъчно бързо в края на периода: върнете се към таймера на играта, като натиснете клавиши 16 и 18 едновременно.	
Спрете таймера за почивка и заредете нов период на игра или период на допълнително време с клавиш 28.	
Край на последния период на игра и край на всеки период на допълнително време: таймерът за почивка не стартира автоматично. Ако е необходимо, натиснете клавиш 18	
Корекция на таймера на играта: · спрете таймера на играта с клавиш 18, след което влезте в режим на корекция на таймера, като натиснете едновременно бутони 16 и 18. · променете таймера: -1min с клавиш 12, -10s с клавиш 14, -1s с клавиш 16, +1s с клавиш 20, +10s с клавиш 22, +1min с клавиш 24. · въведете с клавиш 18.	

Точки	
Добавете 1 точка с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
Извадете 1 точка, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	
Модели, доставени с конзола за управление "Individual faults/scores": Ако се използва функцията за индивидуални точки: отборните точки се натрупват автоматично на главната контролна конзола.	

Нарушения	
3 таймера за наказание от 2 или 4 минути са налични за всеки отбор. Спрете таймера на играта с клавиш 18 (ако е необходимо – вижте Programming). Стартирайте таймер за нарушение с клавиши 12, 13, 14 (Home) или клавиши 22, 23, 24 (Guests). Натиснете съответния клавиш веднъж или два пъти, за да изберете продължителността на наказанието (2 или 4 минути). За всеки отбор: най-краткият таймер за нарушение (наказание) се показва на екрана на конзолата.	
Изтрийте 1 наказателен таймер, като натиснете клавиши 16 и 12, 13, 14, 22, 23 или 24 едновременно.	

Time-outs	
Спрете таймера за игра с клавиш 18, след което стартирайте таймера за изчакване с клавиш 17.	
След като таймерът за изчакване стартира: добавете 1 заявка за изчакване с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
След като таймерът за изчакване стартира: изтрийте 1 заявка за изчакване, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	

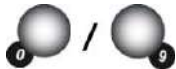
Звуков сигнал	
Сигналят може да се чуе автоматично или не в края на програмирано време (таймери преди мач, игра, тайм-аут). Отменете или изберете тази функция чрез едновременно натискане на бутони 16 и 19 („h“ се показва на екрана на конзолата = автоматичен клаксон)	
Пуснете клаксона ръчно с клавиш 19.	

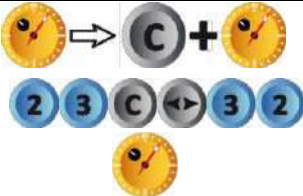
Номер на периода	
Ако е необходимо, коригирайте номера на периода, като натиснете едновременно бутони 16 и 28.	

Край на мача	
Заредете подобен тип конфигурация за съвпадение чрез едновременно натискане на клавиши 16 и 15.	
Заредете различен тип конфигурация за съвпадение: натиснете клавиши 16 и 15 едновременно, след това влезте в режим на програмиране с клавиш 27.	

ВОЛЕЙБОЛ

Настройка	
Основната контролна конзола се използва самостоятелно (другите контролни конзоли не се използват в този режим).	
Натиснете бутона ON/OFF, докато конзолата покаже началния екран.	

Програмиране	
Изберете режим "Волейбол" с бутон 4.	
Екранът на конзолата показва съхранената конфигурация в продължение на няколко секунди: автоматично стартиране на технически таймаути или не, продължителност на техническите таймаути, ако е необходимо, продължителност на другите таймаути. Натиснете клавиш 18, за да видите данните на екрана на конзолата по-дълго.	
Променете конфигурацията с клавиш 0 или със съхранената конфигурация с клавиш 9.	
За да промените конфигурацията: отговорете на различните въпроси, показани на екрана на конзолата, с клавиши от 0 до 9 и въведете отговора си с клавиш 23. По време на програмиране винаги е възможно да се върнете към предишното програмиране с бутон 13.	

Game timer	
Стартирайте или спрете таймера преди мача с клавиш 18.	
Ако е необходимо, спрете таймера на играта с клавиш 18 и го нулирайте (назад на 0) с клавиш 28.	
Корекция на таймера на играта: · спрете таймера на играта с клавиш 18, след което влезте в режим на корекция на таймера, като натиснете едновременно бутони 16 и 18. · промяна на таймера: -1 мин с клавиш 12, -10 сек с клавиш 14, -1 сек с клавиш 16, +1 сек с клавиш 20, +10 сек с клавиш 22, +1 мин с клавиш 24. · влиза се с клавиш 18.	

Точки	
Добавете 1 точка с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
Извадете 1 точка, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	
Потвърдете спечелените сетове с клавиш 23.	
Възможно е да се върнете към последната операция с клавиш 13 (последните 3 операции могат да бъдат отменени). Броят на точките и сетове може да се коригира автоматично.	
Специален случай - мач за изпадане в Евролигата: в края на мача, ако резултатите са равни след 2 мача, е възможно да се играе златен сет в 15 печеливши точки. Натиснете клавиш 28, след това клавиш 9. Златният сет може да започне.	

Сервис за отбор	
Обърнете сервис с клавиш 20.	

Смени	
Пребройте смените, направени по време на сета с клавиш 11 (Home) или клавиш 25 (Guests).	
Коригирайте смените, направени по време на сета, като натиснете клавиши 16 и 11 или 25 едновременно.	
Броят на смените, направени по време на сета, може да бъде показан на мястото на таймера на таблото с резултати. Задръжте клавиш 16 натиснат и натиснете клавиш 28 няколко пъти ('S' се показва на екрана на конзолата).	

СТАНДАРТНИ Time Outs	
Спрете таймера за игра с клавиш 18, след което стартирайте таймера за изчакване с клавиш 17.	
След като таймерът за изчакване стартира:добавете 1 заявка за изчакване с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
След като таймерът за изчакване стартира: изтрийте 1 заявка за изчакване, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	

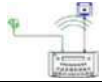
Технически time-outs	
Ако сте избрали автоматични технически тайм-аути: в първите 4 сета техническите тайм-аути започват автоматично и звуковият сигнал може да прозвучи автоматично, когато първият отбор вкара 8 или 16 точки (вижте „Ноп/Звуков сигнал“ по-долу).	

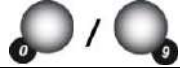
Звуков сигнал	
Ако сте избрали автоматични технически паузи: - Сигналът може да прозвучи автоматично или не в началото на техническия пауза. - Отменете или изберете тази функция чрез едновременно натискане на бутони 16 и 19 („h“, показано на екрана на конзолата = автоматичен звуков сигнал)	
Пуснете звуковия сигнал ръчно с клавиш 19.	

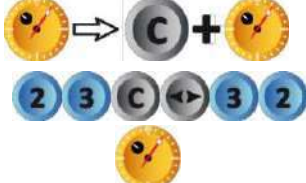
Показване на часовника на таблото	
Часовникът може да се показва вместо таймера на таблото с резултати. Задръжте клавиш 16 натиснат и натиснете клавиш 28 няколко пъти („с“ се показва на екрана на конзолата).	

Край на мача	
Заредете подобен тип конфигурация за съвпадение чрез едновременно натискане на клавиши 16 и 15.	
Заредете различен тип конфигурация за съвпадение: натиснете клавиши 16 и 15 едновременно, след това влезте в режим на програмиране с клавиш 27.	

ТЕНИС

Настройка	
Основната контролна конзола се използва самостоятелно (другите контролни конзоли не се използват в този режим).	
Натиснете бутона ON/OFF, докато конзолата покаже началния екран.	

Програмиране	
Изберете режим "Тенис" с бутон 5.	
Екранът на конзолата показва съхранената конфигурация за няколко секунди: брой сетове, брой игри за спечелване на сет, работа с или без решаваща точкова система (No-Ad – „N-A“ на екрана на конзолата), режим на работа в последния сет (сет заменен от тайбрек при 7 печеливши точки, от тайбрек при 10 печеливши точки или нормален сет при х спечелени игри), сетове, играни с или без тайбрек, финал сет, изигран със или без тайбрек („+TB“ на екрана на конзолата).	
Натиснете клавиш 18, за да видите данните на екрана на конзолата по-дълго.	
Променете конфигурацията с клавиш 0 или със съхранената конфигурация с клавиш 9.	
За да промените конфигурацията: отговорете на различните въпроси, показани на екрана на конзолата с клавиши от 0 до 9 и въведете отговора си с клавиш 23.	
По време на програмиране винаги е възможно да се върнете към предишното програмиране с бутон 13.	

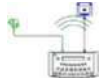
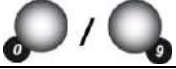
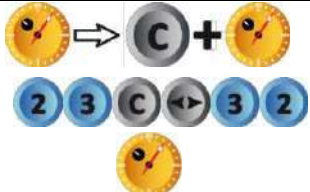
Game timer	
Стартирайте или спрете таймера преди мача с клавиш 18.	
Ако е необходимо, спрете таймера на играта с клавиш 18 и го нулирайте (назад) с клавиш 28.	
Корекция на game timer: - Спрете таймера на играта с клавиш 18, след това влезте в режим на корекция на таймера, като натиснете едновременно клавиши 16 и 18. - променете таймера: -1мин с клавиш 12, -10с с клавиш 14, - 1с с клавиш 16, +1с с клавиш 20, +10с с клавиш 22, +1мин с клавиш 24. - въведете с клавиш 18.	

Точки	
Въведете точките с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
Гейм и сет се отчитат автоматично.	
Възможно е да се върнете към последната операция с клавиш 13 (последните 3 операции могат да бъдат отменени). Броят на точките, геймовете и сетовете може да се коригира автоматично.	
Коригирайте (само) точките, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	

Сервис	
Сервисът се обръща автоматично при всеки гейм и по време на тай-брейковете.	
Ако е необходимо, обърнете сервис с клавиш 20.	

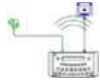
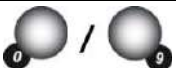
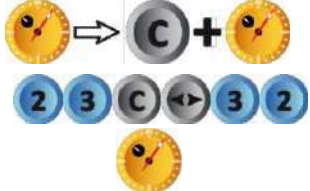
Показва резултатите на отбор/състезател	
Можете да промените резултатите на контролната конзола и на таблото, за да проследите промяната на играчите по време на мача. Обърнете дисплея ръчно с клавиш 21	
Показване на часовника на таблото	
Часовникът може да се показва вместо таймера на таблото с резултати. · Задръжте клавиш 16 натиснат и натиснете клавиш 28 няколко пъти ('с' се показва на екрана на конзолата)	
Край на мача/среща/партия	
Заредете подобен тип конфигурация за съвпадение чрез едновременно натискане на клавиши 16 и 15.	
Заредете различен тип конфигурация за срещата/партията: натиснете клавиши 16 и 15 едновременно, след това влезте в режим на програмиране с клавиш 27.	

TABLE TENNIS

Set-up	
The main control console is used alone (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Table Tennis" mode with key 5.	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of sets. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9.	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9, and enter your answer with key 23. During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13.	
Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key 18.	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset it (back to 0) with key 28.	
Correction of the game timer: - stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. - change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. - enter with key 18.	
Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Validate the sets won with key 23.	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (the last 3 operations can be cancelled). The number of points and sets can be automatically corrected.	
Service side	
The service side is inverted automatically at each game and during the Tie-Breaks. If needed, invert the service side with key 20.	

Display side of the scores	
You can change the side of the scores on the control console and on the scoreboard to follow the change of players' side during the match. Invert the display manually with key 21	
Display of the clock on the scoreboard	
The clock can be displayed instead of the timer on the scoreboard. Keep key 16 pressed and press key 28 several times ('c' is displayed on the console screen)	
End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27.	

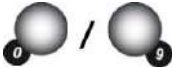
BADMINTON

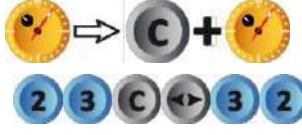
Set-up	
The main control console is used alone (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Badminton" mode with key 6.	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of points to win a set: 21 points (30-29 max and 2 winning sets) 15 points (21-20 max and 2 winning sets) 11 points (11-10 max and 3 winning sets). Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9.	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9, and enter your answer with key 23. During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13.	
Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key 18.	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset it (back to 0) with key 28.	
Correction of the game timer: - stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. - change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. - enter with key 18.	
Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Validate the sets won with key 23.	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (the last 3 operations can be cancelled). The number of points and sets can be automatically corrected.	
Service side	
Invert the service side with key 20.	

Display side of the scores	
You can change the side of the scores on the control console and on the scoreboard to follow the change of players' side during the match. Invert the display manually with key 21	
Rest timer	
Start or stop the rest timer with key 17	
Display of the clock on the scoreboard	
The clock can be displayed instead of the timer on the scoreboard. Keep key 16 pressed and press key 28 several times ('c' is displayed on the console screen)	
End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27.	

RINK-HOCKEY/ХОКЕЙ НА ПЪРЗАЛКА С КЪНКИ С ЧЕТИРИ КОЛЕЛА

Настройка	
Свържете всички контролни конзоли една към друга (контролните конзоли могат да бъдат свързани в произволен ред). Конзолата за управление "Индивидуални фалове/точки" се доставя само с табла, оборудвани с индивидуални модули за фалове.	
Натиснете ON/OFF докато конзолата покаже началния екран.	

Програмиране	
Изберете "Rink-Hockey" режим с клавиш 6.	
Екранът на конзолата показва съхранената конфигурация в продължение на няколко секунди: продължителност на периода преди мача, показване на фалове на отбора или на таймер за дузпи, брой и продължителност на периоди на игра, режим на показване на таймера на игра (броене -нагоре или обратно броене), продължителност на периоди на допълнително време, продължителност на тайм-аут, брой тайм-аут (1 на мач или 1 на период), продължителност на периоди на почивка между периоди на играта. Продължителността на всяка дузпа също може да бъде програмирана. Натиснете клавиш 18, за да видите данните на екрана на конзолата.	
Променете конфигурацията с клавиш 0 или със съхранената конфигурация с клавиш 9.	
За да промените конфигурацията: отговорете на различните въпроси, показани на екрана на конзолата, с клавиши от 0 до 9 и въведете отговора си с клавиш 23.	
При програмиране винаги е възможно да се върнете към предишното програмиране с бутон 13.	

Таймер преди мач / Таймер за игра	
Някои от функциите на таймера могат също да се управляват от отделната конзола за управление на таймера (Вижте "Функции на отделната конзола за управление на таймера").	
Стартирайте или спрете таймера преди мача с клавиш 18.	
На таблото: покажете часовника вместо таймера преди мача с клавиш 21 („с“ се показва на екрана на конзолата)	
Ако е необходимо, спрете таймера преди мача, за да заредите първия период на игра с клавиш 28.	
Стартирайте или спрете таймера на играта с клавиш 18.	
Таймер за игра в режим на обратно броене: показва на екрана на конзолата изминалото време за игра вместо оставащото време и обратно с клавиш 21	
Край на първите периоди на игра: таймерът за почивка стартира автоматично в режим на преброяване. Ако таймерът на играта не е бил спрял достатъчно бързо в края на периода: върнете се към таймера на играта, като натиснете клавиши 16 и 18 едновременно.	
Край на периода на почивка: следващият период на игра се зарежда автоматично. Стартирайте таймера на играта с клавиш 18	
Край на последния период на игра и край на всеки период на допълнително време: таймерът за почивка не стартира автоматично. Ако е необходимо, натиснете клавиш 18	
Този период на почивка не е ограничен до програмираното време: спрете таймера за почивка и заредете нов период на игра или период на допълнително време с клавиш 28	
Корекция на таймера на играта: · спрете таймера на играта с клавиш 18, след което влезте в режим на корекция на таймера, като натиснете едновременно бутони 16 и 18. · промяна на таймера: -1min с клавиш 12, -10s с клавиш 14, - 1s с клавиш 16, +1s с клавиш 20, +10s с клавиш 22, +1min с клавиш 24. Влезте с клавиш 18.	

Точки	
Добавете 1 точка с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
Извадете 1 точка, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	
Модели, доставени с конзола за управление "Individual points/points": Ако се използва функцията за индивидуални точки: отборните точки се натрупват автоматично на главната контролна конзола.	

Отборни фалове	
Добавете 1 отборно нарушение с ключ 11 (Home) или ключ 25 (Guests).	
Приспаднете 1 отборен фал, като натиснете клавиши 16 и 11 или 25 едновременно.	

Нарушения	
За всеки отбор са налични 3 таймера за наказание от 2, 4 или 10 минути. Стартирайте таймер за наказание с клавиши 12, 13, 14 (Home) или клавиши 22, 23, 24 (Guests). Натиснете съответния клавиш 1, 2 или 3 пъти, за да изберете продължителността на наказанието (2, 4 или 10 мин). За всеки отбор: най-краткият таймер за наказание се показва на екрана на конзолата.	
Изтрийте 1 наказателен таймер, като натиснете клавиши 16 и 12, 13, 14, 22, 23 или 24 едновременно.	

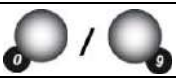
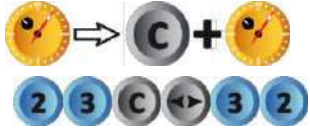
Time-outs	
Спрете таймера за игра с клавиш 18, след което стартирайте таймера за изчакване с клавиш 17.	
Таймерът за изчакване стартира: добавете 1 заявка за изчакване с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
Таймерът за изчакване стартира: изтрийте 1 заявка за изчакване, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	

Звуков сигнал	
Пуснете клаксона ръчно с бутон 19. Сигналят звучи автоматично в края на програмираното време (таймери преди мача, игра, тайм-аут).	

Период	
Ако е необходимо, коригирайте номера на периода, като натиснете едновременно бутони 16 и 28.	

Край на мач	
Заредете подобен тип конфигурация за съвпадение чрез едновременно натискане на клавиши 16 и 15.	
Заредете различен тип конфигурация за съвпадение: натиснете клавиши 16 и 15 едновременно, след това влезте в режим на програмиране с клавиш 27.	

INLINE-HOCKEY

Set-up	
Connect all the control consoles to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Inline-Hockey" mode with key 10 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. The length of each penalty can also be programmed. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Pre-match timer / Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See. "Functions of the separate timer control console").	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
On the scoreboard: display the clock instead of the pre-match timer with key 21 ('c' is displayed on the console screen)	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28	
Correction of the game timer: - stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. - change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. Enter with key 18.	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Models supplied with an "Individual fouls/points" control console: If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties	
3 penalty timers of 2, 5 or 10 minutes are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). Press the appropriate key once, twice or three times to choose the length of the penalty (2, 5 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	

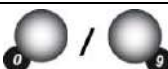
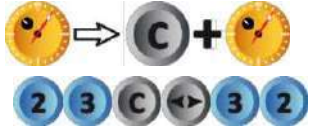
Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	

Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

ICE-HOCKEY

Set-up	
Connect all the control consoles to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Ice-Hockey" mode with key 11.	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. The length of each penalty can also be programmed. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9.	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9, and enter your answer with key 23. During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13.	
Pre-match timer / Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See. "Functions of the separate timer control console").	
Start or stop the pre-match timer with key 18.	
On the scoreboard: display the clock instead of the pre-match timer with key 21 ('c' is displayed on the console screen)	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1st game period with key 28.	
Start or stop the game timer with key 18.	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18. This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28	
Correction of the game timer: - stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. - change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. Enter with key 18.	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Models supplied with an "Individual fouls/points" control console: If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties	
3 penalty timers of 2, 5 or 10 minutes are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). Press the appropriate key once, twice or three times to choose the length of the penalty (2, 5 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	

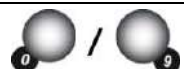
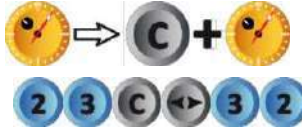
Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	

Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

UNI-HOC / FLOORBALL

Set-up	
Connect all the control consoles to each other (the control consoles can be connected in any order). The "Individual fouls/points" control console is only supplied with scoreboards equipped with individual fouls modules.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Uni-Hoc / Floorball" mode with key 12 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. The length of each penalty can also be programmed. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Pre-match timer / Game timer	
Some of the timer features can also be controlled by the separate timer control console (See. "Functions of the separate timer control console").	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
On the scoreboard: display the clock instead of the pre-match timer with key 21 ('c' is displayed on the console screen)	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28	 
Correction of the game timer: - stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. - change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. Enter with key 18.	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Models supplied with an "Individual fouls/points" control console: If the individual points function is used: the team points are automatically accumulated on the main control console.	

Penalties (durations can be modified during programming)	
2 penalty timers of 2, 5 or 10 minutes are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13 , (Home) or keys 23, 24 (Guests). Press the appropriate key once, twice or three times to choose the length of the penalty (2, 5 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 23 or 24 simultaneously.	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Horn	
Sound the horn manually with key 19 .	
<i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	

Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

FIVE-A-SIDE FOOTBALL / FUTSAL

Настройки

Свържете всички контролни конзоли една към друга (контролните конзоли могат да бъдат свързани в произволен ред). Конзолата за управление "Individual faults/pints" се доставя само с табла, оборудвани с индивидуални модули за фалове.



Натинете ON/OFF докато конзолата покаже началния екран.



Програмиране

Изберете режим "Futsal" с клавиш **8**.

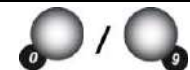


Екранът на конзолата показва съхранената конфигурация за няколко секунди: продължителност на игровите периоди, режим на показване на таймера за игра (отброяване нагоре или обратно броене), продължителност на допълнителните периоди, продължителност на тайм-аут, дължина на периодите на почивка между периодите на играта, режим на показване на таймера за почивка (броене нагоре или обратно броене).



Натиснете клавиш 18, за да видите данните на екрана на конзолата по-дълго.

Променете конфигурацията с клавиш 0 или със съхранената конфигурация с клавиш 9.



За да промените конфигурацията: отговорете на различните въпроси, показани на екрана на конзолата, с клавиши от 0 до 9 и въведете отговора си с клавиш 23.



По време на програмиране винаги е възможно да се върнете към предишното програмиране с бутон 13.

Game timer

Някои от функциите на таймера могат също да се управляват от отделната конзола за управление на таймера (Вижте "Функции на отделната конзола за управление на таймера").

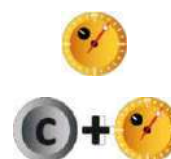


Стартирайте или спрете таймера преди мача с клавиш 18.



Край на първи гейм:

- Таймер за игра в режим на обратно броене или таймер за игра в режим на обратно броене и избрана функция "автоматичен клаксон": таймерът за почивка стартира автоматично.
- Таймерът за игра в режим на преброяване и функцията "автоматичен клаксон" са отменени: таймерът за игра спира, но таймерът за почивка не стартира автоматично, за да позволи изпълнението на дузпата. Стартирайте таймера за почивка ръчно с клавиша 18.
- Ако таймерът на играта не е бил спрял достатъчно бързо в края на периода: върнете се към таймера на играта, като натиснете клавиши 16 и 18 едновременно.



Край на периода на почивка: следващият период на игра се зарежда автоматично.



Стартирайте таймер за игра с клавиш **18**.

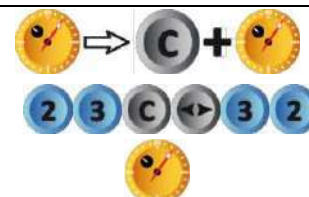
Край на втория игрови период и край на всеки продължен период: таймерът за почивка не стартира автоматично. Ако е необходимо, натиснете клавиш 18.



Този период на почивка не е ограничен до програмираното време: спрете таймера за почивка и заредете нов период на игра или период на допълнително време с клавиш 28.



Корекция на таймера на играта: · спрете таймера на играта с клавиш 18, след което влезте в режим на корекция на таймера, като натиснете едновременно бутони 16 и 18.

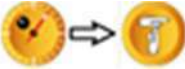


- промяна на таймера: -1 мин с клавиш 12, -10 сек с клавиш 14, - 1 сек с клавиш 16, +1 сек с клавиш 20, +10 сек с клавиш 22, +1 мин с клавиш 24.
- Влезте с клавиш 18.

Точки	
Добавяте точка с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
Отнемате 1 точка с натискане на клавиши 16 и 10 или 26 едновременно.	
Моделите, доставени с конзола за управление "Individual faults/points": Ако се използва функцията за индивидуални точки: отборните точки се натрупват автоматично на главната контролна конзола.	

Отборни фалове	
Добавете 1 отборен фаул с клавиш 11 (Home) или клавиш 25 (Guests).	
Приспаднете 1 отборен фал, като натиснете клавиши 16 и 11 или 25 едновременно.	

Нарушения	
За всеки отбор има 2 наказателни таймера по 2 минути. Стартирайте таймер за наказание с клавиши 12, 13 (Home) или клавиши 23, 24 (Guests). За всеки отбор: най-краткият таймер за наказание се показва на екрана на конзолата.	
Изтрийте 1 наказателен таймер, като натиснете едновременно бутони 16 и 12, 13, 23 или 24.	

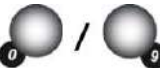
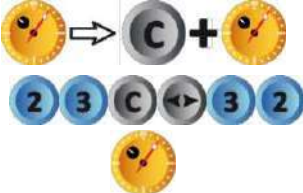
Time-outs	
Спрете таймера за игра с клавиш 18 , след което стартирайте таймера за изчакване с клавиш 17 .	
След като таймерът за изчакване стартира: добавете 1 заявка за изчакване с клавиш 10 (Home) или 26 (Guests).	
Таймерът за изчакване стартира: изтрийте 1 заявка за изчакване, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	

Звуков сигнал	
Сигналът може да звучи автоматично или не в края на програмирано време (игра, таймери за изчакване). Отменете или изберете тази функция чрез едновременно натискане на бутони 16 и 19 („h“, показано на екрана на конзолата = автоматичен клаксон	
Задайте звуков сигнал ръчно с клавиш 19 .	

Период	
Ако е необходимо, коригирайте номера на периода, като натиснете едновременно бутони 16 и 28.	

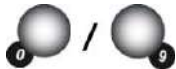
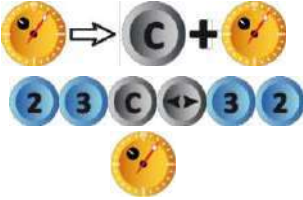
Край на мача	
Заредете подобен тип конфигурация за съвпадение чрез едновременно натискане на клавиши 16 и 15.	
Заредете различен тип конфигурация за съвпадение: натиснете клавиши 16 и 15 едновременно, след това влезте в режим на програмиране с клавиш 27 .	

NETBALL

Set-up	
The main control console is used alone (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Netball" mode with key 0.	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of game periods and mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9.	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9, and enter your answer with key 23. During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13.	
Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key 18.	
End of the first 3 game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28.	
End of the 4th game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18.	
Correction of the game timer: - stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. - change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. - Enter with key 18.	
Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

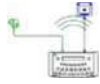
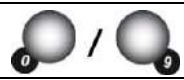
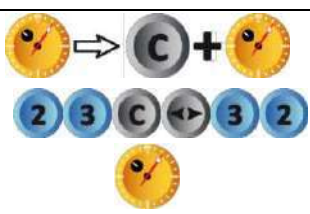
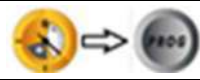
Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (game, extra-time timers). Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn)	
Sound the horn manually with key 19 .	
Ball possession	
Invert the ball possession indicator (<i>home / guests / arrows off</i>) with key 20 .	
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	
Display of the clock on the scoreboard	
The clock can be displayed instead of the timer on the scoreboard. Keep key 16 pressed and press key 28 several times ('c' is displayed on the console screen)	
End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

BOXING

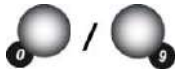
Set-up	
The main control console is used alone (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Boxing" mode with key 9 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of game periods and mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Timer	
Start or stop the round timer with key 18 . End of the rounds: the rest timer starts automatically.	
End of the rest period: the next round is loaded automatically. Start the round timer with key 18 .	
Correction of the round timer: - stop the round timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. - change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. - Enter with key 18.	

Warnings	
Add 1 warning with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 warning by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	
Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (round, rest timers). Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn)	
Sound the horn manually with key 19 .	
Round number	
If needed, correct the round number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	
End of the fight	
Load a similar type of fight configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously.	
Load a different type of fight configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

TIMER FUNCTION

Set-up	
The main control console is used alone (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Timer Function" mode with key 13 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: mode of display of the timer (count-up or count-down), length of time (in count-down mode). Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Timer	
Start or stop the round timer with key 18 .	
In count-down mode: the horn sounds automatically at the end of the programmed time. The timer continues to count on the console screen.	
Correction of the timer: - stop the timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. - change the timer: -1min with key 12, -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22, +1min with key 24. - Enter with key 18.	
Horn	
Sound the horn manually with key 19 .	
End of the timing	
Load a similar type of timer configuration by pressing key 28 .	
Load a different type of timer configuration: press key 28 , then enter in programming mode with key 27 .	

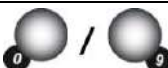
TRAINING TIMER FUNCTION

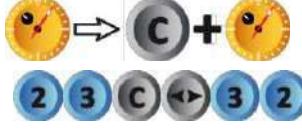
Set-up	
The main control console is used alone (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Training Timer Function" mode with key 14 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of each exercise period, length of each rest period, number of exercise and rest periods to go. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Timer	
Start or stop the timer with key 18 . Exercise and rest periods follow each other automatically on the control console screen.	
Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time. Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn)	
Sound the horn manually with key 19 .	
End of the training	
Load a similar type of timer configuration by pressing key 28 .	
Load a different type of timer configuration: press key 28 , then enter in programming mode with key 27 .	

“FREE” MODE - “PERIODS” MODE

Този режим позволява да създадете своя собствена спортна програма за всеки спорт, който се играе в няколко периода (мини-баскет или борба например).

Настройка	
Основната контролна конзола се използва самостоятелно (другите контролни конзоли не се използват в този режим).	
Натиснете бутона ON/OFF, докато конзолата покаже началния екран.	

Програмиране	
Изберете режим "Free" с бутон 15. Изборът между режим "Periods" и режим "Sets" се прави в спортната конфигурация (вижте по-долу).	
Екранът на конзолата показва съхранената конфигурация за няколко секунди: в режим "periods": брой и продължителност на периодите на игра, режим на показване на таймера за игра (броене нагоре или обратно броене), продължителност на периодите на допълнително време, продължителност на тайм-аутовете, режим на показване на страничните таймери (наказателни таймери в режим на обратно броене или медицински таймери в режим на обратно броене), продължителност на наказанията, показване на броя на тайм-аутовете или на броя на дузпите на табло (индикаторите са налични при някои модели), показване на отборните грешки или на таймерите за дузпи на табло. Натиснете клавиш 18, за да видите данните на екрана на конзолата по-дълго.	
Променете конфигурацията с клавиш 0 или със съхранената конфигурация с клавиш 9.	
За да промените конфигурацията: отговорете на различните въпроси, показани на екрана на конзолата, с клавиши от 0 до 9 и въведете отговора си с клавиш 23. По време на програмиране винаги е възможно да се върнете към предишното програмиране с бутон 13.	

Game timer	
Стартирайте или спрете таймера преди мача с клавиш 18.	
Таймер в режим на обратно броене: показва на екрана на конзолата изминалото време за игра вместо оставащото време и обратно с клавиш 21.	
Край на първите периоди на игра: таймерът за почивка стартира автоматично в режим на преброяване. Ако таймерът на играта не е бил спрял достатъчно бързо в края на периода: върнете се към таймера на играта, като натиснете клавиши 16 и 18 едновременно.	
Спрете таймера за почивка и заредете нов период на игра или период на допълнително време с ключ 28.	
Край на последния период на игра и край на всеки период на допълнително време: таймерът за почивка не стартира автоматично. Ако е необходимо, натиснете клавиш 18.	
Корекция на Game Timer: · спрете таймера на играта с клавиш 18, след което влезте в режим на корекция на таймера, като натиснете едновременно бутони 16 и 18. · промяна на таймера: -1min с клавиш 12, -10s с клавиш 14, -1s с клавиш 16, +1s с клавиш 20, +10s с клавиш 22, +1min с клавиш 24. Влезте с клавиш 18.	

Точки	
Добавете точка с клавиш 10 (Home) или клавиш 26 (Guests).	
Извадете 1 точка, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	
Нулирайте резултата (обратно до 0), като натиснете едновременно бутони 15 и 10 или 26.	

Отборни фалове	
Добавете 1 отборен фаул с клавиш 11 (Home) или 25 (Guests).	
Приспаднете 1 отборен фал, като натиснете клавиши 16 и 11 или 25 едновременно.	
Нулирайте фаловите на отбора обратно на 0, като натиснете клавиши 15 и 11 или 25 едновременно.	

Наказателни таймери – в режим на обратно броене	
Налични са 3 таймера за наказания за всеки отбор. Стартирайте таймер за наказание с клавиши 12, 13, 14 (Home) или клавиши 22, 23, 24 (Guests). За всеки отбор: най-краткият таймер за наказание се показва на екрана на конзолата.	
Изтрийте 1 наказателен таймер, като натиснете клавиши 16 и 12, 13, 14, 22, 23 или 24 едновременно.	
Изтрийте всички наказателни таймери, като натиснете клавиши 15 и 12, 13, 14, 22, 23 или 24 едновременно.	

Медицински таймери – в режим на преброяване (например, борба)	
1 медицински таймер е наличен за всеки отбор. Стартирайте или спрете таймера с клавиш 13 (Home) или 23 (Guests).	
Изтрийте 1 медицински таймер, като натиснете едновременно бутони 16 и 13 или 23.	
Изтрийте всички наказателни таймери, като натиснете клавиши 15 и 13 или 23 едновременно.	

Time-outs	
Спрете таймера за игра с клавиш 18, след което стартирайте таймера за изчакване с клавиш 17.	
След като таймерът за изчакване стартира: добавете 1 заявка за изчакване с ключ 10 (Home) или 26 (Guests).	
Таймерът за изчакване стартира: изтрийте 1 заявка за изчакване, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	
Нулирайте броя на заявките за изчакване (назад до 0), като натиснете едновременно бутони 15 и 17.	

Звуков сигнал	
Пуснете клаксона ръчно с клавиш 19.	

Притежание на топката	
Обърнете индикатора за притежание на топката (home / guests / arrows off) с клавиш 20.	

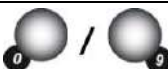
Период	
Ако е необходимо, коригирайте номера на периода, като натиснете едновременно бутони 16 и 28.	

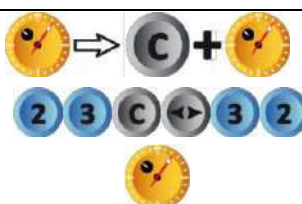
Край на мача	
Заредете подобен тип конфигурация за съвпадение чрез едновременно натискане на клавиши 16 и 15.	
Заредете различен тип конфигурация за съвпадение: натиснете клавиши 16 и 15 едновременно, след това влезте в режим на програмиране с клавиш 27.	

“FREE” MODE - “SETS” MODE

Този режим позволява да създадете своя собствена програма за всеки спорт, който се играе в един или няколко сета (спорт с ракета или пелота например).

Настройки	
Основната контролна конзола се използва самостоятелно (другите контролни конзоли не се използват в този режим).	
Натиснете бутона ON/OFF, докато конзолата покаже началния екран.	

Програмиране	
Изберете режим "Free" с бутон 15. Изборът между режим "periods" и режим "sets" се прави в спортната конфигурация (вижте по-долу).	
Екранът на конзолата показва съхранената конфигурация за няколко секунди: в режим "сетове": брой сетове, брой точки за спечелване на сет, брой точки за спечелване на последния сет, продължителност на паузите. Натиснете клавиш 18, за да видите данните на екрана на конзолата по-дълго.	
Променете конфигурацията с клавиш 0 или със съхранената конфигурация с клавиш 9.	
За да промените конфигурацията: отговорете на различните въпроси, показани на екрана на конзолата, с клавиши от 0 до 9 и въведете отговора си с клавиш 23. По време на програмиране винаги е възможно да се върнете към предишното програмиране с бутон 13.	

Game timer	
Стартирайте или спрете таймера преди мача с клавиш 18.	
Ако е необходимо, спрете таймера на играта с клавиш 18 и нулирайте таймера (назад на 0) с клавиш 28.	
Корекция на таймера на играта: · спрете таймера на играта с клавиш 18, след което влезте в режим на корекция на таймера, като натиснете едновременно бутони 16 и 18. · промяна на таймера: -1 мин с клавиш 12, -10 сек с клавиш 14, - 1 сек с клавиш 16, +1 сек с клавиш 20, +10 сек с клавиш 22, +1 мин с клавиш 24. · Влезте с клавиш 18.	

Точки	
Добавете 1 точка с клавиш 10 (Home) или 26 (Guests).	
Извадете 1 точка, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	
Нулирайте резултата (обратно до 0), като натиснете едновременно бутони 15 и 10 или 26.	
След достигане на минималния резултат за сет: въведете спечеления сет с клавиш 23.	
Възможно е да се върнете към последната операция с клавиш 13 (последните 3 операции могат да бъдат отменени). Броят на точките и сетове може да се коригира автоматично.	

Сервис	
Обърнете сервис за отбор/играч с клавиш 20.	

Time-outs	
Спрете таймера за игра с клавиш 18, след което стартирайте таймера за изчакване с клавиш 17.	  
След като таймерът за изчакване стартира: добавете 1 заявка за изчакване с клавиш 10 (Home) или 26 (Guests).	
Таймерът за изчакване стартира: изтрийте 1 заявка за изчакване, като натиснете едновременно бутони 16 и 10 или 26.	  
Нулирайте броя на заявките за изчакване (назад до 0), като натиснете едновременно бутони 15 и 17.	  

Звуков сигнал	
Пуснете звуковия сигнал ръчно с клавиш 19.	

Показване на часовника на табло	
Часовникът може да се показва вместо таймера на табло с резултати. · Задръжте клавиш 16 натиснат и натиснете клавиш 28 няколко пъти ('c' се показва)	  

Победител	
Изберете победителя в мача с клавиш 21: броят на сетовете на победителя мига на екрана на конзолата.	 
Ако резултатът е равен: изберете победител с клавиш 10 (Home) или 26 (Guests).	

Край на мача	
Заредете подобен тип конфигурация за съвпадение чрез едновременно натискане на клавиши 16 и 15.	  
Заредете различен тип конфигурация за съвпадение: натиснете клавиши 16 и 15 едновременно, след това влезте в режим на програмиране с клавиш 27.	    