



NW4530



NW3204

# Bedienungsanleitung

## FUSSBALL

Vers. 10.2 – 14.07.2010

**ALGE**  
**TIMING**

Deutsch

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einstellungen</b> .....	<b>3 - 6</b>
1.1.    Allgemeines	3
1.2.    Wechsel der Anzeige	3
1.3.    Vor dem Spiel	4
1.4.    Spielzeit starten	4
1.5.    Resultate eingeben	4
1.6.    Pause	4
1.7.    Nach dem Spiel	5
1.8.    Ändern der ersten und zweiten Spielzeit	
1.9.    Rückwärtszählende Uhr (Turnierzeit)	5 - 6
1.10.   Einstellung der Tageszeit	7
<b>2. Installation</b> .....	<b>7 - 8</b>
<b>3. Störungssuche</b> .....	<b>9 - 10</b>

Copyright by:

**ALGE-TIMING**  
Peter Bär  
Hochwangstrasse 13  
Postfach 71  
CH-7304 Maienfeld  
Tel. 081 330 19 60  
Fax 081 330 19 65  
info@alge.ch  
www.alge.ch

# 1. Einstellungen

## 1.1. Allgemeines

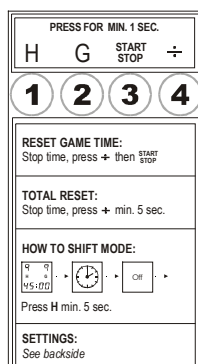
- Die Anzeigetafel ist für den Aussenbereich konstruiert.
- Sie wird mit einem kabellosem Bediengerät gesteuert.
- Die Funksteuerung funktioniert auf eine Distanz bis zu 120 Meter, wobei keine Metallteile (z.B. Zäune, Werbetafeln usw.) dazwischen liegen dürfen.
- Auf der Anzeigetafel werden je nach Typ die Spielresultate von 0-9, 0-19 oder 0-99 angezeigt.
- Die Spielzeit kann vor- oder rückwärtslaufend eingestellt werden.
- Ausserhalb der Spielzeit kann die Tageszeit angezeigt werden.
- Um eine Tastenfunktion auszuführen, muss diese Taste während 1 Sekunde gedrückt werden.
- Wird eine Taste 5 oder mehr Sekunden gedrückt, so hat diese eine 2. Funktion.
- Die Funkübertragung funktioniert bis 120 Meter Distanz.



NW4530



NW 3204



## 1.2. Wechsel der Anzeige

**Anzeige der Tageszeit:** Taste **H** während 5 Sekunden drücken

**Keine Anzeige (blank):** Taste **H** während 5 Sekunden drücken

**Anzeige der Spielzeit:** Taste **H** während 5 Sekunden drücken



## 1.3. Vor dem Spiel

Die Anzeigetafel wird von uns folgendermassen voreingestellt:

1. Spielzeit von 0.00 Minuten an aufwärts
2. Spielzeit von 45.00 Minuten an aufwärts

Sollten diese 2 Standardzeiten verändert worden sein, resp. nicht standardmässig voreingestellt worden sein, so sind diese wie unter Punkt 1.8 neu zu programmieren.

**Spielzeit wählen:** siehe Punkt 1.2  
Taste **H** während 5 Sekunden drücken  
es muss jetzt 0 H 0.00 G 0 erscheinen

Erscheint z.B. folgendes Bild 1H 92.40 G 3, so wurden nach dem letzten Spiel die Spielinfos nicht gelöscht. Wie folgt löschen: Taste **+** während 5 Sekunden drücken.

## 1.4. Spielzeit starten

**Spielzeit starten** Mit der Taste **START/STOP**

**Spielzeit stoppen** Mit der Taste **START/STOP** wird die Spielzeit angehalten.

## 1.5. Resultate eingeben

**Resultat erhöhen:** Taste **H** (Heim) oder **G** (Gast) wird das Resultat der entsprechenden Mannschaft um 1 erhöht.

**Resultat korrigieren:** Taste **+** drücken und anschliessend Taste **H** für Heim oder Taste **G** für Gast.  
Das Resultat wird nun um 1 reduziert.  
Sofern nach **+** innert 5 Sekunden keine weitere Taste betätigt wird, schaltet die Minusfunktion wieder aus.

## 1.6. Pause

**Spielzeit stoppen:** Taste **START/STOP** drücken.

**Spielzeit auf 00:00 zurücksetzen:** Taste **+** (kurz) und anschliessend **START/STOP** drücken.

**auf Halbzeit 45.00 setzen:** Erneut Taste **+** (kurz) und anschliessend **START/STOP** drücken.

**Achtung:** Taste **+** nicht länger als 5 Sekunden drücken sonst werden sämtliche Daten des Spiels gelöscht!

**Start der zweiten Halbzeit:** Taste **START/STOP** drücken.

## 1.7. nach dem Spiel

### Spielzeit und Resultate

**zurücksetzen:** Taste **[H]** 5 Sekunden gedrückt halten. Sämtliche Daten dieses Spiels sind nun gelöscht.

**auf Tageszeit umschalten:** Taste **[H]** während 5 Sekunden drücken

**Keine Anzeige (blank):** Erneut Taste **[H]** während 5 Sekunden drücken.  
**Achtung:** Ist die Anzeigetafel auf blank geschaltet, so ist sie trotzdem mit Strom versorgt. Es empfiehlt sich, bei Nichtgebrauch die Stromzufuhr zur Anzeigetafel komplett zu unterbrechen. Nur bei komplett ausgeschalteter Stromzufuhr ist sie z.B. gegen Blitzschlag geschützt!

## 1.8. Ändern der 1. und 2. Halbzeit

Die Anzeigetafel wird von uns folgendermassen voreingestellt:

1. Spielzeit von 0.00 Minuten an aufwärts
2. Spielzeit von 45.00 Minuten an aufwärts

Sollten diese 2 Standardzeiten verändert worden sein, resp. nicht standardmässig voreingestellt worden sein, so sind diese wie folgt neu zu programmieren.

Einstellung der ersten Spielzeit mit 0.00 beginnend, anschliessend Einstellung der zweiten Spielzeit mit 45.00 beginnend:

### 1. Spielzeit aufwärtszählend mit Start bei 0.00 einstellen:

Anzeige für Spielzeit auswählen (siehe 1.2. Wechsel der Anzeige).

Taste **[START/STOP]** 5 Sekunden drücken bis auf der 10er Minuten-Stelle eine Zahl erscheint.

Mit Taste **[H]** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **[G]** um 1 verringern, bis 0 erscheint      x 0      x

Taste **[START/STOP]** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 1er Minuten-Stelle.

Mit Taste **[H]** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **[G]** um 1 verringern, bis 0 erscheint      x 00      x

Taste **[START/STOP]** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 10er Sekunden-Stelle.

Mit Taste **[H]** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **[G]** um 1 verringern, bis 0 erscheint      x 00 0      x

Taste **[START/STOP]** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 1er Sekunden-Stelle.

Mit Taste **[H]** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **[G]** um 1 verringern, bis 0 erscheint      x 00 00      x

Taste **[START/STOP]** drücken um die Null zu bestätigen.

Taste **[START/STOP]** nochmals drücken um die Eingabe zu speichern.      0 00.00 0

## 2. Spielzeit aufwärtszählend mit Start bei 45.00 einstellen:

Anzeige für Spielzeit auswählen (siehe 1.2. Wechsel der Anzeige).

Taste **G** 5 Sekunden drücken bis auf der 10er Minuten-Stelle eine Zahl erscheint.

Mit Taste **H** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **G** um 1 verringern, bis 4 erscheint x 4 x

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 1er Minuten-Stelle.

Mit Taste **H** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **G** um 1 verringern, bis 5 erscheint x 45 x

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 10er Sekunden-Stelle.

Mit Taste **H** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **G** um 1 verringern, bis 0 erscheint x 45 0 x

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 1er Sekunden-Stelle.

Mit Taste **H** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **G** um 1 verringern, bis 0 erscheint x 45 00 x

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

Taste **START/STOP** nochmals drücken um die Eingabe zu speichern. 0 45.00 0

## 1.9. Ändern auf Turnierzeit rückwärtszählend

### Spielzeit rückwärts mit Start bei 25.00 einstellen (Turnierzeit):

Anzeige für Spielzeit auswählen (siehe 1.2. Wechsel der Anzeige).

Taste **START/STOP** 5 Sekunden drücken bis auf der 10er Minuten-Stelle eine Zahl erscheint.

Mit Taste **H** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **G** um 1 verringern, bis 2 erscheint x 2 x

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 1er Minuten-Stelle.

Mit Taste **H** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **G** um 1 verringern, bis 5 erscheint x 25 x

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 10er Sekunden-Stelle.

Mit Taste **H** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **G** um 1 verringern, bis 0 erscheint x 25 0 x

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 1er Sekunden-Stelle.

Mit Taste **H** Ziffer um 1 erhöhen und mit Taste **G** um 1 verringern, bis 0 erscheint x 25 00 x

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

Taste **START/STOP** nochmals drücken um die Eingabe zu speichern. 0 25.00 0

Die Zeit läuft jetzt von 25.00 auf 0.00 und bleibt stehen. Um erneut auf 25 Minuten zu schalten, die Taste **+** kurz und anschliessend die Taste **START/STOP** drücken.

### Umschalten von Turnierzeit rückwärtszählend auf normal Spielzeit aufwärtszählend:

Die rückwärtslaufende Zeit muss auf Null gestellt werden:

Zeit stoppen

Taste **START/STOP** 5 Sekunden drücken bis auf der 10er Minuten-Stelle eine Zahl erscheint.

Taste **H** oder **G** drücken, bis 0 steht.

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

Es erscheint jetzt eine Zahl auf der 1er Minuten-Stelle

Taste **H** oder **G** drücken, bis 0 steht.

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen.

usw. bis 00:00 auf der Tafel steht.

Taste **START/STOP** drücken um die Null zu bestätigen. Die Zeit läuft jetzt von 0:00 aufwärts.

## 1.10. Einstellung der Tageszeit:

Wenn die Tageszeit korrigiert, resp. auf Winter/Sommerzeit umgeschaltet werden muss, so kann die Tageszeit wie folgt geändert werden:

Anzeige für Tageszeit auswählen (siehe 1.2. Wechsel der Anzeige).

Taste **START/STOP** 5 Sekunden lang drücken.  
Weiterfahren wie unter Punkt 1.8., Spielzeit eingeben.

## 2. Installation

### Funk

Wenn sich die Anzeigetafel in der Nähe von Sendemasten für Funk und Mobilfunk, Starkstromleitungen etc. befindet, kann es zu Störungen der Funkverbindung kommen. In diesem Fall muss das System auf Kabelverbindung umgebaut werden.

Um eine einwandfreie Übertragung zu erhalten, sollten sich im Radius von 100 cm um die Antenne der Anzeigetafel keine Metall-Gegenstände befinden. Die Antenne senkrecht mit freier Sicht nach vorne montieren. Die Funksteuerung funktioniert auf eine Distanz bis zu 120 Meter, wobei keine Metallteile (z.B. Zäune, Werbetafeln usw.) dazwischen liegen dürfen.

### Installationsmaterial

Folgendes Installationsmaterial wird mit der Anzeigetafel mitgeliefert:

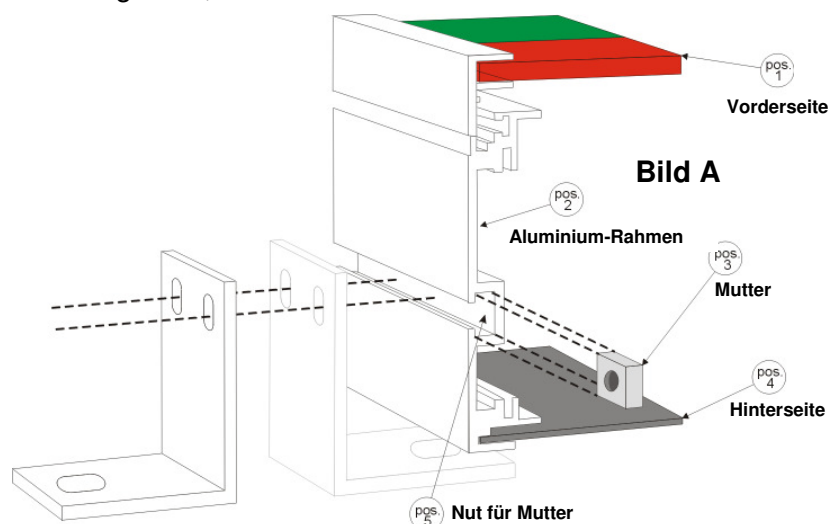
- 4 St. Winkel**
- 8 St. Muttern**
- 8 St. Schrauben**
- 8 St. Unterlagsscheiben**
- 1 St. Fern-Bediengerät**

Die 4 Winkel mit Schrauben an die Wand in der entsprechenden Höhe und Breite der Anzeigetafel montieren. Die Winkel können wahlweise oben und unten oder rechts und links, oder einer Kombination davon montiert werden. Die Winkel können als sichtbare, von der Anzeigetafel weg führende Teile montiert werden, oder aber als unsichtbarer Teil hinter der Anzeigetafel. Wir empfehlen Ihnen unbedingt eine Montage hinter der Anzeigetafel, also als unsichtbare Winkel.

Die beiliegenden Muttern werden in den Schlitz (*Bild A, pos. 5*) eingeführt. Dies ist auf allen 4 Seiten des Rahmens möglich.

Die Anzeigetafel anschliessend auf die Winkel legen. Mittels Unterlagsscheiben und Schrauben ist die Anzeigetafel an die Winkel zu befestigen.

Stromanschluss direkt auf den Print nur durch einen Fachmann ausführen lassen.



**Ein/Aus Schalter für Strom**

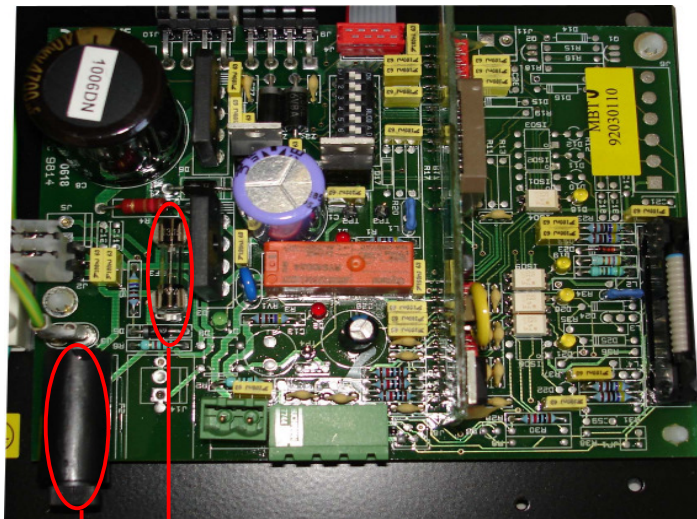
Um den Strom abschalten zu können, empfehlen wir im Speakerraum/Clubhaus usw. einen Ein/Aus-Schalter oder ein Schlüsselschalter für die Stromzufuhr zu montieren.

Bei **Montage von Werbeflächen** um die Anzeigetafel ist folgendes zu beachten: Die Werbefläche rund um die Anzeigetafel darf nicht bündig zur Vorderseite der Anzeigetafel montiert werden, da:

- Die ganze Antenne oben freie Sicht zum Eingabegerät benötigt
- Bei Servicearbeiten die Seitenteile wegmontiert werden müssen
- Für Servicearbeiten die Anzeigetafel von vorne zugänglich sein muss und die Plexiglasscheiben seitlich weggeschoben werden können
- Der Stromanschluss unten von vorne zugänglich sein muss



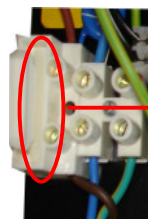
### 3. Störungssuche



T 3.15 A

T 3.15 A

Stromanschluss



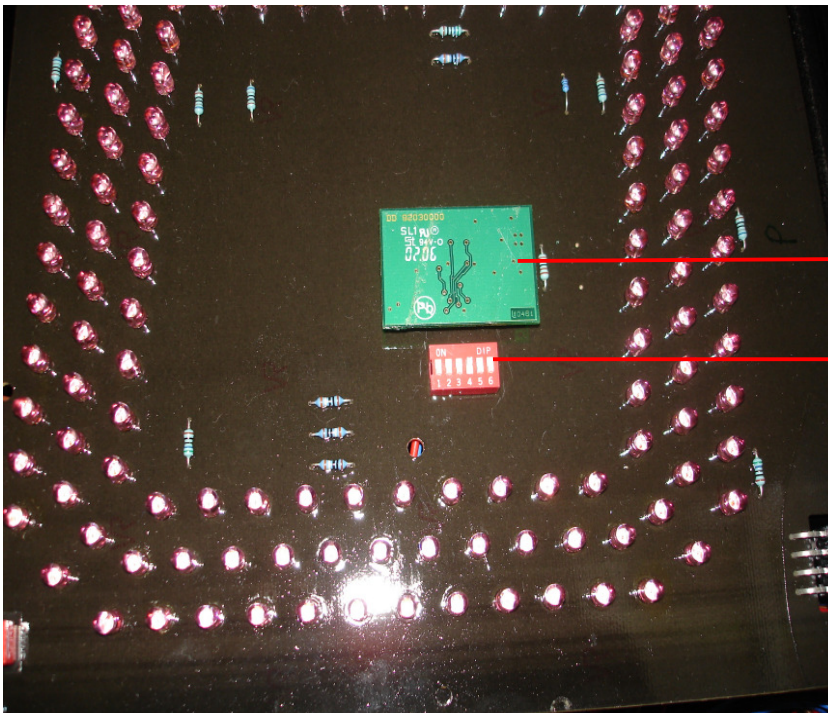
T 1.6 A

#### Wenn eine Zahl nicht richtig funktioniert:

1. Verbindungskabel zur Zahl kontrollieren.
2. Bei der defekten Zahl mit dem Finger über den Codierschalter fahren (Achtung Position der Codierschalter nicht verändern!). Wenn die Ziffer beim überfahren anders aufleuchtet oder „flackert“, die ganze Ziffer entfernen und uns zum Ersetzen des Codierschalters zustellen.

#### Wenn der Codierschalter keine Mängel aufweist:

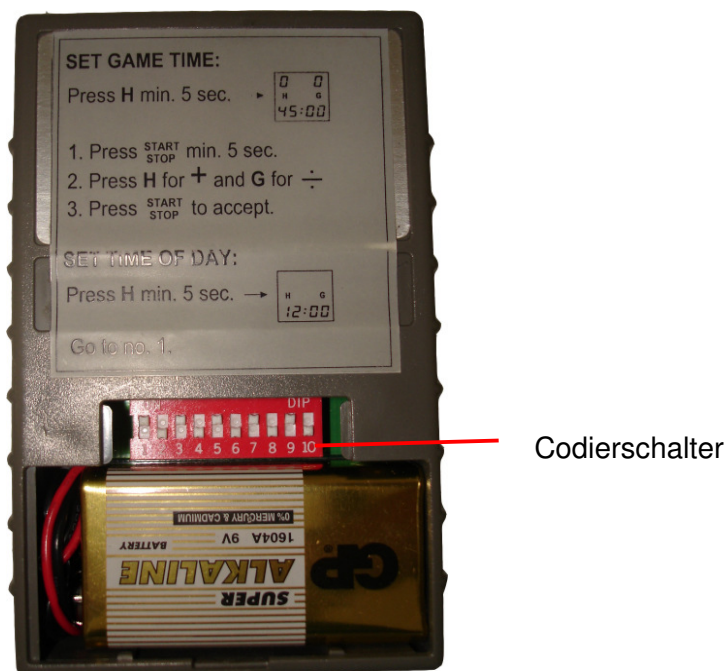
1. Stromzufuhr abschalten.
2. Kontrollieren ob der DDriver (grünes Plättli) richtig aufgesteckt ist, resp. fest sitzt. Wenn nicht, den DDriver fest reindrücken und Anzeigetafel kontrollieren.
3. Die defekte Zahl mit einem anderen DDriver bestücken. Wenn die Zahl jetzt richtig funktioniert, ist der DDriver defekt. Ersatz bei uns verlangen.
4. Wenn die Zahl mit dem anderen DDriver auch nicht funktioniert, ist die Zahl oder die Zuleitung defekt.



DDriver

Codierschalter

Wenn die Funkübertragung vom Bedienpult auf die Anzeigetafel nicht mehr funktioniert, wurde vermutlich beim Batteriewechsel die Einstellungen des Codierschalters verstellt. Der Codierschalter hat eine Standarteinstellung. Alle ungeraden Zahlen sind auf ON, das heisst 1,3,5,7,9 auf ON (nach oben) und 2,4,6,8,10 auf OFF (nach unten).



Codierschalter