

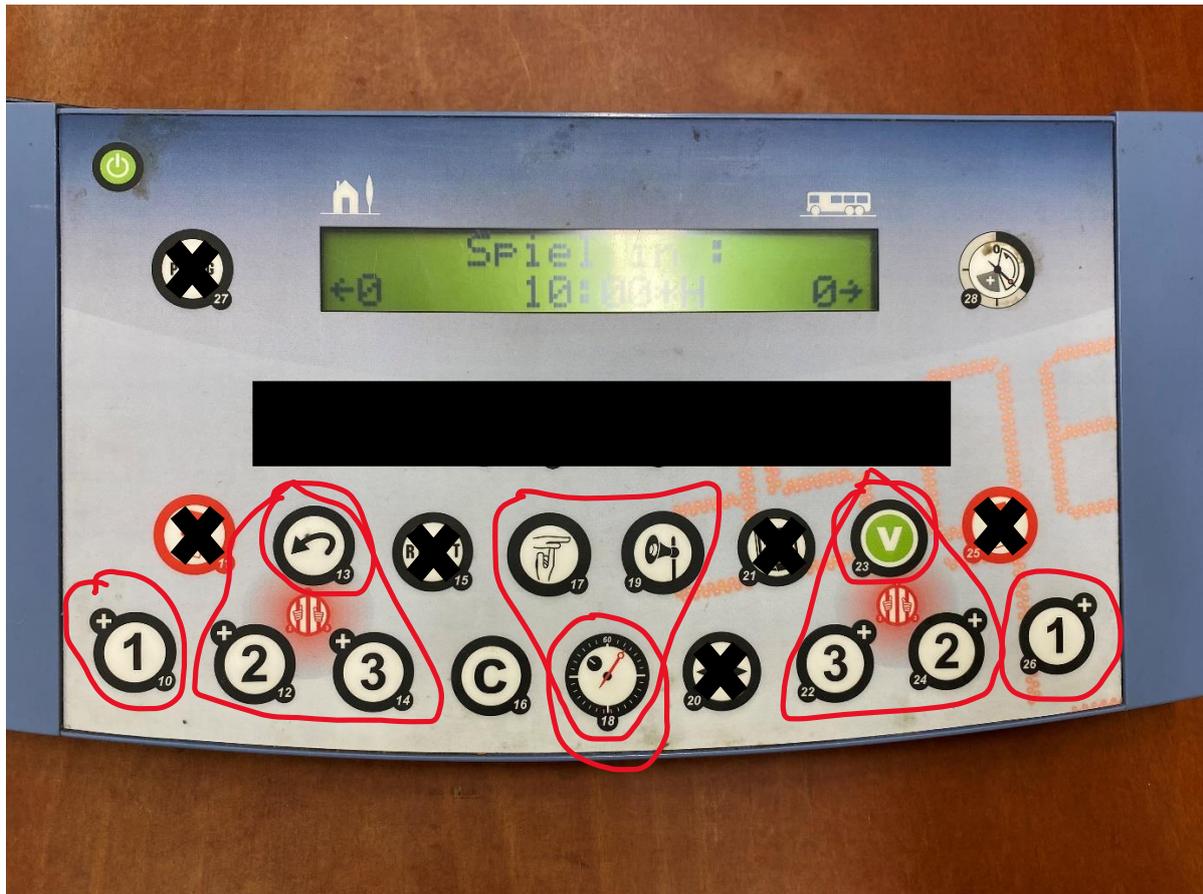
### Anleitung Einstellung/Spielvorbereitung Hallenuhr - HC Treia/Jübek

Jede Taste ist mit einer kleinen Nummer nummeriert, die Zahlen in dieser Gebrauchsanweisung beziehen sich auf die Nummerierungszahlen.

Hallenuhr/Bedienelement einschalten: on/off on (grün – oben links)

Spieltafel neu programmieren: Löschen und Reset; **Tasten 16 und 15 gleichzeitig**

- a. „Spiel in 10 Minuten“ auf dem Display egal; Programm starten: **Taste 27**
- b. **Timerlauf** (rückwärts/vorwärts), **Taste 0 oder 9, Hinweis: vorwärts ist einfacher!**
- c. **Zeit durchlaufen** (nein/ja) **Taste 0 oder 9, Hinweis: durchlaufen ist einfacher!**
- d. **Zeit vor Anfang Spiel** (Countdown) mit Tasten 1-10 eingeben, dann mit Taste 23 bestätigen
- e. **Auswahl Dauer Periode (Spielzeit)** mit Tasten 1-10 eingeben, dann mit Taste 23 bestätigen
  - Senioren/A-Jugend: 30 Minuten
  - B/C-Jgd.: 25 Minuten
  - D-F-Jgd.: 20 Minuten
- f. **Auswahl Dauer Auszeit (immer 1 Minute lassen)** mit Tasten 1-10, dann mit Taste 23 bestätigen
- g. Auswahl Dauer Verlängerung mit Tasten 1-10, dann mit Taste 23 bestätigen (für uns egal – aber muss gedrückt werden; ggf. eingeben bei Pokalspielen)
- h. **Start Countdown bis Spiel Taste 18 drücken** – Countdown bis zum Anpfiff läuft rückwärts auf der Uhr ab!



### Bedienung Hallenuhr-Tasten während des Spiels

**Start und Stopp Spielzeit: Taste 18** (Spielzeit Ende/HZ automatisch; bei Spielunterbrechung **durch Schiri** stoppen und wieder starten)

**Tore: Heim Taste 10; Gast Taste 26** (Korrektur: Taste 16 und Tortaste gleichzeitig)

**Time Out (grüne Karte!): Taste 18, dann Taste 19, dann Taste 17** (Zeit anhalten, Sirene, Minute starten! – läuft allein ab; mit Pfiff dann wieder manuell starten mit Taste 18)

**2 Minuten-Strafe Heim (immer erst Zeit anhalten! – Taste 18): erste Hinausstellung Taste 13** (zweite bei Überschneidung Taste 12; dritte bei Überschneidung Taste 14; Hinweis: bei 2x2Minuten entsprechende Taste 2x drücken!)

**2 Minuten-Strafe Gast (immer erst Zeit anhalten! – Taste 18): erste Hinausstellung Taste 23** (zweite bei Überschneidung Taste 24; dritte bei Überschneidung Taste 22; Hinweis: bei 2x2Minuten entsprechende Taste 2x drücken!)

Spezialitäten:

- 16 und Hinausstellungstaste: löschen Falscheingabe 2 Minuten Strafe
- mit 28 kann der Countdown „Spiel in XX Minuten“ abgebrochen werden
- 16 und 17: abbrechen „Time Out“ Countdown