

BEDIENUNGSANLEITUNG

1. Einführung

An alle Einwohner der Europäischen Union

Wichtige Umweltinformationen über dieses Produkt



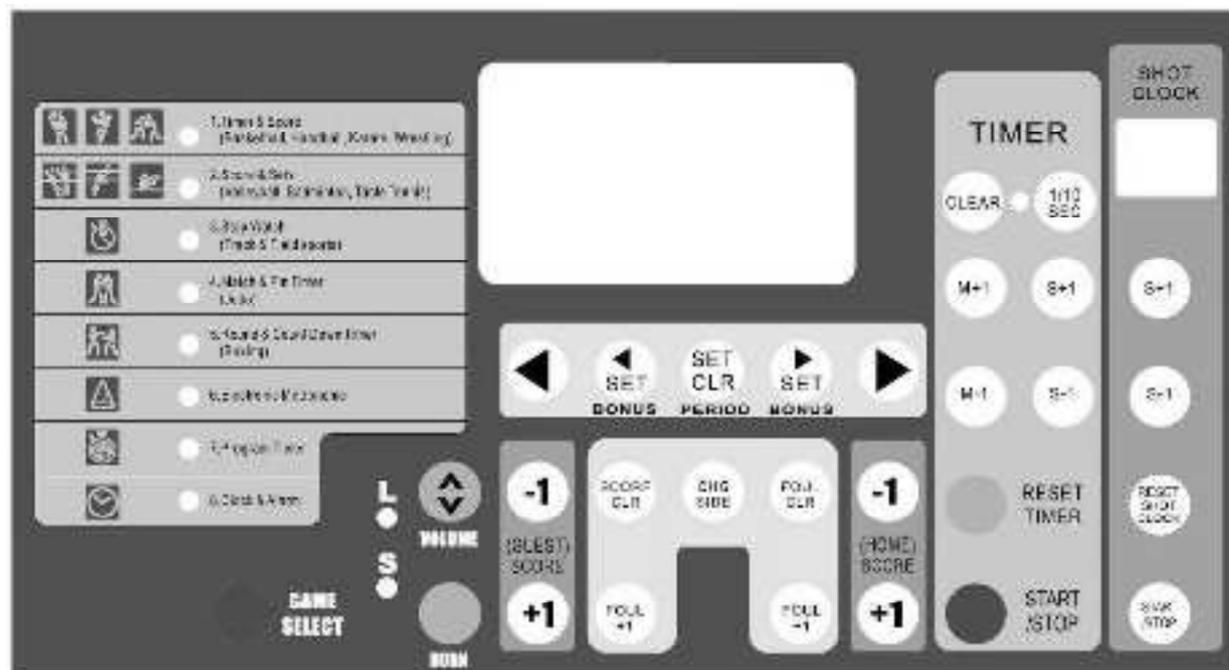
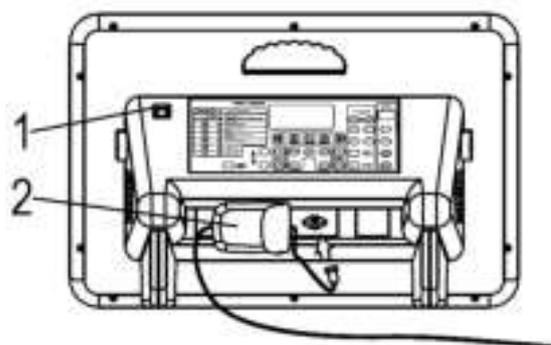
Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung zeigt an, dass die Entsorgung dieses Produktes nach seinem Lebenszyklus der Umwelt Schaden zufügen kann. Entsorgen Sie die Einheit (oder verwendeten Batterien) nicht als unsortierter Hausmüll; die Einheit oder verwendeten Batterien müssen von einer spezialisierten Firma zwecks Recycling entsorgt werden. Diese Einheit muss an den Händler oder ein örtliches Recycling-Unternehmen retourniert werden. Respektieren Sie die örtlichen Umweltvorschriften.

Falls Zweifel bestehen, wenden Sie sich für Entsorgungsrichtlinien an Ihre örtliche Behörde.

Vielen Dank, dass Sie sich für HQPower™ entschieden haben! Lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme sorgfältig durch. Überprüfen Sie, ob Transportschäden vorliegen. Sollte dies der Fall sein, verwenden Sie das Gerät nicht und wenden Sie sich an Ihren Händler.

2. Umschreibung

1. ON/OFF-Schalter
2. Netzteil



3. Die Anzeigetafel installieren

- Versorgen Sie die Anzeigetafel, indem Sie das Netzteil mit dem Stromversorgungseingang verbinden (siehe Abb. 1). Verbinden Sie das Netzteil mit dem Netz.
- Schalten Sie die Anzeigetafel über den EIN/AUS-Schalter ein oder aus. Nach einigen Sekunden ist die Anzeigetafel initialisiert.
- Drücken Sie **GAME SELECT** ein Mal. Die LED neben Timer & Score blinkt.
- Drücken Sie **CLEAR**. Stellen Sie den Timer danach mit **M+1/M-1** und **S+1/S-1** ein, und stellen Sie den Ballbesitztmer mit **S+1/S-1** im Shotclock-Menü ein.
- Drücken Sie **START/STOP** im Timermenü, um den Timer und den Ballbesitztmer zu starten. Drücken Sie **START/STOP** im Timermenü nach einigen Sekunden wieder.
- Drücken Sie **RESET TIMER** und **RESET SHOT CLOCK**. Die Anzeigetafel zeigt die letzt gespeicherte Anzeige an.
- Drücken Sie **GAME SELECT** um das Einstellmenü zu verlassen.

4. Anwendung

A. TIMER & SPIELSTAND (Basketball, Handball, Karate, Ringen)

Dieser Modus zeigt die verbleibende Restspielzeit und den Spielstand an.

Obere Reihe: Spieldauer (max. 99:59)

Untere Reihe: Spielstand (max. 199)

Countdown Timer (Rückwärtszählen)

Umschreibung	Taste		Display	Hupe
	Timer	Shot Clock		
1. Den Spielmodus wählen			0:00 0 0	
2. Die letzten Einstellungen abrufen			20:00 0 0	
3. Vorige Einstellungen löschen			0:00 0 0	
4. Die Zeit einstellen (z.B. 20 Min.)	 		20:00 0 0	
5. Den Timer für den Ballbesitz einstellen		 	20:00 0 0	
6. Ballbesitztmer ist eingestellt			19:59 0 0	
7. Die Periode einstellen			1234 ••••	
8. Der Ball trifft den Basketballring			19:58 0 0	
9. Das Spiel wurde unterbrochen			19:50 0 0	
10. Das Spiel & den Ballbesitztmer wieder starten			19:49 0 0	
10.1. 30 Sekunden sind vorbei			19:28 0 0	
10.2. 30 Sekunden rücksetzen			19:28 0 0	

10.3. Das Spiel neu starten			19:27 0 0	
11. Die Spielzeit ist vorbei			0:00 0 0	
12. Ein neues Spiel einstellen			20:00 0 0	

- Der Spieltimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Unterschied mit  und .
- Drücken Sie  um die Hupe auszulösen.

Spielstand		
Umschreibung	Taste	Display
1. Gäste erzielen Punkte		19:20 0 1
2. Heim erzielt Punkte		19:15 1 1
3. Heim verliert einen Punkt oder ein falsch addierter Punkt wird abgezogen		19:15 0 1
4. Den Spielstand rücksetzen		19:15 0 0

Spielerfouls		
Umschreibung	Taste	Display
1. Gäste macht ein Spielerfoul		19:20 0 1
2. Heim macht ein Spielerfoul		19:15 1 1
3. Heim macht ein zweites Spielerfoul		19:15 2 1
4. Rücksetzen		19:15 0 0

- Drücken Sie  oder  um zwischen Heim und Gast zu schalten. Drücken Sie  oder  für Bonuspunkte.

Count-up Timer (Vorwärtszählen)				
Umschreibung	Taste		Display	Alarm
	Timer	Shot Clock		
1. Den Spielmodus wählen			20:00 0 0	
2. Vorige Einstellungen löschen			0:00 0 0	
3. Die Anzeigetafel im Count-Up-Modus stellen			0:00 0 0	
4. Die Zeit einstellen (z.B. 20 Min.)	 		20:00 0 0	
5. Die letzten Einstellungen abrufen			20:00 0 0	

6. Die Spielzeit kehrt zu 0:00 zurück			0:00 0 0	
7. Das Spiel und den Ballbesitztimer wieder starten			0:01 0 0	
8. Das Spiel wurde unterbrochen			0:09 0 0	
9. Den Ballbesitztimer rücksetzen			0:09 0 0	
10. Das Spiel neu starten			0:10 0 0	
11. Den Ballbesitztimer stoppen			0:19 0 0	
12. Die Spielzeit ist vorbei			20:00 0 0	
13. Die Spielzeit rücksetzen			0:00 0 0	

- Der Spieltimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Unterschied mit und .
- Drücken Sie und danach um zum Rückwärtsmodus zurückzukehren

B. SPIELSTAND & SÄTZE (Volleyball, Badminton, Tischtennis)

Dieser Spielmodus zeigt die gewonnenen Sätze und den Spielstand an.

Obere Reihe: Spielstand (max. 99)

Untere Reihe: Sätze (max. 199)

Spielstand / Sätze / opslag		
Umschreibung	Taste	Display
1. Den Spielmodus wählen		0 0 0 0
2. Anzeige der Aufschlagseite (Heim / Gast)		• 0 0 0 0
3. Heim erzielt einen Punkt		1 0 0 0
4. Gäste erzielen einen Punkt		1 1 0 0
5. Gäste gewinnen den ersten Satz		1 1 0 1
6. Die Mannschaften wechseln die Seite		1 1 1 0
7. Den Spielstand rücksetzen		0 0 0 0

- Drücken Sie um einen Punkt abzuziehen.
- Drücken Sie und geben Sie die genaue Punkteanzahl ein wenn Sie ein Spielerfoul gemacht haben.

C. CHRONOMETER

Obere Reihe: Minuten und Sekunden (max. 59:59)

Untere Reihe: Stunden (max. 199) und 1/100tel Sekunde (max. 99)

Stoppuhr		
Umschreibung	Taste	Display
1. Den Spielmodus wählen		0:00 00
2. Die Stoppuhr starten		0:00 01
3. Die Stoppuhr stoppen		15:24 2 93
4. Die Stoppuhr rücksetzen		0:00 00

- Drücken Sie  während die Stoppuhr läuft, um die Zeit im Display zu stoppen. Die Stoppuhr funktioniert intern aber weiter. UP blinkt im Display. Drücken Sie  um die Stoppuhr weiter im Display laufen zu lassen.

D. WETTKAMPF- & HALTEGRIFFTIMER (Judo)

Dieser Modus zeigt die Dauer des Wettkampfes und die vergangene Zeit des Haltegriffes.

Obere Reihe: Dauer des Wettkampfes (max. 99:59)

Untere Reihe: Zeitdauer des Haltegriffes (max. 30)

Umschreibung	Taste		Display
	Timer	Shot Clock	
1. Den Spielmodus wählen			5:00 30
2. Die Zeit einstellen (z.B. 5 Min.)	 		5:00 30
3. Die Zeitdauer des Haltegriffes speichern			5:00 0
4. wenn nötig, die Zeitdauer des Haltegriffes rücksetzen		 	
5. Den Kampf starten			5:00 1
6. Wenn es keinen Haltegriff gibt, pausieren und setzen Sie die Zeitdauer des Haltegriffes zurück		 + 	4:53 0
7. Haltegriff			4:53 1
8. Den Kampf während eines Haltegriffes stoppen, den HaltegriffTIMER pausieren			4:35 12
9. Den Kampf und den HaltegriffTIMER wieder starten			4:34 13
10. Der Judoka hat sich vom Haltegriff befreit			4:25 22

↓	10.1. Nächster Haltegriff			1:31 1
	10.2. 30 Sekunden sind vorbei, der Kampf wird automatisch stillgelegt. Der Alarm ertönt			1:00 30
	11. Die die Dauer des Wettkampfes ist vorbei, der Alarm ertönt nicht wenn ein Judoka den anderen Judoka im Haltegriff hält			0:00 22
	12. Die Dauer des Wettkampfes rücksetzen			5:00 0

- Der Spieltimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Unterschied mit und .
- Ein Judoka im Haltegriff hat schon ein Waza-ari (wird Ippon nach 25 Sekunden): Drücken Sie während des Haltegriffes. 25 erscheint unten links im Display und der Alarm ertönt nach 25 Sekunden. Drücken Sie erneut, um die 25 Sekunden vom Display zu löschen.
- Der Kampf endet mit einem Haltegriff (Timer zeigt während eines Haltegriffes 0:00 an): Der Kampf geht ohne Alarm weiter sodass der Haltegriff-timer nicht unterbrochen wird. Wenn der Haltegriff beendet wird, drücken Sie . Der Alarm ertönt und den Kampf wird beendet.

E. COUNTDOWN TIMER FÜR RUNDEN & PAUSEN (Boxen)

Dieser Spielmodus zeigt die Rundezeiten und die Rundenummer an.
 Obere Reihe: Rundezeit (max. 99:59)
 Untere Reihe: Rundenummer (max. 99)

Countdown Timer für Runden & Pausen				
Umschreibung	Taste		Display	Alarm
	Timer	Shot Clock		
1. Den Spielmodus wählen			0:00 0	
2. Die Rundezeit einstellen (z.B. 3 Min.)			3:00 0	
3. Die Zeit speichern			0:00 0	
4. Die Dauer der Pause einstellen (z.B. 1 Min.)			1:00 0	
5. Die Zeit speichern			0:00 0	
6. Die Rundenanzahl einstellen (z.B. 3 Runden)			0:00 3	
7. Zur Zeitanzeige zurückkehren			3:00 1	
8. Den Kampf starten			2:59 1	
9. Den Kampf unterbrechen			2:35 1	
10. Den Kampf wieder starten			2:34 1	
11. Ein Boxer wird niedergeschlagen			1:34 1	
12. Den Kampf wieder starten			1:28 1	

	12.1. Ein Boxer wird niedergeschlagen			1:20 1	
	12.2. 10 Sekunden sind vorbei, stoppen Sie den Countdown- und Rundentimer			1:10 1	
	12.3. Der Kampf ist vorbei, der Alarm ertönt			1:10 1	

13. Erste Runde ist vorbei			0:00 1	
14. Pause			0:59 1	
15. Ende der Pause			0:00 1	
16. Nächste Rundedauer und -Nummer erscheinen im Display			3:00 2	
17. Anzahl der eingestellten Runden sind vorbei			0:00 3	
18. Einen neuen Kampf starten			3:00 1	

- Der Wettkampftimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Timer mit und ; regeln Sie die Runde mit .
- Der Timer endet (0:00) während eines Boxers niedergeschlagen ist: der Kampf geht ohne Alarm weiter sodass die Rückzählung nicht unterbrochen wird.
- Runde-/Pausedauer ändern: drücken Sie und setzen Sie zurück.
- In der letzten Runde wird der Pausetimer nicht mehr angezeigt.

F. ELEKTRONISCHES METRONOM

Obere Reihe: Rhythmus
 Reihe unten links: Anzahl der akustischen Signale pro Minute
 Reihe unten rechts: Länge eines akustischen Signals

Elektronisches Metronom			
Umschreibung	Taste	Display	Alarm
Stellen Sie die Länge des akustischen Signals ein		0 120 6	
Stellen Sie die Anzahl der akustischen Signale ein		0 113 6	
Das Metronom starten		1 113 6	
Das Metronom stoppen		5 113 6	
Das Metronom rücksetzen		0 113 6	

G. PROGRAMMIERTER TIMER (Intervalltraining)

Dieser Timer zählt zurück und zeigt max. 9 Perioden an.
 Obere Reihe: Timer (max. 99:59)
 Reihe unten links: Anzahl Wiederholungen (max. 9)
 Reihe unten rechts: Programmnummer (max. 9)

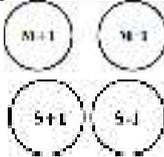
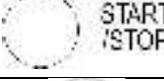
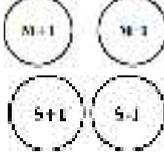
Programmierter Timer			
Umschreibung	Taste	Display	Alarm
1. Die Zeit für Programm 1 einstellen (P1)		5:00 1 P1	
2. P1 speichern und die Zeiten für folgende Programme eingeben wenn nötig.		0:00 1 P2	
3. Die Programmierung vervollständigen. Die Anzahl Wiederholungen mit vom Shot Clock einstellen. Drücken Sie und . Die aktuelle Runde wird angezeigt und der Timer stoppt.		5:00 1 P1	
4. P1 fängt mit der Rückwärtszählung an und der Alarm ertönt wenn der Timer 0:00 erreicht. Programm P2 wird gestartet. Eine Runde besteht aus dem Vollenden aller Programme.		4:59	
		1 P1	
		0:00	
		1 P2	
		3:00	
		1 P3	
		0:00	
		1 P4	
		5:00	
		1 P5	
		.	
		.	
		4:59	
		2 P1	
5. Stopp		2:28 9 P1	
7. Zum Anfang des Programms zurückkehren		5:00 0 P1	

- Die programmierten Zeiten ändern: drücken Sie und programmieren Sie wieder.

H. UHR & ALARM

Diese Anzeigetafel zeigt die Uhr im 12-Stunden-Format an. Während der Einstellung der Uhr wird sie aber im 24-Stunden-Format angezeigt.
 Obere Reihe: Stunden und Minuten
 Untere Reihe: Sekunden

Uhr & Alarm			
Umschreibung	Taste		Display
	Timer	Shot Clock	
1. Die Uhr stoppen um diese einzustellen			0:00 00

2. Stellen Sie die Uhr und die Minuten mit den Tasten auf der unten am Timer ein. Verwenden Sie die Tasten unten am Shot Clock um die Sekunden einzustellen			14:49 13
3. Bestätigen			2:49 13
4. Alarmmodus			12:00 AL of
5. Alarm Ein/Aus			12:00 AL on
6. Stellen Sie die Alarmzeit ein			13:41 AL on
7. Kehren Sie zur Zeitanzeige zurück			2:51 25

- Die Anzeigetafel ertönt 5 Mal wenn die Alarmzeit erreicht ist.
- Bei Stromausfall werden die aktuelle Zeit und die Alarmzeit nicht gespeichert.

I. ANDERE FUNKTIONEN

- Drücken Sie  um das Alarmsignal zu aktivieren.
- Regeln Sie die Lautstärke des Alarms mit .
- Drücken Sie  (wenn die LED brennt) um die letzte Minute in Sekunden anzuzeigen.

5. Technical Daten

Stromversorgung	100-240 V~, 12 VDC - 3 A
Stromverbrauch.....	< 25 W
lesbar bis max.	50 m
Genauigkeit.....	< 0.5 s pro Tag
Abmessungen.....	620 x 405 x 275 mm
Gewicht	4.75 kg

Verwenden Sie dieses Gerät nur mit originellen Zubehörteilen. Velleman NV übernimmt keine Haftung für Schaden oder Verletzungen bei (falscher) Anwendung dieses Gerätes. Für mehr Informationen zu diesem Produkt und die neueste Version dieser Bedienungsanleitung, siehe www.velleman.eu. Alle Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

© URHEBERRECHT

Velleman NV besitzt das Urheberrecht für diese Bedienungsanleitung. Alle weltweiten Rechte vorbehalten. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Urhebers ist es nicht gestattet, diese Bedienungsanleitung ganz oder in Teilen zu reproduzieren, zu kopieren, zu übersetzen, zu bearbeiten oder zu speichern.