

Bedienungsanleitung Omega UN 2 – MS 3

Uhr Paul-Heyse-Eishalle

In dieser Anleitung findet ihr Hinweise, Tipps und Tricks zur Zeitnahmeanlage in der Paul-Heyse-Eishalle. In der Halle selbst ist ebenfalls noch eine farbige Anleitung vorhanden. Sollte diese jedoch mal nicht mehr da sein, wird es schwer.

Die Uhr wird vor Spielbeginn von den dortigen Eismeistern angeschlossen. Starten und „programmieren“ müsst ihr sie jedoch selbst.

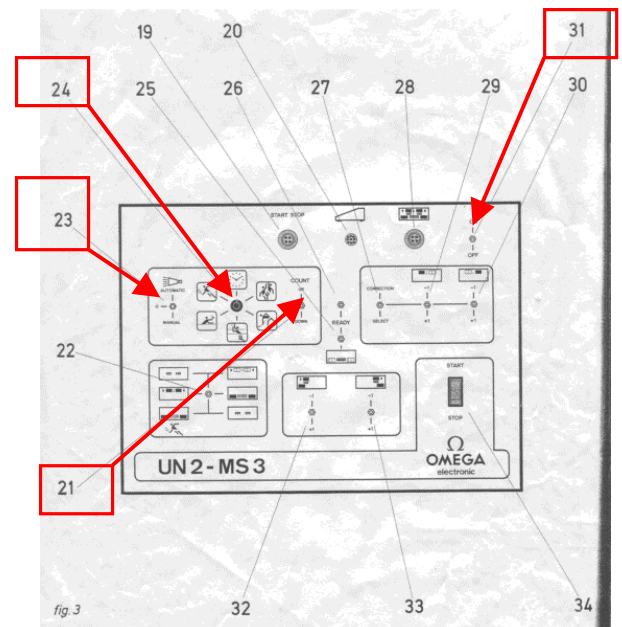
Auf den Anschluß von weiteren elektrischen Geräten in der Halle sollte weitestgehend verzichtet werden. Gerade wenn im Nachwuchsbereich „Buffet’s“ mit Wasserkocher, Kaffeemaschine und Herdplatten veranstaltet wurden, kam es immer wieder zu Unterbrechungen der Stromversorgung. Trotz der Renovierung hat daran nichts geändert und die Fehlersuche (welche Sicherung?) gestaltete sich immer als schwierig.

1. Vorbereitung

Wählschalter 24 muss auf das Pictogramm Eishockey zeigen. Schalter 21 muss auf „UP“ stehen und Schalter 23 auf „AUTOMATIC“.

2. Inbetriebnahme

Schalter 31 auf „ON“
Auf der Anzeigetafel erscheint „0:00“.

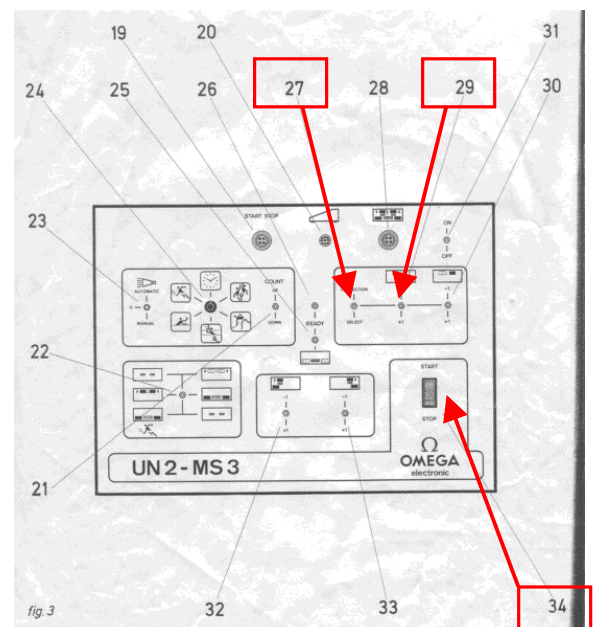


3. Programmierung der Spielzeit

Schalter 27 in Richtung „SELECT“ drücken und halten. Dann mit Schalter 29 (Minuten +/-) die erforderliche Spielzeit eingeben. Dies könnt ihr auf der Anzeigetafel kontrollieren. Wenn die gewünschte Spielzeit (15:00/20:00) eingegeben ist, Schalter 27 loslassen. Die Uhr ist nun so eingestellt, dass nach Ablauf der eingegebenen Zeit das Signalhorn ertönt.

4. Start/Unterbrechung des Spiels

Mittels Schalter 34 „START/STOP“.



5. Korrektur der Spielzeit

Schalter 27 in Richtung „CORRECTION“ drücken und halten. Dann mit Schalter 29 (Minuten +/-) oder 30 (Sekunden +/-) die Spielzeit korrigieren.

6. Eingabe vor Toren

Über Schalter 32 (Heim +/-) oder 33 (Gast +/-). Kleiner Tipp: Vor Spielbeginn erscheint kein 0:0 auf der Anzeige. Beide Schalter einmal bewegen und dann zurückstellen auf 0.

7. Eingabe der Drittelanzeige

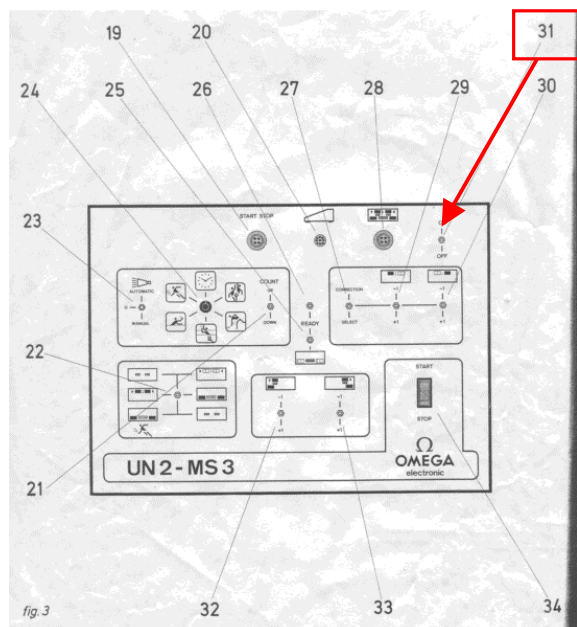
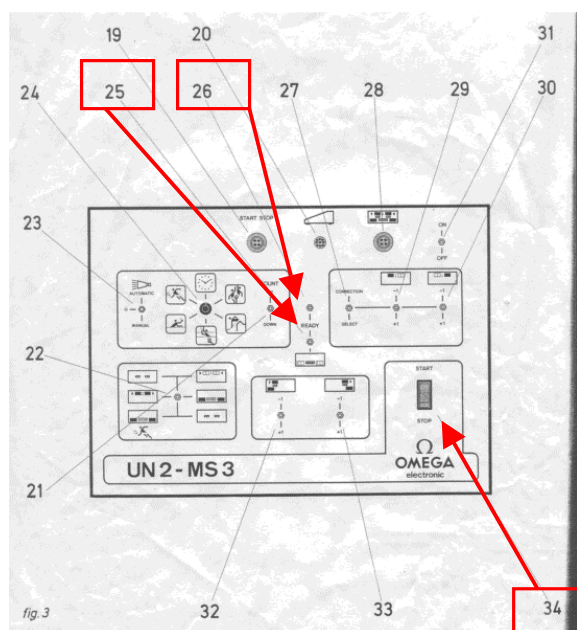
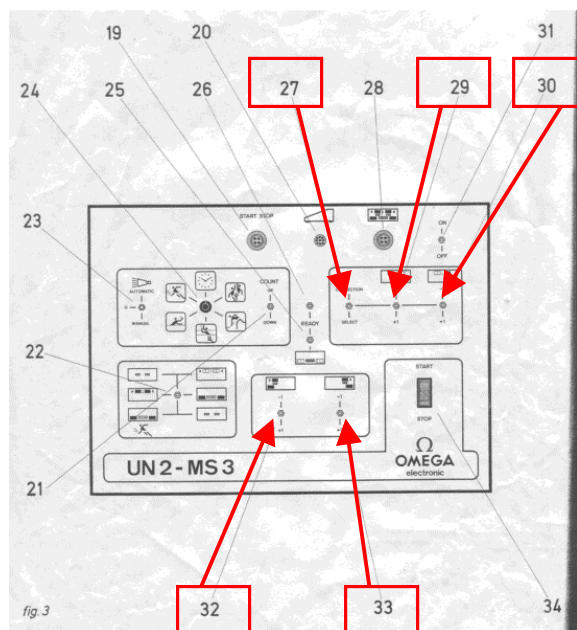
Das erfolgt über die Schalter 25 und 26. In der Mitte der Anzeigetafel sind 5 kleine Lämpchen. Vor Spielbeginn sollte dort ein Lämpchen leuchten. Schalter 25 und 26 gegeneinander drücken, bis die gewünschte Anzahl von Lämpchen erscheint.

8. Drittelende/Spielende

Bei erfolgter Programmierung der Spielzeit ertönt nach Ablauf das Signalhorn. Dann Schalter 34 auf „STOP“ stellen und Schalter 25 und 26 gegeneinander drücken. Es leuchtet das zweite Lämpchen. Nach dem zweiten Drittel ist analog zu verfahren.

9. Spielende

Beim Spielende Schalter 31 auf „OFF“ stellen.



Die Eingabe von Strafzeiten erfolgt in der Paul-Heyse-Eishalle über ein Zusatzmodul, welches am Hauptbedienelement angeschlossen ist. Vorab ist eines festzustellen: Die Eingabe von Rückennummern und die Korrektur von Strafzeiten ist nicht möglich. Man kann aber hier 10'-Strafen eingeben, die durch ein rotes Symbol auf der Anzeigetafel signalisiert werden.

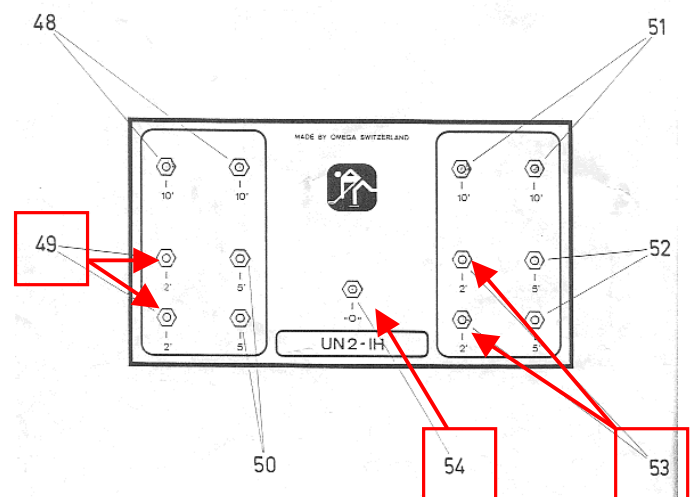
Das Zusatzmodul hat zwei Bereiche: Links für Heim und rechts für Gast. Der Knopf in der Mitte ist die „Löschtaste“, die jedoch nur in Verbindung mit einer eingegebenen Strafzeit aktiviert wird. Das jeweilige Bedienfeld (Heim/Gast) besteht aus 6 Schaltern; jeweils zwei für 2', zwei für 5' und zwei für 10'. Auf der Anzeigetafel befinden sich zwei Felder für Strafzeiten „Heim“ (links) und zwei für „Gast“ (rechts). Der jeweils obere Schalter für 2' und 5' auf dem Zusatzmodul steuert auch das obere Anzeigefeld, der untere natürlich das untere Anzeigefeld. Achtet darauf, denn diese Uhr fragt nicht nach. Habt ihr z. B. auf dem oberen Anzeigefeld noch eine Reststrafzeit von 30 Sekunden und ihr bewegt für eine weitere Strafzeit nicht den Knopf für das freie Feld, dann stehen da keine 0:30 mehr sondern 2:00.

1. Eingabe 2'-Strafzeit

Schalter 49 oder 53 einmal nach unten drücken; es erscheint auf der Anzeigetafel je nach ausgewähltem Feld 2:00

2. Löschung 2'

Schalter 54 (0) nach unten drücken und halten, zu löschende Strafzeit auswählen (Anzeigetafel oben oder unten), dementsprechenden Schalter wie bei der Eingabe nach unten drücken. Die Strafe wird gelöscht.



3. Eingabe 2' + 2'-Strafzeit

Schalter 49 oder 53 zweimal nach unten drücken; es erscheint auf der Anzeigetafel je nach ausgewähltem Feld 4:00

4. Löschung/Änderung 2' + 2'-Strafzeit

Wie unter Punkt 2. Sollte eine Reststrafzeit von über 2' (z. B. 3:11) auf der Uhr vorhanden sein und durch das Team in Überzahl ein Tor erzielt werden, ist die Strafzeit komplett zu löschen und eine neue 2' einzugeben.

5. Aufgeschobene Strafe

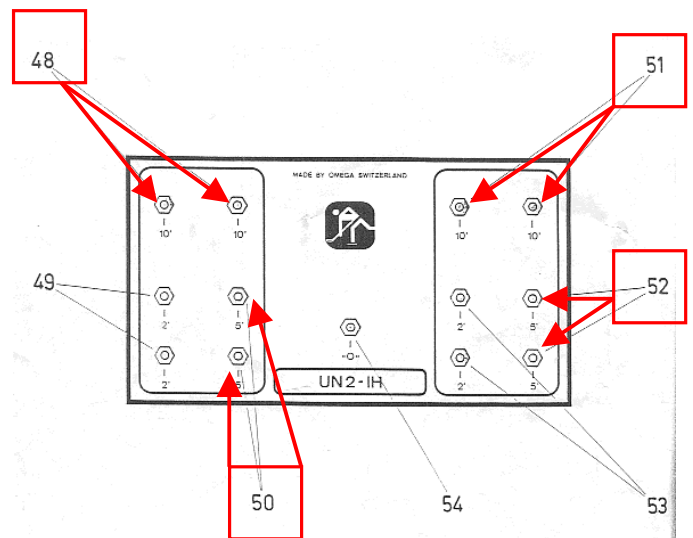
Solltet eine „aufgeschobene Strafe“ dazukommen, ist diese bei laufendem Spiel einzugeben. Wenn z. B. die obere Strafe auf der Anzeigetafel abläuft, ist bei 0:00 erneut Schalter 49 oder 53 zu betätigen. Es entsteht dadurch kein Zeitverlust.

6. Eingabe 5'-Strafzeit

Schalter 50 oder 52 einmal nach unten drücken; es erscheint auf der Anzeigetafel je nach ausgewähltem Feld 5:00. Da bei 5'-Strafen keine Löschung erfolgen kann, ist eine Löschung nur bei einer Fehleingabe durchzuführen und dann ist wie unter Punkt 2 zu verfahren.

7. Eingabe 10'-Strafzeit

Schalter 48 oder 51 nach unten drücken. Eine Löschung ist hier nicht erforderlich, da diese Strafe nicht gelöscht wird.



Mit freundlicher Genehmigung der Paul-Heyse-Eishalle

Erstellt durch:

F.A.S.S. e. V. Berlin, Redaktion, 29.10.07