

#### Allgemein:

- Kleine universelle Anzeigetafel für Hallen.
- Rote LED und weiße Beschriftung für beste Lesbarkeit
- Laufende Zeit in Minuten und Sekunden. Während der letzten Minute des Spiels werden auch die 1/10 Sekunden angezeigt.
- Pausenzeit kann im Spielzeitfeld angezeigt werden.
- Hupe ist von 0 bis 9 Sekunden frei programmierbar.
- Hupe

#### Sportarten:

- Basketball
- Handball
- Volleyball
- Fußball
- Tennis

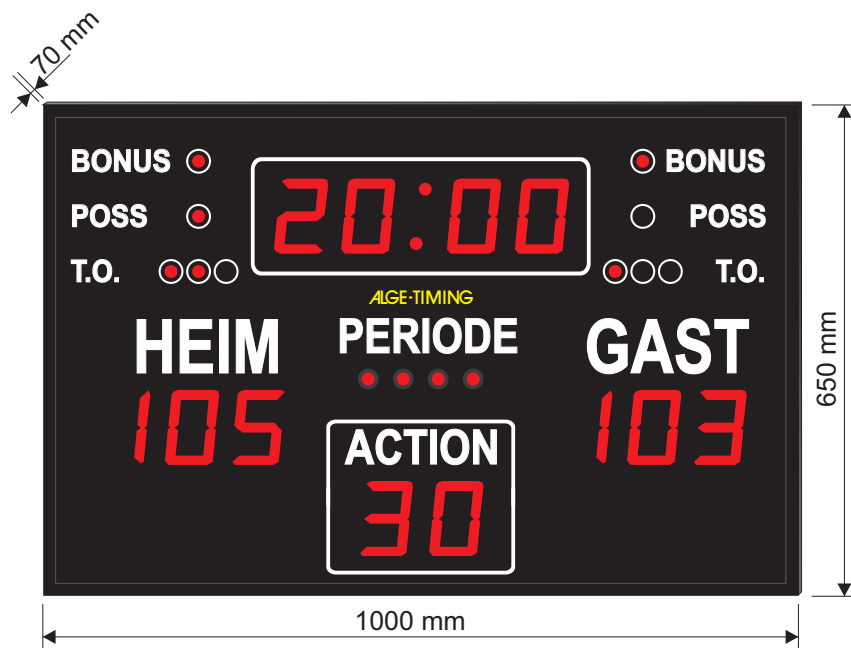
#### Technische Daten:

Digit:	Laufende Zeit:	99:59 Minuten (auf oder ab) – 100 mm - rot
	Tore	0 bis 199 für jede Team – 100 mm – rot
	Periode:	0 bis 9 – 100 mm - rot
Digit Cluster:	Bonus:	1 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
	Ballbesitz (POSS)	1 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
	Timeout:	3 LED Cluster pro Team mit je 10 mm Durchmesser
LED:	Superhelle LED Ziffern, Lebensdauer vo ca.100.000 Stunden bei Dauerbetrieb	
Stromversorgung:	110/220VAC-50/60Hz	
Abmessungen:	1000 x 650 x 70 mm	
Gewicht:	10 kg	

#### Bedienerterminal:

Mikrocontroller gesteuertes Bedienerterminal CKL mit LCD-Anzeige, integrierter Tastatur und eingebautem Piepser (Tatendruckbestätigung). Das Terminal speichert die Daten bei einem Stromausfall (es ist keine Batterie notwendig). Die Tageszeit kann auf der Anzeigetafel angezeigt werden, wenn diese nicht für ein Spiel benötigt wird.





#### Allgemein:

- Kleine universelle Anzeigetafel für Hallen.
- Rote LED und weiße Beschriftung für beste Lesbarkeit
- Laufende Zeit in Minuten und Sekunden. Während der letzten Minute des Spiels werden auch die 1/10 Sekunden angezeigt.
- Pausenzeit kann im Spielzeitfeld angezeigt werden.
- Programmierbare Angriffszeit.
- Hupe ist von 0 bis 9 Sekunden frei programmierbar.
- Hupe

#### Sportarten:

- Basketball
- Handball
- Volleyball
- Fußball
- Tennis

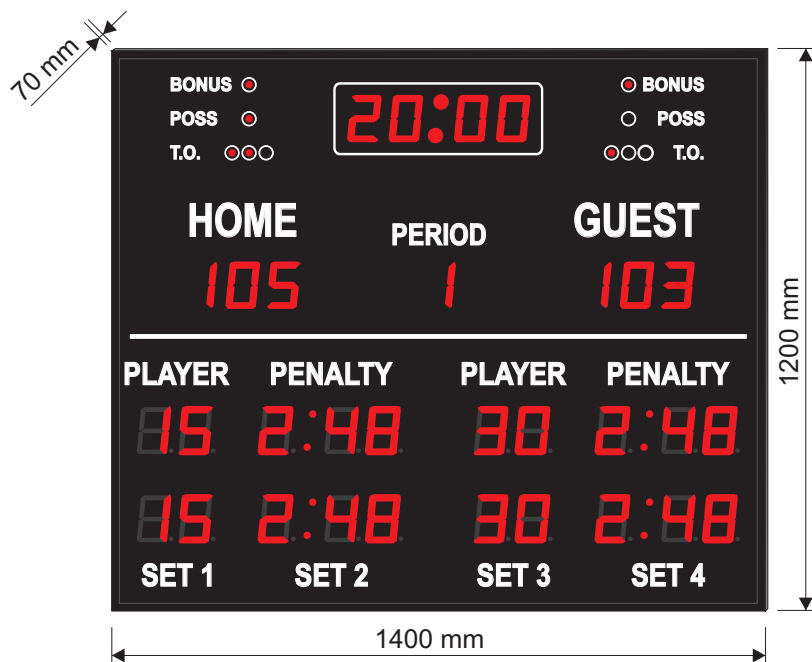
#### Technische Daten:

Digit:	Laufende Zeit:	99:59 Minuten (auf oder ab) – 100 mm - rot
	Tore	0 bis 199 für jede Team – 100 mm – rot
	Angriffszeit:	0 bis 99 - 100 mm - rot
Digit Cluster:	Periode:	4 LED cluster mit 100 mm Durchmesser
LED:		Superhelle LED Ziffern, Lebensdauer vo ca. 100.000 Stunden bei Dauerbetrieb
Stromversorgung:		110/220VAC-50/60Hz
Abmessungen:		1000 x 650 x 70 mm
Gewicht:		10 kg

#### Bedienerterminal:

Mikrocontroller gesteuertes Bedienerterminal CKL mit LCD-Anzeige, integrierter Tastatur und eingebautem Piepser (Tatendruckbestätigung). Das Terminal speichert die Daten bei einem Stromausfall (es ist keine Batterie notwendig). Die Tageszeit kann auf der Anzeigetafel angezeigt werden, wenn diese nicht für ein Spiel benötigt wird.





#### Allgemein:

- Kleine universelle Anzeigetafel für Hallen.
- Rote LED und weiße Beschriftung für beste Lesbarkeit
- Laufende Zeit in Minuten und Sekunden. Während der letzten Minute des Spiels werden auch die 1/10 Sekunden angezeigt.
- Pausenzeit kann im Spielzeitfeld angezeigt werden.
- Programmierbare Angriffszeit.
- Hupe ist von 0 bis 9 Sekunden frei programmierbar.
- Hupe

#### HOCKEY oder HANDBALL:

- Strafen: Zwei laufende Zeiten pro Team: 0 bis 9:59 Minuten (rote 10 cm Digit)
- Spielernummer für Strafen: 0 bis 99 (rote 10 cm Digit)

#### BASKETBALL:

- Teamfouls: 0 bis 99 (rote 10 cm Digit)
- Spielernummer: 0 bis 99 (rote 10 cm Digit)
- Spielerfouls: 0 bis 99 (rote 10 cm Digit)

#### VOLLEYBALL:

- Spielstand pro Satz (Satz 1-4): 2 x 0 bis 99 (rote 10 cm Digit)

#### Sportarten:

- Eishockey
- Indoor Hockey
- Handball
- Volleyball
- Basketball
- Tennis
- Fußball

#### Technische Daten:

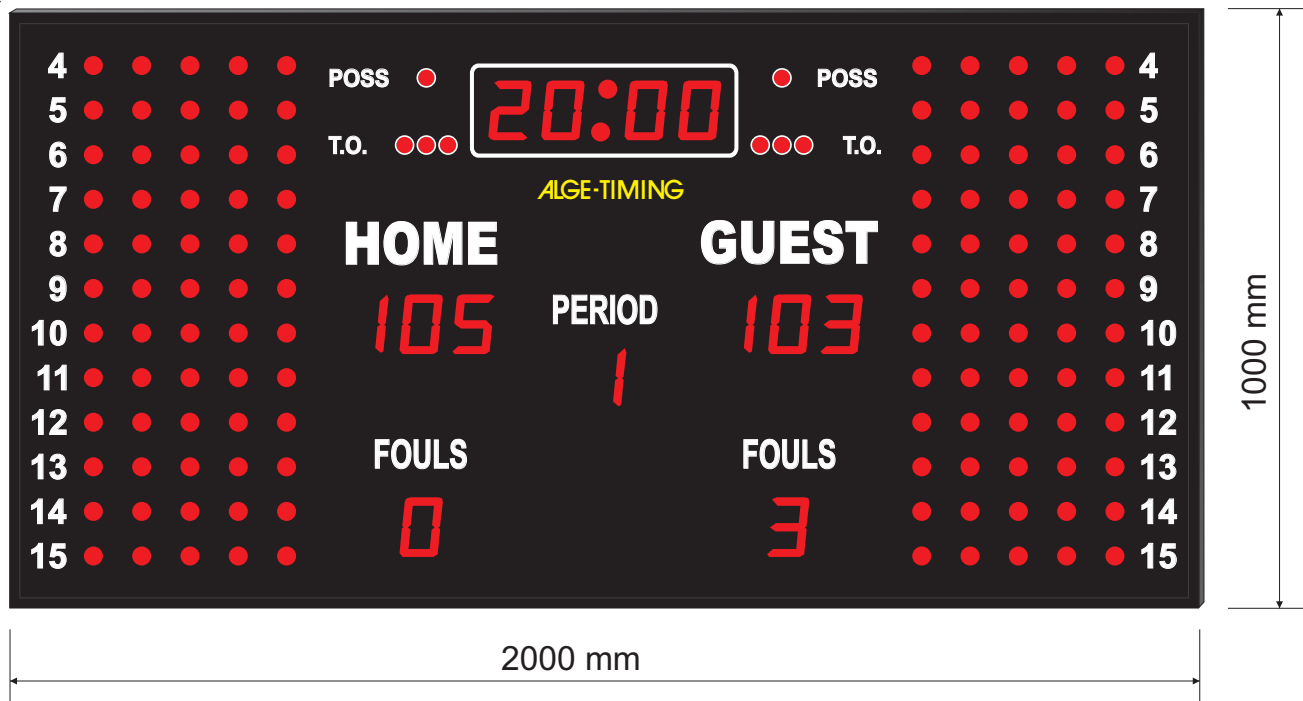
Digit:	Laufende Zeit:	99:59 Minuten (auf oder ab) – 100 mm - rot
	Tore	0 bis 199 für jedes Team – 100 mm – rot
	Angriffszeit:	0 bis 99 - 100 mm - rot
	Periode:	0 bis 9 - 100 mm - rot
	Strafen:	2 x 0 bis 9:59 für jedes Team - 100 mm - rot
	Spielernummer für Strafen:	2 x 0 bis 99 pro Team - 100 mm - rot
Digit Cluster:	Bonus:	1 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
	Ballbesitz (POSS)	1 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
	Timeout:	3 LED Cluster pro Team mit je 10 mm Durchmesser
LED:	Superhelle LED Ziffern,	Lebensdauer vo ca.100.000 Stunden bei Dauerbetrieb
Stromversorgung:	110/220VAC-50/60Hz	
Abmessungen:	1400 x 1200 x 70 mm	
Gewicht:	25 kg	

#### Bedienerterminal:

Mikrocontroller gesteuertes Bedienerterminal CKL mit LCD-Anzeige, integrierter Tastatur und eingebautem Piepser (Tatendruckbestätigung). Das Terminal speichert die Daten bei einem Stromausfall (es ist keine Batterie notwendig). Die Tageszeit kann auf der Anzeigetafel angezeigt werden, wenn diese nicht für ein Spiel benötigt wird.



70 mm



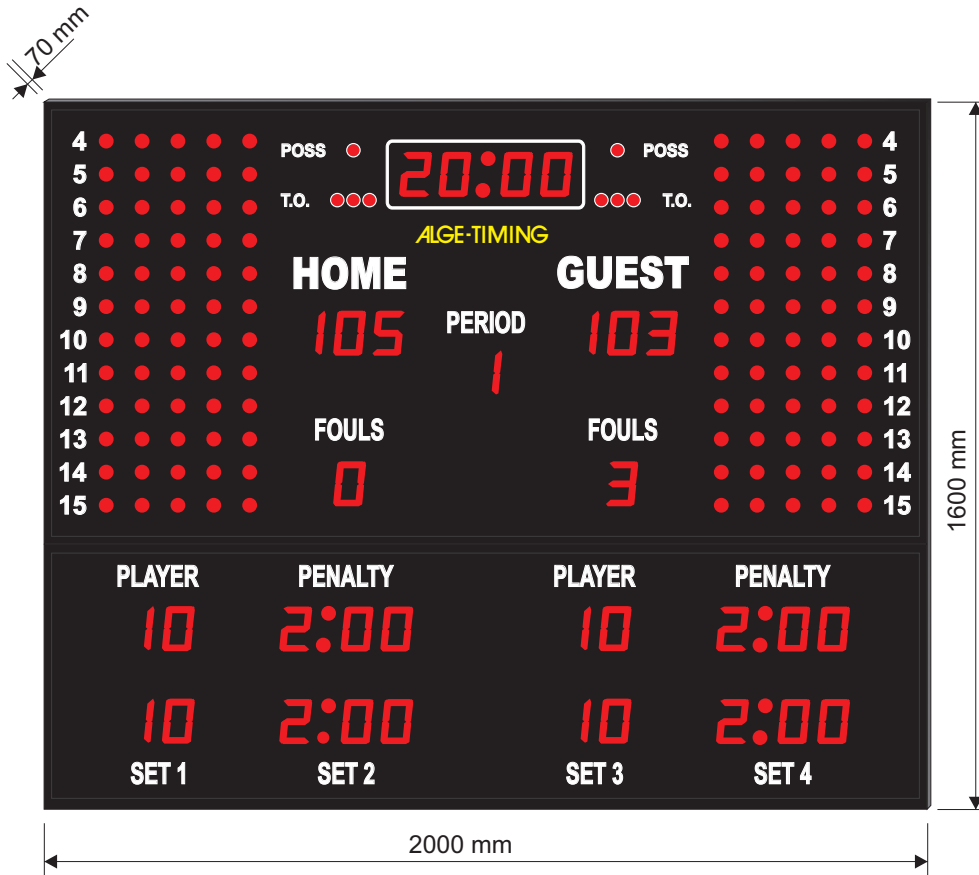
### Fakten der Anzeigetafel:

- Kleine universelle Anzeigetafel für Hallen.
- Rote LED und weiße Beschriftung für beste Lesbarkeit
- Laufende Zeit in Minuten und Sekunden. Während der letzten Minute des Spiels werden auch die 1/10 Sekunden angezeigt.
- Tageszeitanzeige kann im Spielzeitfeld angezeigt werden.
- Pausenzeit kann im Spielzeitfeld angezeigt werden.
- Spielstand: 0 bis 199 für jedes Team (rote 10 cm Digit)
- Periode: 0 bis 9 - rote 10 cm Digit
- Ballbesitz (POSS): 1 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
- Time Out: 3 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
- Teamfouls: 0 bis 9 - rote 10 cm Digit
- Persönliche Fouls: 60 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
- Hupe ist von 0 bis 9 Sekunden frei programmierbar.
- Horn
- Stromversorgung: 110/220VAC-50/60Hz
- Abmessungen: 2000 x 1000 x 70 mm
- Gewicht: ca. 35kg

### Bedienerterminal:

Mikrocontroller gesteuertes Bedienerterminal CKL mit LCD-Anzeige, integrierter Tastatur und eingebautem Piepser (Tatendruckbestätigung). Das Terminal speichert die Daten bei einem Stromausfall (es ist keine Batterie notwendig). Die Tageszeit kann auf der Anzeigetafel angezeigt werden, wenn diese nicht für ein Spiel benötigt wird.





### Fakten der Anzeigetafel:

- Kleine universelle Anzeigetafel für Hallen.
- Besteht aus 2 Modulen die auf einen Metallrahmen montiert werden.
- Rote LED und weiße Beschriftung für beste Lesbarkeit
- Laufende Zeit in Minuten und Sekunden. Während der letzten Minute des Spiels werden auch die 1/10 Sekunden angezeigt.
- Tageszeitanzeige kann im Spielzeitfeld angezeigt werden.
- Pausenzeit kann im Spielzeitfeld angezeigt werden.
- Spielstand: 0 bis 199 für jedes Team (rote 10 cm Digit)
- Periode: 0 bis 9 - rote 10 cm Digit
- Ballbesitz (POSS): 1 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
- Time Out: 3 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
- Teamfouls: 0 bis 9 - rote 10 cm Digit
- Persönliche Fouls: 60 LED Cluster pro Team mit 10 mm Durchmesser
- Strafen: 2 Strafe pro Team: 0 - 9:59 Minuten (rote 10 cm Digit)
- Spielernummer für Stafen: pro Strafe 0 bis 99 (rote 10 cm Digit)
- Hupe ist von 0 bis 9 Sekunden frei programmierbar.
- Horn
- Stromversorgung: 110/220VAC-50/60Hz
- Abmessungen: 2000 x 1600 x 70 mm
- Gewicht: ca. 48 kg

### Bedienerterminal:

Mikrocontroller gesteuertes Bedienerterminal CKL mit LCD-Anzeige, integrierter Tastatur und eingebautem Piepser (Tatendruckbestätigung). Das Terminal speichert die Daten bei einem Stromausfall (es ist keine Batterie notwendig). Die Tageszeit kann auf der Anzeigetafel angezeigt werden, wenn diese nicht für ein Spiel benötigt wird.

