



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.

