



# BENUTZERHANDBUCH

SPINTSO REFEREE WATCH S2 PRO

VERSION 1.0





# INHALTSVERZEICHNIS

|  |           |
|--|-----------|
| <b>2. ÜBERBLICK UND ABKÜRZUNGEN</b>                | <b>4</b>  |
| <b>3. INBETRIEBNAHME</b>                           | <b>4</b>  |
| <b>4. AUFLADEN</b>                                 | <b>4</b>  |
| <b>5. VERBINDUNG MIT DER APP</b>                   | <b>5</b>  |
| <b>6. ALLGEMEINE BEDIENUNG</b>                     | <b>6</b>  |
| <b>7. SCHIEDSRICHTERFUNKTIONEN</b>                 | <b>8</b>  |
| <b>8. WEITERE FUNKTIONEN</b>                       | <b>35</b> |
| <b>9. SCHNELLEINSTELLUNGEN</b>                     | <b>38</b> |
| <b>10. APP-FUNKTIONEN</b>                          | <b>39</b> |
| <b>11. EIGENSCHAFTEN DER UHR S2<br/>PRO</b>        | <b>41</b> |
| <b>12. SICHERHEIT UND VOR-<br/>SICHTSMABNAHMEN</b> | <b>41</b> |
| <b>13. SUPPORT UND GARANTIE</b>                    | <b>42</b> |
| <b>14. KONTAKT</b>                                 | <b>42</b> |
| <b>15. KONFORMITÄTSERKLÄRUNGEN</b>                 | <b>42</b> |

Bitte lesen Sie dieses Handbuch vollständig durch bevor Sie Ihre Spintso-Uhr verwenden.

## 2. ÜBERBLICK UND ABKÜRZUNGEN



## 3. INBETRIEBNAHME

### 3.1. INHALT

Im Lieferumfang enthalten sind:

- Spintso-Schiedsrichteruhr S2 PRO
- USB-A Wireless-Ladegerät
- Schnellstartanleitung
- Zusätzliches Armband

### 3.2. ABZIEHEN

Bevor Sie Ihre neue Uhr verwenden, entfernen Sie bitte die Displayschutzfolie sowie die dünne transparente Kunststoffolie, die den Gesundheitssensor abdeckt.

### 3.3. AKTIVIERUNG

Halten Sie die Start-/Stopp-Taste gedrückt, bis das Spintso-Logo erscheint. Lassen Sie die Taste anschließend los. Während des Startvorgangs werden eine kurze Vibration und ein Signalton aktiviert.

## 4. AUFLADEN

Verbinden Sie das mitgelieferte Ladekabel mit einem USB-A-Anschluss und legen Sie die Uhr auf die Ladeschale. Achten Sie auf die korrekte Ausrichtung. Die Uhr zeigt kurz den Ladevorgang im Display an.

Während des Ladevorgangs drücken und lassen Sie die START-/STOPP-Taste los, um den Ladestatus anzuzeigen. Die Ladezeit beträgt bis zu vier Stunden und endet, wenn der Akku vollständig geladen ist.

Um eine vollständige Ladung sicherzustellen, laden Sie die Uhr nach 100 % noch 30 Minuten weiter.

Trennen Sie die Ladeschale nach dem Ladevorgang vom USB-A-Anschluss.



## 5. VERBINDUNG MIT DER APP

### 5.1. SMARTPHONE-INSTALLATION

Suchen Sie im App Store (iPhone) oder im Google Play Store (Android) nach "Spintso watch". Installieren Sie die Spintso-App auf Ihrem Smartphone.



### 5.2. UHR VERBINDEN

Stellen Sie sicher, dass Bluetooth auf Ihrem Smartphone und auf Ihrer Uhr aktiviert ist.



**Smartphone:** normalerweise ein blaues Bluetooth-Symbol.

**Uhr:** weißes Flugmodus-Symbol (Standard).

Öffnen Sie die Spintso-Watch-App auf Ihrem Smartphone und wählen Sie den Reiter "WATCH". Wählen Sie anschließend "ADD SPINTSO WATCH". Warten Sie, bis Ihre Spintso-Uhr in der Liste angezeigt wird, und wählen Sie dann S2 PRO aus. Bestätigen Sie anschließend die neue Kopplung an Ihrer Uhr.

Die Spintso-App kann Sie auffordern, die Software der Uhr zu aktualisieren. Wenn der Akkustand sowohl auf Ihrer Uhr als auch auf Ihrem Smartphone über 50 % liegt, können Sie das Update bestätigen.



## 6. ALLGEMEINE BETDIENUNG

### 6.1. AKTIVIERUNG DES DISPLAYS

Das Display wird entweder durch Drücken einer Taste oder durch Drehen des Handgelenks aktiviert. Nach einer einstellbaren Zeit wird das Display automatisch gedimmt und deaktiviert. Während des Dimmens kann das Display angeippt werden, um es aktiv zu halten.

### 6.2. ZIFFERBLATT WECHSELN

Das Zifferblatt kann geändert werden, wenn die Uhr das aktuelle Zifferblatt anzeigt. Halten Sie den Touchscreen gedrückt, bis die kleinen Punkte erscheinen. Wischen Sie nach rechts oder links, um zwischen den verschiedenen Zifferblättern zu wechseln. Wählen Sie das gewünschte Zifferblatt durch Tippen auf den Bildschirm aus.



Spintso



Klassisch



Retro



Hohe Sichtbarkeit



Klassisch  
römisch



Klassisch normal

### 6.3. NAVIGATION VOM HAUPTBILDSCHIRM

#### 6.3.1. EINSTELLUNGEN



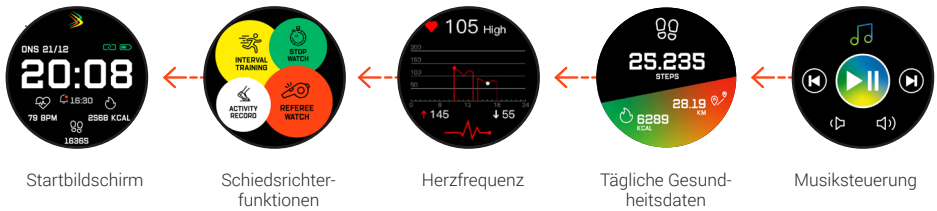
Startbildschirm



Einstellungen

Zum Startbildschirm zurückkehren durch Wischen nach oben oder Drücken einer Taste.

### 6.3.2 KURZBEFEHLE



Return to home screen by swiping right/left, or by pressing START/STOP button.

### 6.3.2 FUNKTIONEN



Zum Startbildschirm zurückkehren durch Wischen nach rechts oder durch Drücken der START/STOP-Taste.

## 6.4. DEAKTIVIERUNG

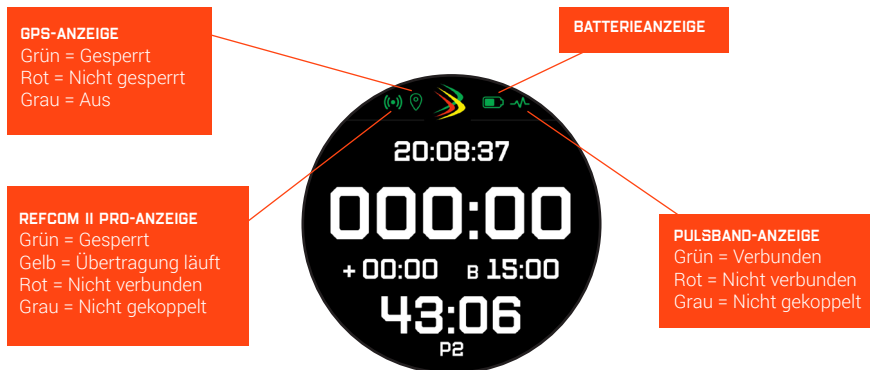
Wählen Sie in den Einstellungen "Ausschalten" oder halten Sie die START/STOP-Taste 16 Sekunden lang gedrückt, um die Uhr auszuschalten.

## 7. SCHIEDSRICHTERFUNKTIONEN

Verfügbare Schiedsrichterfunktionen sind Schiedsrichteruhr, Intervalltraining, Stoppuhr und Aktivitätsaufzeichnung. Eine Funktion wird durch Tippen auf den entsprechenden Kreis ausgewählt.

### 7.1. STATUSLEISTE

Die Statusleiste ist in allen Schiedsrichterfunktionen sichtbar.



### 7.2. SCHIEDSRICHTERUHR



Die Uhr bietet vier Spieluhren: Fußball/Soccer, Futsal, Feldhockey und Rugby. Für Fußball/Soccer stehen die Modi Classic, Pro und Youth zur Verfügung. Classic ist eine einfache Spieluhr zur schnellen Steuerung der Spielzeit. Youth ermöglicht die schnelle Erfassung von Toren und Strafen. PRO erlaubt zusätzlich die Zuordnung und Erfassung von Toren, Karten und Auswechslungen pro Spieler. Alle Spielprogramme werden individuell eingerichtet und bieten volle Flexibilität. Das Spielprogramm wird durch Tippen auf den Spielkreis gestartet.

#### 7.2.1. SPIELEINSTELLUNGEN

Spieleinstellungen können auf zwei Arten vorgenommen werden: über die Uhr oder über die Spintso App. Beachten Sie, dass einige erweiterte Einstellungen sowie Spielerlisten nur in der App bearbeitet werden können.

**Über die App:** Wählen Sie den Tab HOME und anschließend "MATCH +".

**Über die Uhr:** Tippen Sie auf die Einstellungen für die jeweilige Sportart. Danach tippen Sie auf die Einstellung, die angepasst oder angezeigt werden soll.



- Eine Einstellung wird durch Tippen auf den Bildschirm oder durch Drehen des X-Buttons angepasst.
  - Eine neue Einstellung wird durch Drücken der START/STOP-Taste gespeichert.
  - Das Verlassen oder Abbrechen einer neuen Einstellung erfolgt durch Wischen nach rechts oder durch Drücken der EVENT/LAP-Taste.
- Hinweis: Eine neue Einstellung wird nur gespeichert, wenn sie mit der START/STOP-Taste bestätigt wird.**

Alle über die Uhr verfügbaren Einstellungen werden unten beschrieben.

### 7.2.1.1. ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN

**PERIODEN:** Einstellung von 1 bis 9 Perioden.

**PERIODENZEIT:** Einstellung der einzelnen Periodenzeit zwischen 00:00 und 99:59 (mm:ss). Durch Bestätigen einer Periode wird die Einstellung der nächsten Periode angezeigt. Wischen Sie nach links, um die Zeit der nächsten Periode anzuzeigen. **Beachten Sie, dass die Zeit jeder Periode individuell eingestellt wird.**

**PAUSENZEIT:** Einstellung der einzelnen Pausenzeit zwischen 00:00 und 99:59 (mm:ss). Durch Bestätigen einer Pausenzeit wird die Einstellung der nächsten Pausenzeit angezeigt, sofern mehrere verwendet werden. Wischen Sie nach links, um die Zeit der nächsten Pausenzeit anzuzeigen, sofern mehrere verwendet werden. **Beachten Sie, dass die Zeit jeder Pausenzeit individuell eingestellt wird.**

**INDIKATION:** Einstellung der Vibrationsstärke und/oder des Signaltons zwischen 1 und 5 oder Aus.

**START/STOP:** Diese Option legt fest, wie das Spiel mit der START/STOP-Taste gestartet, pausiert und neu gestartet wird. Wählen Sie KURZDRUCK, LANGDRUCK oder DOPPELDRUCK.

KURZDRUCK: Die Taste wird sofort aktiviert.

LANGDRUCK: Die Taste wird nach 1,5 Sekunden Drücken aktiviert (verhindert unbeabsichtigtes Drücken).

DOPPELDRUCK: Die Taste wird beim zweiten Drücken sofort aktiviert (verhindert unbeabsichtigtes Drücken und ermöglicht eine schnellere Steuerung der Periodenzeit als LANGDRUCK).

**GPS:** Tracking ein/aus. GPS aus verlängert die Betriebszeit.

**DISPLAY:** ALWAYS ON oder HANDDREHUNG wählen.

ALWAYS ON: Bildschirm dauerhaft aktiv.

HANDDREHUNG: Bildschirm dimmt auf minimale Helligkeit und wird durch Handgelenkdrehung oder Tippen reaktiviert. Verlängert die Betriebszeit, besonders bei GPS AUS.

**MATCH VIEW:** Ansicht im Spiel wählen: NORMAL oder HOHE SICHTBARKEIT.

NORMAL: Standarddesign von Spintso.

HOHE SICHTBARKEIT: besser lesbare Schrift.

**PERIODENZÄHLUNG:** UP oder DOWN wählen.

UP: Zeit zählt hoch.

DOWN: Zeit zählt runter.

**PERIODENALARM:** ON oder OFF. Alarm vor Periodenende (einstellbare Zeit).

ON: Vibration oder Ton zum Alarmzeitpunkt.

OFF: Kein Alarm.

**ALARMZEIT:** 00:00–99:59 (mm:ss). Abhängig vom PERIODENALARM. Z. B. 01:00 = Alarm 1 Min. vor Periodenende.

### 7.2.1.2. SPORTSPEZIFISCHE EINSTELLUNGEN

**TEAMFARBE:** 11 Farben für Heim- und Auswärtsteam wählen.

**STRAFZEIT:** 00:00–99:59 (mm:ss).

**EREIGNISZEIT:** ON/OFF

ON: Gesamtspielzeit wird bei Ereignis (Tor/Strafe) 3 Sek. angezeigt.

OFF: Keine Anzeige der Gesamtspielzeit bei Ereignis.

**PAUSE NACH TOR:** ON/OFF

ON: Zeitzähler stoppt nach Tor.

OFF: Läuft weiter.

**PAUSE NACH STRAFE:** ON/OFF

ON: Zeitzähler stoppt nach Strafe.

OFF: Läuft weiter.

**PAUSE NACH FOUL:** ON/OFF

ON: Zeitzähler stoppt nach Foul.

OFF: Läuft weiter.

**TIME-OUT-ZEIT:** 00:00–99:59 (mm:ss).

**GRÜNE KARTE ZEIT:** 00:00–99:59 (mm:ss).

**GELBE KARTE 1 ZEIT:** 00:00–99:59 (mm:ss).

**GELBE KARTE 2 ZEIT:** 00:00–99:59 (mm:ss).

**GELBE KARTE ZEIT:** 00:00–99:59 (mm:ss).

**ROT-TIMER:** ON/OFF

ON: Timer bei roter Karte aktiv.

OFF: Kein Timer.

**ROT-ZEIT:** 00:00–99:59 (mm:ss).

**VERLETZUNGSZEIT:** 00:00–99:59 (mm:ss).

**CON-ZEIT:** 01–99 (s).

**STRAFSTOSS-ZEIT:** 01–99 (s).

**TRY, CONV, PEN KICK, DROP KICK, PEN TRY SCORE:** Punktwert 1–9 einstellen.

### 7.2.2 SPIEL

Bildschirm antippen und Spiel wählen: FOOTBALL/SOCCER (CLASSIC/YOUTH/PRO), FUTSAL, FELD-HOCKEY oder RUGBY.

#### 7.2.2.1 GENERELLE SPIELVORBEREITUNG

**LADEN:** Sicherstellen, dass der Akku für das gesamte Spiel ausreicht. Höherer Verbrauch durch Always-On-Display, GPS und Vibration. Uhr vor Spielbeginn vollständig laden. Empfohlene Ladezeit: mind. 3 Stunden.

**SETUP:** Sicherstellen, dass alle Spieleinstellungen vor Spielbeginn korrekt eingestellt sind. Beachten Sie, dass bei mehreren Perioden oder Pausen jede Periodenzeit und Pausenzeit separat eingestellt werden muss (z. B. bei 2 oder mehr Perioden/Pausen).

**GPS:** Für Aufzeichnung muss GPS verbunden sein. Nach längerer Inaktivität kann die Verbindung je nach Empfang 0,5–2 Min. dauern. Für schnellere Verbindung AGPS über die Spintso Watch App aktualisieren und vor dem Spiel kurz GPS verbinden (bis einige Stunden vorher möglich). Offenes Gelände und Stillstand beschleunigen die Verbindung. In Städten kann die erste Verbindung länger dauern; danach funktioniert die Aufzeichnung zuverlässig.

### 7.2.2.2. ALLGEMEINE SPIELSTEUERUNG

Das passende Spiel wird am besten bereits beim Aufwärmen ausgewählt. Dann hat das GPS genügend Zeit, eine Verbindung herzustellen, und die Uhr ist beim Spielstart vollständig bereit. (Das Spiel kann auch ohne GPS-Fix gestartet werden.)

Nach der Auswahl eines Spiels werden folgende Aktionen ausgeführt:

- a. Der Bildschirm ist vollständig ausgeschaltet.
- b. Der Touchscreen dient nur zum Reaktivieren des Displays.
- c. Bluetooth zum Telefon ist deaktiviert.
- d. Alle Benachrichtigungen und der Alarm sind deaktiviert.
- e. GPS versucht zu verbinden, wenn aktiviert. Bei GPS-Fix wechselt das Symbol von Rot zu Grün.
- f. Anzahl der Spielperioden, Dauer der ersten Periode und der ersten Pause werden angezeigt.
- g. Alle Spieluhrfunktionen werden über START/STOP und die Event-/Lap-Taste gesteuert.
- h. Vibration und/oder Signalton bei Tastendruck und Spielereignissen sind aktiviert.

### 7.2.2.3. ALLGEMEINE SPIELANZEIGEN

Die Uhr signalisiert alle Ereignisse durch Vibration und/oder Signalton.

#### 7.2.2.3.1. ALLGEMEINE SPIELANZEIGEN

**KURZE Vibration:** 1 Sekunde. Beim Start der Periode.

**MITTLERE Vibration:** 2 Sekunden. Beim Stoppen der Periodenzeit, bei Strafzeit = 0 und beim Bestätigen von Auswahl im Spielmenü.

**LANGE Vibration:** 5 Sekunden. Am Ende der Periode und der Pause.

**ERINNERUNGS-Vibration:** 3 Vibrationen, alle 10 Sekunden wiederholt. Wenn die Periodenzeit während einer Periode gestoppt ist (Pause).

**ALARM-Vibration:** 6 Vibrationen in 6 Sekunden.

#### 7.2.2.3.2. SIGNALTON

**KURZER Signalton:** Ein kurzer Piepton. Beim Start der Periode aktiviert.

**MITTLERER Signalton:** Zwei kurze Pieptöne. Beim Stoppen der Periodenzeit, bei Strafzeit = 0 und beim Bestätigen von Auswahl im Spielmenü aktiviert.


**LANGER Signalton:** 10 Pieptöne in 5 Sekunden. Am Ende der Periode und am Ende der Pause aktiviert.

**ERINNERUNGSTON:** Zwei Dreifach-Pieptöne, alle 10 Sekunden wiederholt. Aktiviert, wenn die Periodenzeit während einer Periode gestoppt ist (Pause).

**ALARMTON:** Fünf Doppelpieptöne innerhalb von fünf Sekunden.

## 7.2.2.4. FUSSBALL, CLASSIC UND PRO MATCH

### 7.2.2.4.1. SPIELANSICHT



The diagram shows a circular watch face with the following information: 'CLASSIC & PRO' at the top; a signal strength icon, a location pin icon, a Spintso logo, a battery icon, and a vibration icon at the top; '20:08:37' in the center; '000:00' in large digits below the center; '+ 00:00 B 15:00' below that; '43:06' in large digits at the bottom; and 'P2' at the very bottom. Five callout boxes point to different parts of the watch face:

- ZUSÄTZLICHER TIMER**  
Zeigt, wie lange die aktuelle Periode pausiert ist.
- PERIODENTIMER**  
Zeigt die Spielzeit der Periode.
- PERIODENNUMMER**  
Zeigt die aktuelle Spielperiode.
- AKTUELLE ZEIT**  
Zeigt die Echtzeit an. Das 12-/24-Stunden-Format wird durch die Einstellungen Ihres Telefons bestimmt.
- AUFWÄRTSZÄHLER**  
Zeigt die kontinuierlich verstrichene Zeit seit Beginn der aktuellen Periode. Während der Pause läuft die Zeit weiter. Beim Start der nächsten Periode wird der Aufwärtzähler auf die Summe aller vorherigen Spielperioden gesetzt und zählt dann weiter.
- PAUSETIMER ODER ALARMMELDUNG**  
•Pausentimer zeigt die verbleibende Zeit bis zum Start der nächsten Periode an. Nur während der Pause sichtbar.  
•Alarmmeldung zeigt die Alarmzeit durch fünfmaliges Blinken, wenn der Alarm ausgelöst wird.

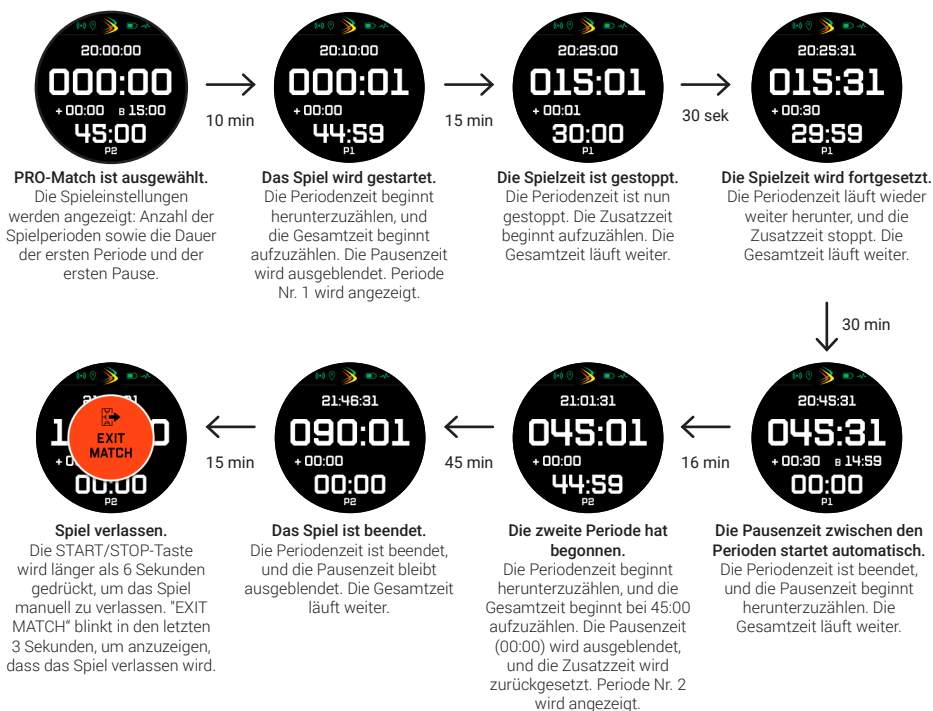
### 7.2.2.4.2. START/STOP-TASTE - SPIELSTEUERUNG

- Das Spiel wird durch Drücken der START/STOP-Taste gestartet. Die Funktion der Taste hängt von der Einstellung für kurzen Druck, langen Druck oder Doppeldruck ab.
- Für die CLASSIC- und PRO-Spieluhren empfehlen wir die Aktivierung per Doppeldruck. Sie bietet eine schnelle und zugleich sichere Steuerung des Periodentimers.
- Wird die Spieluhr versehentlich zu früh gestartet, kann die aktuelle Spielperiode zurückgesetzt werden. Halten Sie dazu die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung „PERIOD MENU“. Nach dem Aufrufen des Menüs drücken Sie die START/STOP-Taste kurz, um die Option „RESET PERIOD“ zu markieren. Bestätigen Sie die Auswahl, indem Sie die START/STOP-Taste gedrückt halten, bis die Periode zurückgesetzt ist.
- Während einer Spielperiode kann die Periodenzeit durch Drücken der START/STOP-Taste pausiert werden. Die Zusatzzeit beginnt aufzuzählen, und die Uhr vibriert und/oder gibt alle 10 Sekunden einen Signalton aus, um den Schiedsrichter daran zu erinnern, dass die Zeit pausiert ist. Durch erneutes Drücken der START/STOP-Taste wird die Periodenzeit fortgesetzt. Die Zusatzzeit wird dabei ebenfalls angehalten.
- Tritt während einer Spielperiode ein Ereignis wie ein Gewitter auf, können alle Spieluhren einschließlich des Zusatztimers pausiert werden. Halten Sie dazu die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint die blinkende Meldung „PERIOD MENU“. Nach dem Aufrufen des Menüs ist die Option „INCIDENT BREAK“ markiert. Bestätigen Sie die Auswahl, indem Sie die START/STOP-Taste gedrückt halten, bis der Incident Break aktiviert ist. Falls „INCIDENT BREAK“ nicht markiert ist, drücken Sie die START/STOP-Taste kurz, bis die Option ausgewählt ist. Beenden Sie den Incident Break durch Drücken der START/STOP-Taste und wählen Sie entweder „CONTINUE MATCH“ oder „EXIT MATCH“.
- Das Ende der Spielperiode wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Signalton angezeigt. Anschließend beginnt die Pausenzeit herunterzuzählen.

- Das Ende der Pausenzeit wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Signalton angezeigt.
- Starten Sie die neue Periode durch Drücken der START/STOP-Taste. Jede neue Spielperiode wird manuell gestartet und kann sowohl vor als auch nach Ablauf der Pausenzeit beginnen.
- Das Ende der letzten Spielperiode wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Signalton angezeigt. Beachten Sie, dass der TOT-Timer weiterläuft, falls nach dem Spielende noch eine gelbe oder rote Karte vergeben werden muss.
- Um die Spieluhr nach vollständigem Spielende zu verlassen, halten Sie die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung, dass Sie das Spiel verlassen werden.
- Um das Spiel vorzeitig zu beenden, wählen Sie im Periodenmenü "EXIT MATCH".

### 7.2.2.4.3. START/STOP-TASTE - SPIELBEISPIEL 2+4S, PAUSENZEIT 15 MIN.

Alle Start-, Stopp- und Neustartfunktionen werden durch Drücken der START/STOP-Taste ausgeführt.



#### 7.2.2.4.4. PRO - SPIELSTEUERUNG

Die PRO-Spielsteuerung ist identisch mit CLASSIC, bietet jedoch die Möglichkeit, Tore, gelbe und rote Karten sowie Auswechslungen zu erfassen. Diese Zusatzfunktionen werden über die EVENT/LAP-Taste gesteuert. Das EVENT/LAP-Menü funktioniert wie das PERIOD-Menü.

Zur Erfassung von Teams und Spielernamen muss die vollständige Einrichtung des PRO-Matches in der Spintso-Uhren-App erfolgen.

- Startaufstellung nach dem Anstoß wird nach dem Münzwurf mit der EVENT/LAP-Taste erfasst.
- Start, Pause und Neustart des Spiels erfolgen wie gewohnt durch Drücken der START/STOP-Taste.
- Tore, gelbe/rote Karten oder Auswechslungen werden durch Drücken der EVENT/LAP-Taste erfasst.
- Die Anstoßmannschaft für die nächste Periode wird während der Pause durch einmaliges Drücken der EVENT/LAP-Taste angezeigt.

#### 7.2.2.4.5. EVENT/LAP-MENÜ

Die Menüoptionen unterscheiden sich leicht je nach Spielphase.

##### Vor Spielbeginn.



##### Drücken 1

Die Anstoßmannschaft wird vor dem Start der Spieltime ausgewählt.

##### Während der Pause.



##### Drücken 1

Durch einmaliges Drücken der EVENT/LAP-Taste während der Pause wird die Anstoßmannschaft für die zweite Spielperiode angezeigt.

##### Während der Pause.



##### Drücken 2-6

Gleiche Reihenfolge wie "WÄHREND DER SPIELPERIODE".

##### Während der Spielperiode.



##### Drücken 1

Tormenü



##### Drücken 2

Menü für gelbe Karten



##### Drücken 3

Menü für rote Karten



##### Drücken 4

Auswechslungsmenü



##### Drücken 5

Letzte Aktion rückgängig machen

- Die EVENT/LAP-Taste wird gedrückt und losgelassen, um zwischen den verschiedenen Optionen zu wechseln. Jede Option zeigt Informationen und die Ereigniszeit der letzten Erfassung an.
- Halten Sie die EVENT/LAP-Taste bei der gewünschten Option gedrückt, um ein Ereignis auszuwählen.
- Das Menü wird 5 Sekunden nach dem letzten Tastendruck automatisch verlassen.
- Beachten Sie, dass zwei gelbe Karten für denselben Spieler zu einer roten Karte führen.

### 7.2.2.4.6. PRO-SPIEL - EREIGNISERFASSUNG

Alle Aktionen werden durch Drücken der EVENT/LAP-Taste ausgeführt. Das folgende Beispiel zeigt die Erfassung einer roten Karte.



**SCHRITT 1.** Drücken Sie die EVENT/LAP-Taste dreimal, um die Option für die rote Karte anzuzeigen. Halten Sie die Taste gedrückt, um die rote Karte auszuwählen.



**SCHRITT 2.** Wählen Sie das betreffende Team durch Drücken der Taste aus. Halten Sie die Taste gedrückt, um die markierte Option zu bestätigen.



**SCHRITT 3.** Wählen Sie den entsprechenden Grund durch Drücken der Taste aus. Halten Sie die Taste gedrückt, um die markierte Option zu bestätigen. Dieser Schritt ist optional und kann deaktiviert werden.



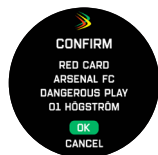
**SCHRITT 4.** Wählen Sie den betreffenden Spieler durch Drücken der Taste aus. Halten Sie die Taste gedrückt, um die markierte Option zu bestätigen. Spieler, die bereits eine rote Karte erhalten haben, können nicht ausgewählt werden und sind durchgestrichen dargestellt.



**SCHRITT 6.** Um den TOT-Zeitstempel der roten Karte anzuzeigen, drücken Sie die EVENT/LAP-Taste dreimal..



**Die Uhr kehrt zur normalen Spielsicht zurück.**



**SCHRITT 5.** Überprüfen Sie alle Eingaben und bestätigen Sie mit "OK" durch Drücken der Taste.

## 7.2.2.5. FUSSBALL, JUGEND

### 7.2.2.5.1. SPIELANSICHT

**PERIODENNUMMER**  
Zeigt die aktuelle Spielperiode an.

**STRAFZEITZÄHLER**  
Zeigt die älteste aktuell aktive Strafzeit an. Die maximale Anzahl an Strafzeiten pro Spiel beträgt neun.

**STRAFZEITTIMER**  
Zeigt die verbleibende Zeit, bis ein Spieler wieder auf das Spielfeld darf. Wenn mehrere Strafzeiten gleichzeitig aktiv sind, erscheint die neuere Strafzeit, nachdem die ältere beendet und ausgeblendet wurde.

**AKTUELLE ZEIT**  
Zeigt die Echtzeit an. Das 12-/24-Stunden-Format wird durch die Einstellungen Ihres Telefons bestimmt.

**PERIODENTIMER**  
Zeigt die Spielzeit der Periode an.

**PAUSETIMER ODER ALARMMELDUNG**  
- Pausentimer: Zeigt die verbleibende Zeit bis zum Start der nächsten Periode. Nur während der Pause sichtbar.  
- Alarmmeldung: Zeigt die Alarmzeit durch fünfmaliges Blinken an, wenn der Alarm ausgelöst wird.

**TEAMFARBE**  
Zeigt die Farben der Heim- und Auswärtsteams an.

**TEAM-SCORE-ZÄHLER**  
Zeigt die Anzahl der für jedes Team erfassten Tore an. Die maximale Anzahl an Toren ist auf 99 begrenzt.

### 7.2.2.5.2. SPIELSTEUERUNG JUGEND

- Das Spiel wird durch Drücken der START/STOP-Taste gestartet. Die Funktion der Taste hängt von der Einstellung für kurzen Druck, langen Druck oder Doppeldruck ab.
- Für die Jugend-Spieluhr empfehlen wir die Aktivierung per Kurzdruck. Sie bietet die praktischste Steuerung der Spieluhr sowie des Jugend-Ereignismenüs.
- Die laufende Gesamtzeit (TOT) wird durch Drücken und Halten der EVENT/LAP-Taste angezeigt.
- Wird die Spieluhr versehentlich zu früh gestartet, kann die aktuelle Spielperiode zurückgesetzt werden. Halten Sie dazu die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung, dass die Periode zurückgesetzt wird.
- Nach Spielbeginn kann das Jugend-Ereignismenü durch Drücken der START/STOP-Taste aufgerufen werden. Das Öffnen, Schließen und Navigieren im Menü wird durch kurze Bestätigungssignale angezeigt. Das Jugendmenü und seine Optionen werden separat beschrieben.
- Das Ende der Spielperiode wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Signalton angezeigt. Anschließend beginnt die Pausenzeit herunterzuzählen.
- Das Ende der Pausenzeit wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Signalton angezeigt.
- Starten Sie die neue Periode durch Drücken der START/STOP-Taste und Auswahl von "Kick-off" im Jugend-Ereignismenü. Jede neue Spielperiode wird manuell gestartet und kann sowohl vor als auch nach Ablauf der Pausenzeit beginnen.
- Zum Verlassen der Spieluhr halten Sie die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung zum Verlassen des Spiels. Ein Verlassen ist nur nach Spielende oder nach Zurücksetzen einer Spielperiode möglich.

### 7.2.2.5.3. JUGEND-EREIGNISMENÜ

Die Optionen des Jugend-Ereignismenüs unterscheiden sich leicht je nach Spielphase.



Normal



Während der Spielpause



Während der Pause

#### Menünavigation

- Nach Spielbeginn wird das Menü durch Drücken der START/STOP-Taste aufgerufen. Der erste Eintrag ist markiert und zur Aktivierung bereit.
- Durch wiederholtes Drücken der START/STOP-Taste wird durch das Menü navigiert. Der aktuell ausgewählte Eintrag wird nach Loslassen der Taste markiert.
- Zur Aktivierung des markierten Eintrags halten Sie die START/STOP-Taste 1 Sekunde lang gedrückt. Lassen Sie die Taste nach der Vibrationsbestätigung los.
- Das Menü wird nach 5 Sekunden ohne Eingabe automatisch verlassen. Der markierte Eintrag wird dann nicht aktiviert.
- Das Menü ist für schnelle Bedienung ausgelegt. Wenn Sie die Positionen der Einträge kennen, ist keine Anzeige erforderlich. Zum Beispiel:
  - Tor Heim registrieren: Taste kurz drücken, dann gedrückt halten, Vibrationsbestätigung abwarten und loslassen.
  - Tor Auswärts registrieren: Taste zweimal kurz drücken, dann gedrückt halten, Vibrationsbestätigung abwarten und loslassen.
  - Spiel pausieren: Taste dreimal kurz drücken, dann gedrückt halten, Vibrationsbestätigung abwarten und loslassen.
  - Und so weiter.

#### Menüpunkte

- KICK-OFF: Startet Periode 2 bis 9.
- TOR HEIM: Ein Tor wird dem Heim-Score hinzugefügt.
- TOR AUSWÄRTS: Ein Tor wird dem Auswärts-Score hinzugefügt.
- SPIEL PAUSIEREN: Periodentimer und aktive Strafzeittimer werden angehalten. Alle 10 Sekunden erfolgt eine Vibration als Erinnerung, dass die Spielzeit pausiert ist.
- SPIEL FORTSETZEN: Periodentimer und aktive Strafzeittimer werden fortgesetzt.
- STRAFE: Der Strafzeittimer wird aktiviert. Weitere Strafzeittimer (maximal neun) können ebenfalls aktiviert werden, werden jedoch ausgeblendet, bis der älteste Timer null erreicht hat. Die Uhr vibriert, wenn der Strafzeittimer null erreicht. Eine Strafzeit, die bis zum Periodenende nicht abgelaufen ist, wird pausiert und zu Beginn der nächsten Periode fortgesetzt. Jede Strafe erhält eine eindeutige Nummer (1–9).
- LETZTE AKTION RÜCKGÄNGIG: Hebt die letzte Aktion auf (Tor oder Strafe).
- MERCY END: Diese Option ist nur während der Spielpause sichtbar und dient dazu, die aktuelle Spielperiode vorzeitig zu beenden.

## 7.2.2.5.4. JUGENDSPIELBEISPIEL 3-20, PAUSEZEIT 10 MIN.



10 min



5 min



5 sek



**Jugendspiel ausgewählt.**  
Die Spieleinstellungen werden angezeigt: Anzahl der Spielperioden, Strafzeit sowie die Dauer der ersten Periode und der ersten Pause.

**Das Spiel wird durch Drücken der Taste gestartet.**  
Die Periodenzeit beginnt herunterzuzählen. Strafzeit und Pausenzeit werden ausgeblendet. Periode Nr. 1 wird angezeigt.

**Tor Gast wird erfasst.** Das Ereignismenü wird aufgerufen und "Tor Auswärts" ausgewählt. Die Kick-off-Option ist ausgeblendet und nicht aktiv. Die Periodenzeit läuft im Hintergrund weiter herunter.

**Die Uhr kehrt zur Schiedsrichteransicht zurück.** Der Auswärts-Score wird um eins erhöht. Die Periodenzeit läuft weiter herunter.

↓ 5 min



5 sek



3 min



5 sek



**Die Uhr kehrt zur Schiedsrichteransicht zurück.** Periodenzeit und Strafzeit PT1 werden angehalten.

**Das Spiel wird pausiert.** Das Ereignismenü wird aufgerufen und "Spiel pausieren" ausgewählt.

**Die Uhr kehrt zur Schiedsrichteransicht zurück.** Strafzeit PT1 beginnt herunterzuzählen. Die Periodenzeit läuft weiter herunter.

**Eine Strafe wird erfasst.** Das Ereignismenü wird aufgerufen und "Strafe" ausgewählt. Die Periodenzeit läuft im Hintergrund weiter herunter.

↓ 4 min



5 sek



08:44 min



1 min



**Das Spiel wird fortgesetzt.** Das Jugend-Schnellmenü wird aufgerufen und "Spiel fortsetzen" ausgewählt.

**Die Uhr kehrt zur Schiedsrichteransicht zurück.** Periodenzeit und Strafzeit PT1 laufen wieder weiter herunter.

**Die Pausenzeit beginnt.** Die Periodenzeit ist beendet, und die Pausenzeit beginnt automatisch herunterzuzählen. (Die Strafzeit PT1 wurde durch Vibration signalisiert und nach Erreichen von 00:00 entfernt.)

**Die 2. Periode wird versehentlich zu früh gestartet.** Die Periodenzeit beginnt herunterzuzählen. Die Pausenzeit wird ausgeblendet. Periode Nr. 2 wird angezeigt.

↓ 10 sec



60 min



7 min



1 sek



**Spielende.** Die Taste wird länger als 6 Sekunden gedrückt, um das Spiel manuell zu verlassen. "EXIT MATCH" blinkt in den letzten 3 Sekunden, um anzuzeigen, dass das Spiel verlassen wird.


**Die 2. Periode wird gestartet.** Die Periodenzeit beginnt herunterzuzählen. Die Pausenzeit wird ausgeblendet.

**2. Periode bereit.** Aktuelle Periodennummer, volle Periodenzeit und nächste Pausenzeit werden angezeigt. Die Torstände bleiben unverändert. Die Periodenzeit ist gestoppt.

**Die 2. Periode wird zurückgesetzt.** Die Taste wird länger als 6 Sekunden gedrückt, um die Periode zurückzusetzen. "RESET PERIOD" blinkt in den letzten 3 Sekunden, um anzuzeigen, dass die Periode zurückgesetzt wird.

## 7.2.2.6. FUTSAL

### 7.2.2.6.1. SPIELANSICHT



The diagram shows a circular digital display for a soccer referee. At the top, it says 'JUGEND'. Below that, there are status icons for signal strength, location, and battery. The main display shows the current time '20:08:37' and a large '20:00' in the center. To the left of the large time is 'P2'. Below the large time, it shows 'PT1 02:00 B 15:00'. At the bottom, there are two rows of score/foul counters: 'HOME 00 G 00' and 'AWAY 00 F 00'. Two colored circles, red and blue, are positioned below the HOME and AWAY labels respectively. Red lines connect various parts of the display to text boxes explaining their functions.

**PERIODENNUMMER**  
Zeigt die aktuelle Spielperiode an.

**STRAFZEITZÄHLER**  
Zeigt die älteste aktuell aktive Strafzeit an. Die maximale Anzahl an Strafzeiten pro Spiel beträgt neun.

**STRAFZEITTIMER**  
Zeigt die verbleibende Zeit, bis ein Spieler wieder auf das Spielfeld darf. Wenn mehrere Strafzeiten gleichzeitig aktiv sind, wird die neuere angezeigt, nachdem die ältere beendet und ausgeblendet wurde.

**AKTUELLE ZEIT**  
Zeigt die Echtzeit an. Das 12-/24-Stunden-Format wird durch die Einstellungen Ihres Telefons bestimmt.

**PERIODENTIMER**  
Zeigt die Spielzeit der Periode an.

**PAUSETIMER ODER ALARMMELDUNG**  
- Pausentimer (B): Zeigt die verbleibende Zeit bis zum Start der nächsten Periode. Nur während der Pause sichtbar.  
- Alarmmeldung: Zeigt die Alarmzeit durch fünfmaliges Blinken an, wenn der Alarm ausgelöst wird.  
- Time-out-Timer (T): Wird nach Auslösung eines Time-outs angezeigt. In diesem Fall werden Perioden- und Strafzeitimer pausiert.

**TEAMFARBE**  
Zeigt die Farben der Heim- und Auswärtsteams an.

**TEAM-SCORE-ZÄHLER & TEAM-FOUL-ZÄHLER**  
- G zeigt die Anzahl der für jedes Team erfassten Tore an. Die maximale Anzahl an Toren ist auf 99 begrenzt.  
- F zeigt die Anzahl der für jedes Team erfassten Fouls an. Die maximale Anzahl an Fouls ist auf 99 begrenzt. Ab sechs Fouls wird eine mittlere Anzeige ausgelöst. Die Fouls werden nach der ersten Periode zurückgesetzt und starten wieder bei null.

### 7.2.2.6.2. FUTSAL-SPIELSTEUERUNG

- Das Spiel wird durch Drücken der START/STOP-Taste gestartet. Die Funktion der Taste hängt von der Einstellung für kurzen Druck, langen Druck oder Doppeldruck ab.
- Für die Futsal-Spieluhr empfehlen wir die Aktivierung per Kurzdruck. Sie bietet die praktischste Steuerung der Spieluhr und des Ereignismenüs.
- Die laufende Gesamtzeit (TOT) wird durch Drücken und Halten der EVENT/LAP-Taste angezeigt.
- Wird die Spieluhr versehentlich zu früh gestartet, kann die aktuelle Spielperiode zurückgesetzt werden. Halten Sie dazu die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung, dass die Periode zurückgesetzt wird.
- Nach Spielbeginn kann das Ereignismenü durch Drücken der START/STOP-Taste aufgerufen werden. Das Öffnen, Verlassen und Navigieren im Menü wird durch kurze Signale bestätigt. Das Futsal-Ereignismenü und seine Optionen werden separat beschrieben.
- Das Ende der Spielperiode wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Signalton angezeigt. Anschließend beginnt die Pausenzeit herunterzuzählen.
- Das Ende der Pausenzeit wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Signalton angezeigt.
- Starten Sie die neue Spielperiode durch Drücken der START/STOP-Taste und Auswahl von „Kick-off“ im Ereignismenü. Jede neue Spielperiode wird manuell gestartet und kann sowohl vor als auch nach Ablauf der Pausenzeit beginnen.
- Um die Spieluhr zu verlassen, halten Sie die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung, dass Sie das Spiel verlassen werden. Das Verlassen ist nur nach Spielende oder nach Zurücksetzen einer Spielperiode möglich.

### 7.2.2.6.3. FUTSAL-EREIGNISMENÜ

Die Optionen des Futsal-Ereignismenüs unterscheiden sich leicht je nach Spielphase.



#### Menünavigation

- Nach Spielbeginn kann das Menü durch Drücken der START/STOP-Taste aufgerufen werden. Der erste Eintrag ist markiert und zur Aktivierung bereit.
- Durch wiederholtes Drücken der START/STOP-Taste wird durch das Menü navigiert. Der aktuell ausgewählte Eintrag wird nach Loslassen der Taste markiert.
- Zur Aktivierung des markierten Eintrags halten Sie die START/STOP-Taste 1 Sekunde lang gedrückt. Lassen Sie die Taste nach der Vibrationsbestätigung los.
- Das Menü wird nach 5 Sekunden ohne weitere Eingabe automatisch verlassen. Der markierte Eintrag wird dann nicht aktiviert.
- Das Menü ist für schnelle Bedienung ausgelegt. Wenn Sie die Positionen der Menüpunkte kennen, ist kein Blick auf das Display erforderlich. Zum Beispiel:
  - Tor Heim registrieren: Taste kurz drücken, dann gedrückt halten, Vibrationsbestätigung abwarten und loslassen.
  - Tor Auswärts registrieren: Taste zweimal kurz drücken, dann gedrückt halten, Vibrationsbestätigung abwarten und loslassen.
  - Foul Heim registrieren: Taste dreimal kurz drücken, dann gedrückt halten, Vibrationsbestätigung abwarten und loslassen.
  - Und so weiter.

#### Menüpunkte

- KICK-OFF: Startet Periode 2 bis 9.
- TOR HEIM: Ein Tor wird dem Heim-Score hinzugefügt.
- TOR AUSWÄRTS: Ein Tor wird dem Auswärts-Score hinzugefügt.
- FOUL HEIM: Ein Foul wird dem Heim-Foulszähler hinzugefügt.

- FOUL AUSWÄRTS: Ein Foul wird dem Auswärts-Foulzähler hinzugefügt.
- SPIEL PAUSIEREN: Periodentimer und aktive Strafzeittimer werden angehalten. Alle 10 Sekunden erfolgt eine Vibration als Erinnerung, dass die Spielzeit pausiert ist.
- SPIEL FORTSETZEN: Periodentimer und aktive Strafzeittimer werden fortgesetzt. „Spiel fortsetzen“ ist immer der erste Eintrag im Ereignismenü, wenn vorhanden.
- STRAFE: Der Strafzeittimer wird aktiviert. Weitere Strafzeittimer (maximal neun) können ebenfalls aktiviert werden, werden jedoch ausgeblendet, bis der älteste Timer null erreicht hat. Die Uhr vibriert, wenn der Strafzeittimer null erreicht. Eine Strafzeit, die vor dem Periodenende nicht abgelaufen ist, wird pausiert und zu Beginn der nächsten Periode fortgesetzt. Jede Strafe erhält eine eindeutige Nummer (1–9).
- TIME-OUT: Der Time-out-Timer wird aktiviert, und die anderen Timer werden pausiert.
- LETZTE AKTION RÜCKGÄNGIG: Hebt die letzte Aktion auf (Tor, Foul oder Strafe).
- PERIODE BEENDEN: Diese Option ist nur während der Spielpause sichtbar und dient dazu, die aktuelle Spielperiode vorzeitig zu beenden.

#### **7.2.2.6.4. FUTSAL-SPIELBEISPIEL**

Das Spiel wird wie bei FUSSBALL/JUGEND gesteuert, jedoch bietet Futsal zusätzlich die Möglichkeit, Fouls zu erfassen und einen Time-out-Timer zu starten.

## 7.2.2.7. FELDHOCKEY-SPIEL

### 7.2.2.7.1. SPIELANSICHT



### 7.2.2.7.2. START/STOP-TASTE - SPIELSTEUERUNG

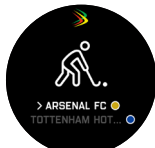
- Das Spiel wird durch Drücken der START/STOP-Taste gestartet. Die Funktion der Taste hängt von der Einstellung für kurzen Druck, langen Druck oder Doppeldruck ab.
- Wir empfehlen die Aktivierung per Doppeldruck. Sie bietet eine schnelle und zugleich sichere Steuerung des Periodentimers.
- Wird die Spieluhr versehentlich zu früh gestartet, kann die aktuelle Spielperiode zurückgesetzt werden. Halten Sie dazu die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung „PERIOD MENU“. Nach dem Aufrufen des Menüs drücken Sie die START/STOP-Taste kurz, um die Option „RESET PERIOD“ zu markieren. Bestätigen Sie die Auswahl, indem Sie die Taste gedrückt halten, bis die Periode zurückgesetzt ist.
- Während einer Spielperiode kann die Periodenzeit durch Drücken der START/STOP-Taste pausiert werden. Die Uhr vibriert und/oder gibt alle 10 Sekunden einen Signalton aus, um den Schiedsrichter daran zu erinnern, dass die Zeit pausiert ist. Durch erneutes Drücken der START/STOP-Taste wird die Periodenzeit fortgesetzt.
- Tritt während einer Spielperiode ein Ereignis wie ein Gewitter auf, können alle Spieluhren einschließlich der Kartentimer pausiert werden. Halten Sie dazu die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint die blinkende Meldung "PERIOD MENU". Nach dem Aufrufen des Menüs ist die Option "INCIDENT BREAK" markiert. Bestätigen Sie die Auswahl, indem Sie die START/STOP-Taste gedrückt halten, bis der Incident Break aktiviert ist. Falls "INCIDENT BREAK" nicht markiert ist, drücken Sie die START/STOP-Taste kurz, bis die Option markiert ist. Beenden Sie den Incident Break durch Drücken der START/STOP-Taste und wählen Sie entweder "CONTINUE MATCH" oder "EXIT MATCH".
- Das Ende der Spielperiode wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Signalton angezeigt. Anschließend beginnt die Pausenzeit herunterzuzählen.
- Das Ende der Pausenzeit wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Signalton angezeigt.
- Starten Sie die neue Spielperiode durch Drücken der START/STOP-Taste. Jede neue Spielperiode wird manuell gestartet und kann sowohl vor als auch nach Ablauf der Pausenzeit beginnen.
- Um die Spieluhr nach Spielende zu verlassen, halten Sie die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung, dass Sie das Spiel verlassen werden.
- Um das Spiel vorzeitig zu beenden, wählen Sie im Periodenmenü "EXIT MATCH".



### 7.2.2.7.5. EVENT/LAP-MENÜ

Die Menüoptionen unterscheiden sich leicht je nach Spielphase.

Vor Spielbeginn.



**Drücken 1**

Die Anstoßmannschaft wird vor dem Start der Spieltime ausgewählt.

Während der Pause.



**Drücken 1**

Durch einmaliges Drücken der EVENT/LAP-Taste während der Pause wird die Anstoßmannschaft für die zweite Spielperiode angezeigt.

Während der Pause.



**Drücken 2-7**

Gleiche Reihenfolge wie "WÄHREND DER SPIELPERIODE".

Während der Spielperiode.



**Drücken 1**  
Tormenü



**Drücken 2**  
Grüne Karte – Menü



**Drücken 3**  
Gelbe Karte 1 – Menü



**Drücken 4**  
Gelbe Karte 2 – Menü



**Drücken 5**  
Rote Karte – Menü



**Drücken 6**  
Letzte Aktion rückgängig.

- Die EVENT/LAP-Taste wird gedrückt und losgelassen, um zwischen den verschiedenen Optionen zu wechseln. Jede Option zeigt Informationen und die Ereigniszeit der letzten Erfassung an.
- Halten Sie die EVENT/LAP-Taste bei der entsprechenden Option gedrückt, um ein Ereignis auszuwählen.
- Das Menü wird 5 Sekunden nach dem letzten Tastendruck automatisch verlassen.
- Beachten Sie, dass zwei gelbe Karten für denselben Spieler zu einer roten Karte führen.

### 7.2.2.7.6. FELDHOCKEY - EREIGNISERFASSUNG

Alle Aktionen werden durch Drücken der EVENT/LAP-Taste ausgeführt. Das folgende Beispiel zeigt die Erfassung einer grünen Karte.



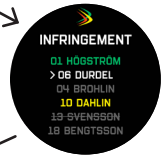
**SCHRITT 1.** Drücken Sie die EVENT/LAP-Taste zweimal, um die Option für die grüne Karte anzuzeigen. Halten Sie die Taste gedrückt, um die grüne Karte auszuwählen.



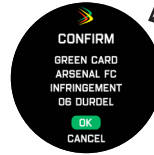
**SCHRITT 2.** Wählen Sie das betreffende Team durch Drücken der Taste aus. Halten Sie die Taste gedrückt, um die markierte Option zu bestätigen.



**SCHRITT 3.** Wählen Sie den entsprechenden Grund durch Drücken der Taste aus. Halten Sie die Taste gedrückt, um die markierte Option zu bestätigen. Dieser Schritt ist optional und kann in der App deaktiviert werden.



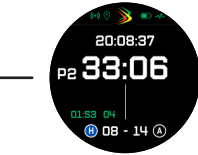
**SCHRITT 4.** Wählen Sie den betreffenden Spieler durch Drücken der Taste aus. Halten Sie die Taste gedrückt, um die markierte Option zu bestätigen. Spieler, die bereits eine rote Karte erhalten haben, können nicht ausgewählt werden und sind durchgestrichen dargestellt. Dieser Schritt ist optional und kann in der App deaktiviert werden.



**SCHRITT 5.** Überprüfen Sie alle Eingaben und bestätigen Sie mit "OK" durch Drücken der Taste.



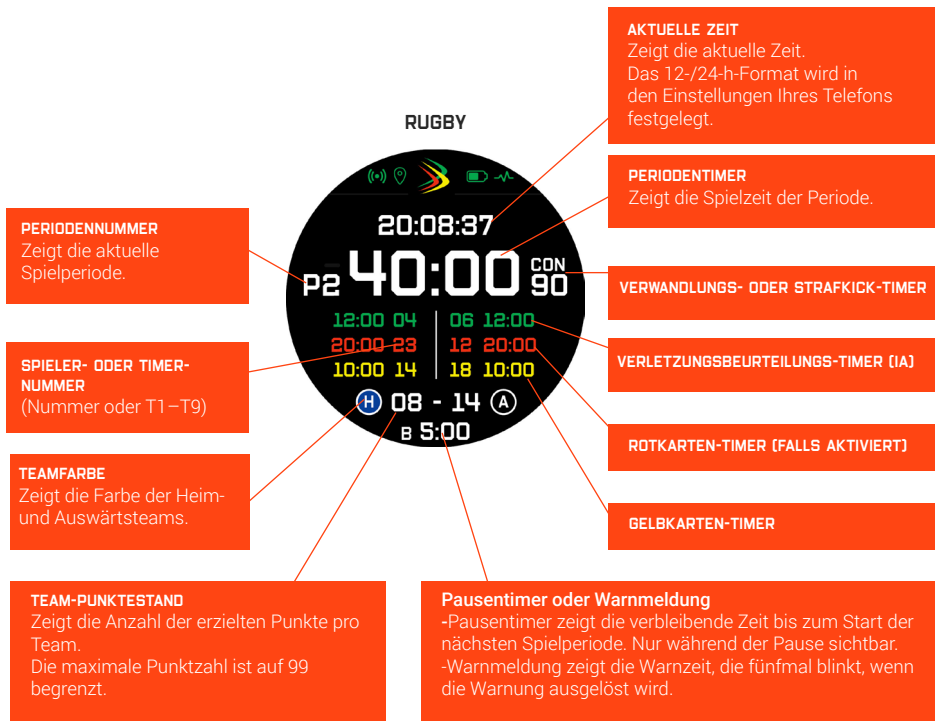
**SCHRITT 6.** Um den Perioden-Zeitstempel der grünen Karte anzuzeigen, drücken Sie die EVENT/LAP-Taste zweimal.



**Die Uhr kehrt zur normalen Spielansicht zurück.**  
Grüner Timer und Spielernummer werden angezeigt. Ist die Spielerliste deaktiviert, werden stattdessen T1 bis T9 angezeigt.

## 7.2.2.8. RUGBYSPIEL

### 7.2.2.8.1. SPIELANSICHT



### 7.2.2.8.2. START/STOP-TASTE FÜR DIE SPIELSTEUERUNG

- Das Spiel wird durch Drücken der START/STOP-Taste gestartet. Die Aktivierung der Taste hängt von der Einstellung "kurzer Druck", "langer Druck" oder "Doppeldruck" ab.
- Wir empfehlen die Doppel-Tastendruck-Aktivierung. Sie ermöglicht eine schnelle und sichere Steuerung des Periodentimers.
- Wenn die Spieluhr versehentlich zu früh gestartet wird, kann die aktuelle Spielperiode zurückgesetzt werden. Dazu halten Sie die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint die blinkende Meldung "PERIOD MENU". Im Menü drücken und loslassen Sie die START/STOP-Taste, um die Option "RESET PERIOD" zu markieren. Bestätigen Sie die Auswahl, indem Sie die Taste gedrückt halten, bis die Periode zurückgesetzt ist.
- Während der Spielperiode kann die Zeit durch Drücken der START/STOP-Taste pausiert werden. Die Uhr vibriert und/oder piept alle 10 Sekunden, um den Schiedsrichter daran zu erinnern, dass die Zeit pausiert ist. Drücken Sie die START/STOP-Taste erneut, um die Zeit fortzusetzen.
- Bei einem Zwischenfall, z. B. einem Gewitter, können alle Spieluhren einschließlich Karten- und IA-Timer pausiert werden. Halten Sie dazu die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint die blinkende Meldung "PERIOD MENU". Im Menü ist die Option "INCIDENT BREAK" hervorgehoben. Bestätigen Sie die Auswahl, indem Sie die START/STOP-Taste gedrückt halten, bis der Incident Break aktiviert ist. Falls "INCIDENT BREAK" nicht markiert ist, drücken und lassen Sie die START/STOP-Taste los, bis die Option hervorgehoben ist. Beenden Sie den Incident Break durch Drücken der START/STOP-Taste und wählen Sie entweder "CONTINUE MATCH" oder "EXIT MATCH".
- Das Ende der Spielperiode wird durch eine 1-sekündige Vibration und/oder Pieptöne angezeigt.  
**Beachten Sie, dass die Periodenzeit gelb wird und weiterläuft, bis sie manuell beendet wird.**
- Beenden Sie die Periode manuell, indem Sie die EVENT/LAP-Taste gedrückt halten, bis "CONFIRM END" angezeigt wird. Bestätigen Sie das Ende anschließend durch Loslassen und erneutes Drücken der Taste.
- Nach dem Ende der Periode beginnt die Pausenzeit herunterzuzählen.
- Das Ende der Pausenzeit wird durch eine 5-sekündige Vibration und/oder Pieptöne angezeigt.
- Starten Sie die neue Spielperiode durch Drücken der START/STOP-Taste. Die neue Spielperiode wird immer manuell gestartet und kann vor oder nach Ablauf der Pausenzeit begonnen werden.
- Zum Verlassen der Spieluhr nach Spielende halten Sie die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung, dass Sie den Spielmodus verlassen.
- Um das Spiel vorzeitig zu beenden, wählen Sie im Periodenmenü "EXIT MATCH".

### 7.2.2.8.3. START/STOP-TASTE - SPIELBEISPIEL 2+40, PAUZENZEIT 5

Alle Start-, Stopp- und Neustartaktionen erfolgen durch Drücken der START/STOP-Taste.



**Rugby-Spiel ist ausgewählt.**  
Die Einstellungen für das Spiel werden angezeigt.  
Anzahl der Spielperioden, Zeit der ersten Periode, erste Pause, Kartenzeiten sowie Verletzungsbeurteilungszeit (IA).



**Spiel gestartet.**  
Die Spielzeit beginnt herunterzuzählen, Pausen- und Kartentimer werden ausgeblendet.  
Periode Nr. 1 wird angezeigt.



**Spielzeit gestoppt.**  
Die Spielzeit ist nun gestoppt.



**Spielzeit wird fortgesetzt.**  
Die Spielzeit setzt das Herunterzählen fort.



**Die Pausenzeit erreicht Null.**  
Beim Erreichen von Null vibriert die Uhr, und der Pausentimer bleibt bei 00:00 stehen.



**Pausenzeit zwischen den Spielperioden.**  
Die Pausenzeit beginnt nach dem Ende der Spielperiode herunterzuzählen.  
Die Zeit der nächsten Spielperiode wird angezeigt.



**Periode manuell beenden.**  
Die Spielperiode wird zu einem geeigneten Zeitpunkt manuell beendet.  
Beachten Sie, dass die Periode mit der EVENT/LAP-Taste beendet wird.



**Das Ende der Spielperiode ist erreicht.**  
Das Ende der Spielperiode wird durch Vibration und Farbwechsel zu Gelb angezeigt.



**Die 2. Spielperiode wird gestartet.**  
Die Spielzeit beginnt herunterzuzählen. Die Pausenzeit wird ausgeblendet. Periode Nr. 2 wird angezeigt.



**Spiel beendet.**  
Die letzte Spielperiode wird zu einem geeigneten Zeitpunkt manuell mit der EVENT/LAP-Taste beendet.



**Spiel bereit zum Beenden.**  
Der Periodentimer stoppt, und die Pausenzeit wird nicht mehr angezeigt. Die Gesamtzeit der vorherigen Periode wird angezeigt.  
Die Uhr kann weiterhin z. B. eine Gelb- oder Rote Karte erfassen, falls es nach der regulären Spielzeit zu einer Situation kommt.



**Spiel beenden.**  
Die START/STOP-Taste wird >6 Sekunden gedrückt, um das Spiel manuell zu beenden.  
"EXIT MATCH" blinkt in den letzten 3 Sekunden als Hinweis, dass Sie das Spiel verlassen.

### 7.2.2.8.4. SPIELEREIGNISSE MIT DER EVENT/LAP-TASTE

Die EVENT/LAP-Taste ermöglicht die Erfassung von Punkten, Karten und Auswechslungen und funktioniert wie das PERIOD-Menü.

Um Team- und Spielernamen zu registrieren, muss die komplette Spieleinstellung in der Spintso Watch App vorgenommen werden.

- Nach dem Münzwurf wird das Anstoßteam mit der EVENT/LAP-Taste festgelegt.
- Spiel normal starten, pausieren und fortsetzen durch Drücken der START/STOP-Taste.
- Punkt, Karte usw. durch Drücken der EVENT/LAP-Taste erfassen.
- Das Anstoßteam für die nächste Periode wird angezeigt, indem Sie während der Pause einmal die EVENT/LAP-Taste drücken.

### 7.2.2.8.5. EVENT/LAP-MENÜ

Die Menüoptionen unterscheiden sich leicht je nach Spielphase.

#### Vor Spielbeginn



#### Drücken 1

Das Anstoßteam wird vor dem Start der Spieltime ausgewählt.

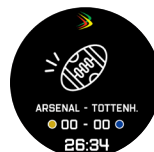
#### Während der Pause



#### Drücken 1

Durch einmaliges Drücken der EVENT/LAP-Taste während der Pause wird das Anstoßteam für die zweite Spielperiode angezeigt.

#### Während der Pause



#### Drücken 2-7

Gleiche Reihenfolge wie "WÄHREND DER SPIELPERIODE"

#### During playing period.



#### Drücken 1

Punktstand-Menü



#### Drücken 2

Gelbkarten-Menü



#### Drücken 3

Rotkarten-Menü



#### Drücken 4

Strafzeit-Timer



#### Drücken 5

Auswechslungsmenü



#### Drücken 6

Verletzungsbeurteilungs-Timer-Menü



#### Drücken 7

Letzte Aktion rückgängig machen

- Die EVENT/LAP-Taste wird gedrückt und losgelassen, um zwischen den verschiedenen Optionen zu wechseln. Jede Option zeigt Informationen und die Ereigniszeit der vorherigen Erfassung an.
- Halten Sie die EVENT/LAP-Taste bei der gewünschten Option gedrückt, um ein Ereignis auszuwählen.
- Das Menü wird 5 Sekunden nach dem letzten Tastendruck automatisch verlassen.
- Beachten Sie, dass zwei Gelbe Karten für denselben Spieler zu einer Roten Karte führen.

### 7.2.2.8.6. REGISTRIERUNG VON RUGBY-SPIELEREIGNISSEN

Alle Aktionen erfolgen durch Drücken der EVENT/LAP-Taste. Das folgende Beispiel zeigt die Erfassung eines Punktes.



**SCHRITT 1.** Drücken Sie die EVENT/LAP-Taste einmal, um die Punkte-Option anzuzeigen. Halten Sie die Taste gedrückt, um die Punkte-Erfassung auszuwählen.



**SCHRITT 2.** Wählen Sie das entsprechende Team durch Drücken der Taste. Halten Sie die Taste gedrückt, um die markierte Option auszuwählen.



**SCHRITT 3.** Wählen Sie den passenden Punkttyp durch Drücken der Taste. Halten Sie die Taste gedrückt, um die markierte Option auszuwählen.



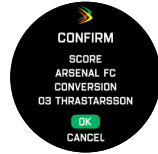
**SCHRITT 4.** Wählen Sie den entsprechenden Spieler durch Drücken der Taste. Halten Sie die Taste gedrückt, um die markierte Option auszuwählen. Spieler mit Roter Karte können nicht ausgewählt werden und sind durchgestrichen dargestellt. Dieser Schritt ist optional und kann in der App deaktiviert werden.



**SCHRITT 6.** Um den Zeitstempel der Spielperiode des Punkts anzuzeigen, drücken Sie einmal die EVENT/LAP-Taste.



**Die Uhr kehrt zur normalen Spielsicht zurück.** Die Punktwertung wird um zwei Punkte aktualisiert.



**SCHRITT 5.** Überprüfen Sie alle Eingaben und bestätigen Sie mit der Taste "OK".

## 7.3. INTERVALL-TRAININGSUHR

Die Intervall-Trainingsuhr unterstützt den Schiedsrichter bei der Vorbereitung auf den verpflichtenden Fitnessstest. Beispiele finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.

### 7.3.1. INTERVALLEINSTELLUNGEN

Wählen Sie die Einstellungen auf dem Bildschirm durch Tippen auf den Kreis "Intervalleinstellungen".

Die Einstellungen können auch über die Spintso Watch App vorgenommen werden.

**TRAININGSSETS:** Einstellung von 1 bis 99 Sets. Bestätigen Sie mit der START/STOP-Taste oder brechen Sie ab, indem Sie nach rechts wischen.

**PERIODEN PRO SET:** Einstellung von 1 bis 9 Perioden. Bestätigen Sie mit der START/STOP-Taste oder brechen Sie ab, indem Sie nach rechts wischen.

**AKTIVES TRAINING:** Einstellung der aktiven Trainingszeit (Laufzeit) zwischen 00:00 und 99:59 (mm:ss). Bestätigen Sie mit der START/STOP-Taste oder brechen Sie ab, indem Sie nach rechts wischen.

**AKTIVE ERHOLUNG:** Einstellung der aktiven Erholungszeit (Gehzeit oder Pause) zwischen 00:00 und 99:59 (mm:ss). Bestätigen Sie mit der START/STOP-Taste oder brechen Sie ab, indem Sie nach rechts wischen.



**ERHOLUNGSZEIT:** Einstellung der Erholungszeit (Zeit bis zum Start der nächsten Trainingsaktivität) zwischen 00:00 und 99:59 (mm:ss). Bestätigen Sie mit der START/STOP-Taste oder brechen Sie ab, indem Sie nach rechts wischen.

**ANZEIGE:** Wählen Sie VIBRATION und TONSTÄRKE durch Tippen auf den Bildschirm.

Stellen Sie die Stärke jeweils zwischen 1 und 5 ein oder schalten Sie sie aus.

Bestätigen Sie mit der START/STOP-Taste oder brechen Sie ab, indem Sie nach rechts wischen.

**BILDSCHIRM:** Wählen Sie „Immer EIN“ oder „Handgelenk drehen“ (Aktivierung durch Anheben/Drehen des Handgelenks).

### **7.3.1.1. BEISPIELE FÜR INTERVALLEINSTELLUNGEN**

#### **7.3.1.1.1. SCHWEDEN DIVISION 4, 5, 6**

-75 Meter unter 17 Sekunden laufen und 25 Meter unter 20 Sekunden gehen.

-40 Mal wiederholen.

Einstellung gemäß unten:

TRAININGSSETS = 40

PERIODEN PRO SET = 1

TRAININGSPERIODE 1 = 00:17

ERHOLUNGSPERIODE 1 = 00:20

(ERHOLUNGSZEIT = 05:00) (Erholungszeit vor Beginn der nächsten Trainingsaktivität.)

#### **7.3.1.1.2. FIFA / UEFA**

- 60 Meter unter 12 Sekunden laufen und 6 Sekunden Pause

- 40 + 40 Meter um einen Pfosten unter 16 Sekunden laufen und 6 Sekunden Pause

- 60 Meter unter 12 Sekunden laufen und 24 Sekunden Pause

- 5 Mal wiederholen.

Einstellung gemäß unten:

TRAININGSSETS = 5

PERIODEN PRO SET = 3

TRAININGSPERIODE 1 = 00:12

TRAININGSPERIODE 2 = 00:16

TRAININGSPERIODE 3 = 00:12

ERHOLUNGSPERIODE 1 = 00:06

ERHOLUNGSPERIODE 2 = 00:06

ERHOLUNGSPERIODE 3 = 00:24

(ERHOLUNGSZEIT = 05:00)

(Erholungszeit vor Beginn der nächsten Trainingsaktivität.)

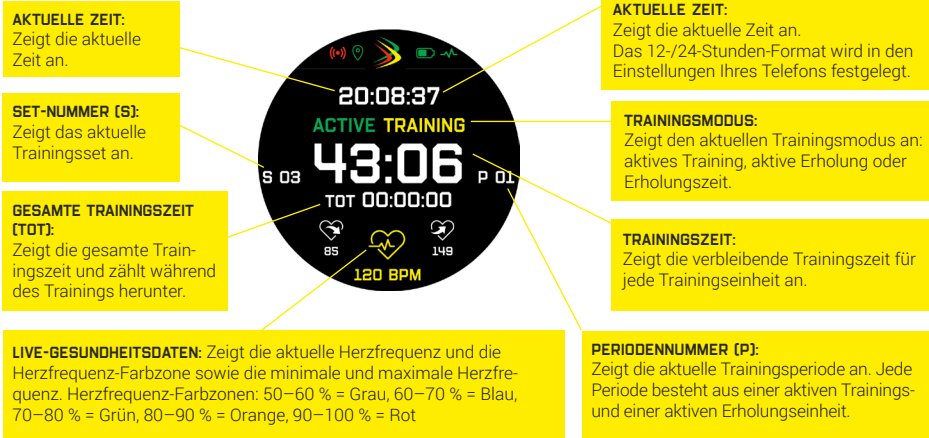
### **7.3.2. INTERVALLTRAINING**

Wählen Sie Training auf dem Bildschirm durch Tippen auf den Kreis "TRAINING".

#### **7.3.2.1. TRAININGSANZEIGEN**

Die Uhr zeigt alle Ereignisse (Start des aktiven Trainings, aktive Erholung usw.) durch Vibration und/oder Ton an. Anzeige im Intervalltraining.

### 7.3.2.2. INTERVALLTRAININGSANZEIGE



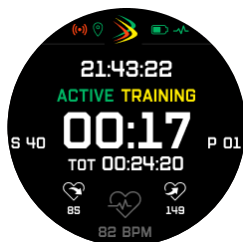
### 7.3.2.3. INTERVAL TRAINING HANDLING

Wenn Sie während des Trainings GPS-Tracking nutzen möchten, wählen Sie das Intervalltraining auf Ihrer Uhr mindestens 2 Minuten vorher aus. So hat das GPS genügend Zeit zur Verbindung. (Wenn die Uhr kürzlich mit GPS verbunden war, beträgt die Verbindungszeit in der Regel etwa 15 Sekunden).

Die folgenden Schritte werden nach Auswahl des Intervalltrainings durchgeführt.

- a. Touchscreen ist deaktiviert.
- b. Das GPS beginnt mit dem Verbindungsversuch. Wenn GPS verbunden ist, wechselt das GPS-Symbol von Rot zu Grün.
- c. Anzahl der Trainingssets und Perioden, Zeit der ersten Trainingseinheit sowie die gesamte Trainingszeit werden angezeigt.
- d. Start, Pause und Fortsetzen des Trainings werden mit der START/STOP-Taste gesteuert.
- e. Vibrations- und/oder Tonsignale für Tastendrucke und Trainingsereignisse sind aktiviert.
  - Starten Sie das Training durch Drücken der START/STOP-Taste.
  - Während des Trainings kann die Intervalluhr durch Drücken der START/STOP-Taste pausiert und wieder gestartet werden.
  - Um das Intervalltraining zu beenden, halten Sie die START/STOP-Taste 6 Sekunden lang gedrückt. Nach 3 Sekunden erscheint eine blinkende Meldung, dass Sie das Training verlassen.

### 7.3.2.4. BEISPIEL FÜR INTERVALLTRAINING



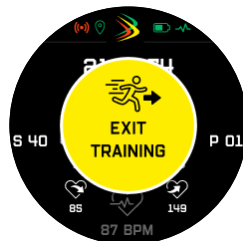
**Intervalltraining ausgewählt.**  
Die Trainingseinstellungen werden angezeigt: Anzahl der Trainingssets/Perioden, aktive Trainingszeit und gesamte Trainingszeit. Die Uhr beginnt ggf. mit der GPS-Suche. Gesundheitsfunktionen werden aktiviert.



**Intervalltraining gestartet.**  
Die aktive Trainingszeit beginnt herunterzuzählen. Trainingsset und Periode Nr. 01 werden angezeigt. Gesundheitsdaten werden kontinuierlich aktualisiert und im Speicher gespeichert.



**Aktive Erholung gestartet.**  
Die aktive Erholungszeit beginnt automatisch herunterzuzählen, und die gesamte Trainingszeit läuft weiter herunter.



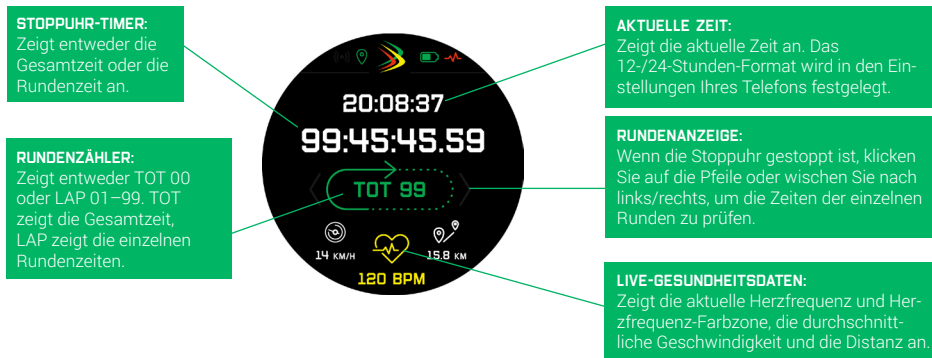
**Training beenden.**  
Die Taste wird >6 Sekunden gedrückt, um das Training zu beenden. "EXIT TRAINING" blinkt in den letzten 3 Sekunden als Hinweis, dass der Trainingsmodus beendet wird.



**Erholung gestartet.**  
Die Erholungszeit beginnt automatisch herunterzuzählen und läuft nach Abschluss aller Trainingsperioden bis auf Null.

## 7.4. STOPPUHR

### 7.4.1. STOPPUHR-ANZEIGE



### 7.4.2. STOPPUHR-BEDIENUNG

Wenn Sie während des Trainings GPS-Tracking nutzen möchten, aktivieren Sie die Stoppuhr auf Ihrer Uhr mindestens 2 Minuten im Voraus. So hat das GPS genügend Zeit zur Verbindung. Wenn die Uhr kürzlich mit GPS verbunden war, beträgt die Verbindungszeit in der Regel etwa 15 Sekunden.

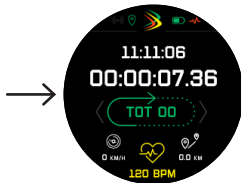
Die folgenden Schritte werden nach Auswahl des Intervalltrainings durchgeführt.

- Der Touchscreen ist während der Zeitmessung deaktiviert.
- Das GPS versucht, eine Verbindung herzustellen. Wenn GPS verbunden ist, wechselt das GPS-Symbol von Rot zu Grün.
- Start und Stopp werden über die START/STOP-Taste gesteuert.
- Neue Runde, Reset und Beenden werden über die EVENT/LAP-Taste gesteuert.
- Vibrationsfeedback für Tastendrucke und Trainingsereignisse ist aktiviert.
  - Starten Sie die Stoppuhr durch Drücken der START/STOP-Taste.
  - Runden werden durch Drücken der EVENT/LAP-Taste erfasst.
  - Das Stoppen der Zeit erfolgt durch Drücken der START/STOP-Taste.
  - Rundenzeiten können nur nach dem Stoppen der Zeit überprüft werden. Dies erfolgt durch Wischen nach links/rechts auf dem Bildschirm oder durch Tippen auf die Pfeile.
  - Setzen Sie die Stoppuhr durch Drücken der EVENT/LAP-Taste zurück.
  - Beenden Sie die Stoppuhr durch erneutes Drücken der EVENT/LAP-Taste.

### 7.4.3. STOPPUHR-BEISPIEL



**Stoppuhr ausgewählt.**  
Der Stoppuhr-Timer zeigt 00:00:00.00, und der Rundenzähler zeigt TOT 00. Gesundheitsdaten werden angezeigt.



**Stoppuhr gestartet.**  
Drücken Sie die START/STOP-Taste. Die Stoppuhrzeit beginnt hochzuzählen.



**Neue Runde erfassen.**  
Drücken Sie die EVENT/LAP-Taste. Der Stoppuhr-Timer zeigt 5 Sekunden lang die Rundenzeit an, und der Rundenzähler zeigt LAP 01.



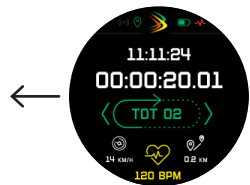
**Stoppuhr gestoppt.**  
Drücken Sie die START/STOP-Taste. Beim Drücken wird zuerst eine neue Runde erfasst und anschließend die Gesamtzeit sowie die Gesamtanzahl der Runden angezeigt.



**Stoppuhr beenden.**  
Drücken Sie erneut die EVENT/LAP-Taste. Die Stoppuhr wird beendet.



**Stoppuhr zurücksetzen.**  
Drücken Sie die EVENT/LAP-Taste. Die Stoppuhr wird zurückgesetzt und ist bereit zum Neustart.



**Rundenzeiten anzeigen.**  
Durch Wischen nach links/rechts auf dem Bildschirm werden die einzelnen Rundenzeiten sowie die Gesamtzeit angezeigt.

## 7.5. AKTIVITÄTSAUFZEICHNUNG

Alle Gesundheitsdaten und Ereignisprotokolle aus den Spintso-Spielen und dem Training werden in der Aktivitätsaufzeichnung gespeichert.

- Spiele sind rot markiert, Training ist gelb markiert.
- Die älteste Aufzeichnung wird aus der Liste entfernt, wenn die Liste voll ist.
- Wischen Sie nach oben oder unten, um zwischen den Aufzeichnungen zu wechseln.
- Tippen Sie auf den Bildschirm, um die gewünschte Aktivitätsaufzeichnung auszuwählen.
- Abbrechen und zurückkehren durch Wischen nach rechts oder durch Drücken der EVENT/LAP-Taste.



### 7.5.1. SPIEL

Die Spieldaufzeichnung enthält Gesundheitsstatistiken für das gesamte Spiel einschließlich Pausen, jede einzelne Periode sowie alle Perioden zusammen. Außerdem enthält sie ein Ereignisprotokoll, das alle von der Uhr gesteuerten Spielereignisse erfasst.

Tippen Sie auf den Bildschirm, um eine Option auszuwählen.

#### 7.5.1.1. GESUNDHEIT

Die folgenden Gesundheitsdaten werden aufgezeichnet.

- Messzeit
- Distanz
- Durchschnittliche Herzfrequenz
- Maximale Herzfrequenz
- Schrittzahl
- Kalorienverbrauch
- Durchschnittsgeschwindigkeit
- Maximale Geschwindigkeit
- GPS-Track (nur in der App angezeigt, GPS muss aktiviert sein)

Wischen Sie nach oben oder unten, um die Gesundheitsdaten anzuzeigen.

#### 7.5.1.2. EREIGNISPROTOKOLL

Mit dem Ereignisprotokoll können Sie die genaue Zeit und Periode eines Ereignisses während des Spiels einsehen.

Bis zu 99 Ereignisse können pro Spiel gespeichert werden.

Zu den im Spiel gespeicherten Ereignissen gehören zum Beispiel:

- ANSTOSS
- ZEIT GESTOPPT
- ZEIT GESTARTET
- PERIODENENDE
- PERIODEN-RESET

Zusätzliche Ereignisse, die je nach Art des Spiels gespeichert werden, sind zum Beispiel:

- Tor/Punkt, Art des Tors/Punkts, scoring team, Spielername.
- Kartenausgabe
- Auswechslungen

Wischen Sie nach oben oder unten, um die Ereignisse anzuzeigen.



## 7.5.2. TRAINING

Die Trainingsaufzeichnung enthält Gesundheitsstatistiken für die Spintso-Trainingsprogramme. Die folgenden Gesundheitsdaten werden aufgezeichnet.

- Messzeit
- Distanz
- Durchschnittliche Herzfrequenz
- Maximale Herzfrequenz
- Schrittzahl
- Kalorienverbrauch
- Durchschnittsgeschwindigkeit
- GPS-Track (nur in der App angezeigt)
- Rundenzeiten der Stoppuhr

Wischen Sie nach oben oder unten, um die Gesundheitsdaten anzuzeigen.



## 8. WEITERE FUNKTIONEN



### 8.1. SPINTSO

Spintso-Schiedsrichterfunktionen

### 8.2. SPORTARTEN

- Die folgenden Trainingsprogramme sind enthalten: Laufen, Gehen, Radfahren, Klettern, Laufband, Spinning, Yoga, Basketball, Fußball und Badminton.
- In "Sport" können Sie auch "RECORD" auswählen, um Ihre Gesundheitsdaten früherer Sportaktivitäten anzuzeigen.
- Live-Gesundheitsdaten werden während des Trainings angezeigt. Wischen Sie im Gesundheitsdatenbereich nach links oder rechts oder drehen Sie den Drehknopf, um zwischen den verschiedenen Gesundheitsdaten zu wechseln.
- Der weiße Punkt zeigt visuell Ihre Herzfrequenz zwischen Minimum und Maximum an.
- Wischen Sie nach oben/unten, um die Musiksteuerung zu öffnen/schließen.
- Drücken Sie die START/STOP-Taste, um das Training zu pausieren. Während der Pause können Sie das Training fortsetzen oder beenden.



### **8.3. HERZ**

- Misst Ihre aktuelle Herzfrequenz und zeigt das Ergebnis als Grafik auf dem Uhrenbildschirm an.

### **8.4. ANRUF**

- Tätigen Sie Anrufe über das Tastenfeld oder die Kontaktliste Ihres Telefons.
- Zeigen Sie die Anrufliste an.
- Ankommende Anrufe annehmen oder ablehnen.
- In der App können eingehende Anrufe aktiviert oder deaktiviert werden.

### **8.5. BENACHRICHTIGUNG**

- Durchsuchen, anzeigen und löschen Sie Benachrichtigungen, die an Ihre Uhr gesendet wurden.
- In der App können Benachrichtigungen aktiviert oder deaktiviert werden. Außerdem können Sie festlegen, welche Benachrichtigungen an die Uhr weitergeleitet werden.

### **8.6. ALARM**

- Weckalarme einstellen, anzeigen, aktivieren und deaktivieren.
- Alarmer können nur in der App bearbeitet und gelöscht werden.
- Es können bis zu fünf Alarmer eingestellt werden.
- Einzel- oder wiederkehrende Wochentagsalarmer werden unterstützt.
- Ein nicht deaktivierter Alarm wird nach 10 Minuten erneut ausgelöst. Der Alarm wird während eines Spintso-Spielmodus nicht aktiviert.
- Die allgemeine Vibrationsstärke und/oder Lautstärke wird in der Spintso-App eingestellt.

### **8.7. WETTER**

- Zeigt das aktuelle Wetter sowie die Wettervorhersage für die kommende Woche an.

### **8.8. TIMER**

- Stellen Sie die Zeit durch Tippen auf die Plus-/Minus-Symbole ein. Drücken Sie anschließend das Startsymbol, um den Timer zu starten. Wenn die Zeit Null erreicht, wird ein Alarm ausgelöst.
- Beenden Sie den Timer durch Wischen nach rechts oder durch Drücken des Drehknopfs. Wenn der Timer läuft, tippen Sie zuerst auf das Stoppsymbol.
- Die allgemeine Vibrationsstärke und/oder Lautstärke wird in der Spintso-App eingestellt.

### **8.9. APP**

- Scannen Sie den QR-Code mit Ihrem Telefon, um zur Spintso Watch App zu gelangen.

### **8.10. MUSIK**

- Steuern Sie die Musik auf Ihrem Telefon.
- Wiedergabe starten/pausieren, zum nächsten Titel wechseln und die Lautstärke anpassen.
- Der Musikplayer muss zuerst auf dem Telefon gestartet werden. Die Musik kann auch während des Sports (Gehen, Laufen ...) durch Wischen nach oben gesteuert werden, wenn das Sportprogramm aktiv ist.

## **8.11. RECHNER**

- Einfacher Rechner

## **8.12. SPO**

- Misst die aktuelle Sauerstoffsättigung im Blut und zeigt das Ergebnis auf dem Uhrenbildschirm an. Das Ergebnis wird auch mit der App synchronisiert und gespeichert. SPO-Messungen können nur manuell gestartet werden.

## **8.13. STRESS**

- Prüfen Sie Ihr aktuelles Stressniveau sowie den Stressverlauf über den Tag.

## **8.14. KAMERA**

- Machen Sie ein Foto mit Ihrem Telefon durch Tippen auf Ihre Uhr.

## **8.15. EINSTELLUNGEN**

### **8.15.1 HELLIGKEIT**

- Die Bildschirmhelligkeit kann in fünf Stufen eingestellt werden.
- Die eingestellte Helligkeit wird in allen Uhrenmodi verwendet.

### **8.15.2. SPRACHE**

- Unterstützte Sprachen sind Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Türkisch, Italienisch, Schwedisch, Niederländisch, Koreanisch und Japanisch.

### **8.15.3. AUSSCHALTEN**

- Deaktiviert die Uhr.

### **8.15.4. WERKSMODUS**

- Löscht alle Daten auf der Uhr und setzt alle Parameter auf die Werkseinstellungen zurück.

### **8.15.5. FUNK KOPPELN**

- Startet die Bluetooth-Kopplung mit einem Spintso Refcom II Pro Funkgerät.
- Wenn die Bluetooth-ID des Funkgeräts angezeigt wird, tippen Sie auf den Text, um die Kopplung zu bestätigen.
  - Steuern Sie die Funkübertragung über die Uhr.
  - Steuern Sie die Lautstärke des Funk-Headsets über die Uhr.
  - Empfangen Sie Funknachrichten auf der Uhr.

### **8.15.6. HF-BRUSTGURT KOPPELN**

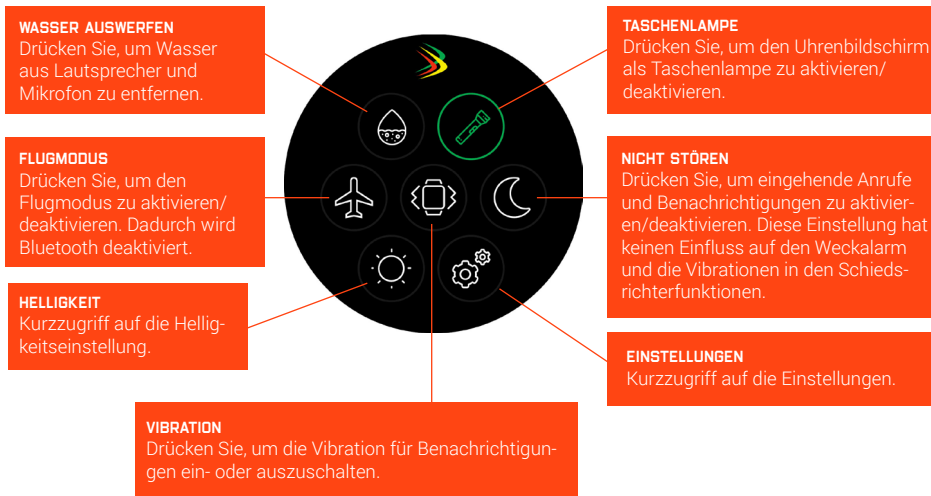
- Startet die Bluetooth-Kopplung mit einem externen Herzfrequenzmessgerät.
- Wenn die Bluetooth-ID des Herzfrequenzmessgeräts angezeigt wird, tippen Sie auf den Text, um die Kopplung zu bestätigen.
  - Erhalten Sie sehr genaue Herzfrequenzdaten, die an die Uhr übertragen werden.
  - Kompatibel mit den meisten Herzfrequenzmessern, die Bluetooth verwenden.
  - Bestätigte Kompatibilität zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Handbuchs besteht mit den Brustgurten Polar H9, H10 und TRIACLE CARDIO CORE.

### **8.15.7. ÜBER**

- Zeigt den Gerätenamen, die MAC-Adresse, die Firmware-Version und die Zertifizierungsinformationen an.

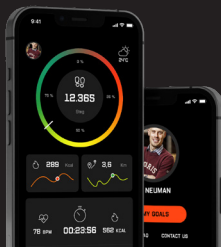
## 9. SCHNELLEINSTELLUNGEN VOM STARTBILDSCHIRM DER UHR

Wischen Sie nach unten, um die Schnelleinstellungen zu öffnen. Ändern Sie eine Einstellung durch Tippen auf das Symbol..



# 10. APP-FUNKTIONEN

In der App haben Sie Zugriff auf drei Registerkarten: Uhr, Startseite und Mein Profil.



## 10.1. UHR-TAB

Im Uhr-Tab haben Sie Zugriff auf folgende Funktionen:

**SPINTSO-UHR HINZUFÜGEN:** Tippen Sie, um mit der Suche nach Ihrer Spintso-Smartwatch zu beginnen.

**BENACHRICHTIGUNGEN:** Wählen Sie aus, welche Benachrichtigungen an Ihre Uhr weitergeleitet werden sollen.

**EINGEHENDER ANRUF:** Stellen Sie ein, ob eingehende Anrufe auf der Uhr angezeigt werden sollen.

**NICHT STÖREN:** Auf Ein oder Aus einstellen.

**HERZFREQUENZMESSUNG:** Deaktivieren oder legen Sie fest, wie oft die Herzfrequenzmessung aktiviert werden soll.

**SCHLAFÜBERWACHUNG:** Auf Ein oder Aus einstellen.

**BEWEGUNGSERINNERUNG:** Auf Aus stellen oder festlegen, wie oft die Erinnerung aktiviert werden soll.

**WECKER:** Weckalarme einstellen oder löschen.

**ANTI-VERLUST-ERINNERUNG:** Auf Ein stellen, um eine Benachrichtigung zu erhalten, wenn das Telefon außer Reichweite der Uhr ist.

**KAMERA:** Machen Sie ein Foto mit Ihrem Telefon durch Drücken auf die Uhr.

**HANDGELENK DREHEN:** Deaktivieren oder festlegen, zu welchen Tageszeiten das Drehen des Handgelenks den Bildschirm aktivieren soll.

**BILDSCHIRM-EINSCHALTZEIT:** Stellen Sie ein, wie lange der Bildschirm aktiviert bleiben soll.

**VIBRATION:** Stellen Sie die allgemeine Vibrationsstärke auf niedrig, mittel oder hoch ein. Diese Einstellung beeinflusst nicht die Vibrationsstärke im Spielmodus.

**TON:** Stellen Sie die allgemeine Lautstärke auf aus, niedrig, mittel oder hoch ein. Diese Einstellung beeinflusst nicht die Lautstärke im Spielmodus.

**EINHEITENEINSTELLUNGEN:** Wählen Sie metrisch/imperial und Celsius/Fahrenheit.

**DATUMSFORMAT:** Stellen Sie das gewünschte Datumsformat auf Ihrer Uhr ein.

**POSITIONSHILFE:** Laden Sie die AGPS-Datei auf die Uhr, um schneller eine GPS-Verbindung herzustellen. Es wird empfohlen, die Positionshilfe vor einem Spiel oder Training zu aktivieren, wenn GPS mehrere Tage nicht verwendet wurde.

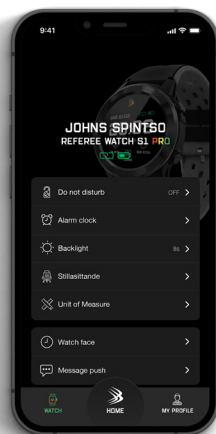
**KONTAKTE SYNCHRONISIEREN:** Wählen Sie aus, welche Kontakte für die Anruffunktion auf der Uhr verfügbar sein sollen.

**ZIFFERBLATT-GALERIE:** Laden Sie ein Zifferblatt herunter oder erstellen Sie ein eigenes.

### FIRMWARE-UPDATE:

Aktualisieren Sie auf die neueste Firmware-Version. Wenn eine neue Software für Ihre Uhr verfügbar ist, kann sie aktualisiert werden. Stellen Sie sicher, dass der Akku der Uhr und des Telefons mindestens 50 % geladen ist, bevor Sie die neue Software laden. Wenn nach dem Update Text fehlt, führen Sie im Tab "MEIN PROFIL" eine Schriftarten-Reparatur durch. Wenn die Darstellung nach dem Update fehlerhaft ist, führen Sie im Tab "MEIN PROFIL" eine UI-Reparatur durch. Entfernen Sie niemals die Bluetooth-Kopplung zwischen Uhr und App, wenn ein Update fehlschlägt. Es kann schwierig sein, die Uhr erneut zu koppeln, wenn die Darstellung beschädigt ist.

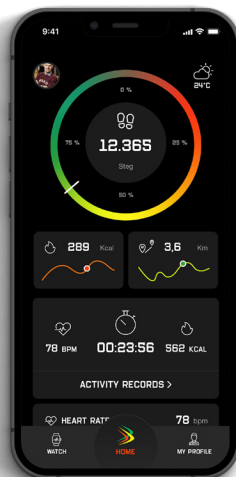
**UHR ENTKOPPELN:** Entfernen Sie die Bluetooth-Verbindung zwischen Ihrem Telefon und Ihrer Uhr.



## 10.2. STARTSEITE

Auf der Startseite erhalten Sie eine Übersicht Ihrer Gesundheitsdaten.

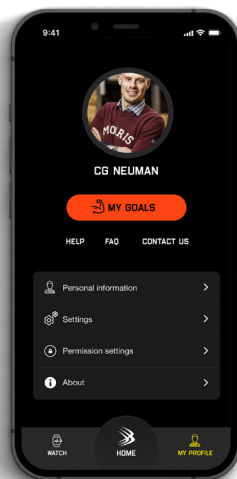
- Tägliche Schritte, Kalorienverbrauch und Distanz.
- **MATCH +:** Stellen Sie Ihr Match mit den gewünschten Einstellungen in der App ein und laden Sie diese auf die Uhr. Für FOOTBALL PRO, FIELD HOCKEY und RUGBY können Sie außerdem die Spielerliste für die Erfassung von Toren, Karten usw. bearbeiten.
- **TRAINING +:** Stellen Sie Ihre Intervalltrainingsparameter in der App ein und laden Sie die Einstellungen anschließend auf die Uhr.
- **Aktivitätsprotokoll:** Dieser Bereich enthält alle Match-, Intervalltraining-, Stoppuhr- und Sportaufzeichnungen. Match-Aufzeichnungen zeigen Gesundheitsdaten in drei Kategorien: für das gesamte Match inklusive Pausen, nur während der Spielzeit und für jede einzelne Periode. Außerdem enthalten sie ein Ereignisprotokoll mit allen von der Uhr erfassten Ereignissen. Im Stoppuhr-Protokoll werden auch die Rundenzeiten gespeichert.
- **Herzfrequenz:** Statistiken können nach Tag, Woche oder Monat angezeigt werden.
- **Blutsauerstoff:** Die Messung muss manuell an der Uhr gestartet werden. Die Übertragung an die App erfolgt automatisch. Statistiken können nach Tag, Woche oder Monat angezeigt werden.
- **Schlafüberwachung:** Statistiken zu Tiefschlaf, Leichtschlaf und Wachzeit während der Nacht. Die Auswertung kann nach Tag, Woche oder Monat angezeigt werden.
- **Gewicht:** Gewicht eingeben, bearbeiten und speichern.
- **Stress:** Stressstatistiken. Die Auswertung kann nach Tag, Woche oder Monat angezeigt werden.
- **Match-Statistik:** Zeigt die Anzahl der durchgeführten Matches an.
- **Reihenfolge ändern:** Ändern Sie die bevorzugte Reihenfolge der Diagramme.



## 10.3. MEIN PROFIL TAB

Im Tab "Mein Profil" können Sie Gesundheitsziele bearbeiten und persönliche Einstellungen ändern.

- Tippen Sie auf den Kreis oben, um Ihr Profil zu bearbeiten und ein Bild hinzuzufügen.
- Wählen Sie "Support" oder "FAQ", wenn Sie Hilfe benötigen.
- **Einstellungen:** Hier können Sie z. B. festlegen, dass Ihre Herzfrequenzdaten mit Apple Health synchronisiert werden.
- **Schriftreparatur:** Nur aktivieren, wenn die Schrift fehlerhaft ist.
- **UI-Reparatur:** Nur aktivieren, wenn die Darstellung auf Ihrer Uhr fehlerhaft ist.
- **Firmware-Reparatur:** Nur aktivieren, wenn die Logik der Uhr fehlerhaft ist.
- **GPS-Firmware-Reparatur:** Nur aktivieren, wenn das GPS nicht mehr funktioniert.
- **Berechtigungseinstellungen:** Hier können Sie die Smartphone-Berechtigungen festlegen, um alle Funktionen von Uhr und App zu aktivieren.
- **Über:** Zeigt die aktuelle App-Version an und enthält einen Link zu unserer Datenschutzrichtlinie.



## 11. UHREIGENSCHAFTEN S2 PRO

- Betriebszeit
  - Standby: 15–30 Tage
  - Normale Nutzung: 5–10 Tage
  - Betriebszeit während eines Matches:
    - Always-on-Display bei maximaler Helligkeit und GPS = EIN: 8 Std.
    - Always-on-Display bei Helligkeitsstufe 3/5 und GPS = EIN: 9 Std.
    - Always-on-Display bei maximaler Helligkeit und GPS = AUS: 15 Std.
    - Always-on-Display bei Helligkeitsstufe 3/5 und GPS = AUS: 20 Std.
    - Handgelenk-Aktivierung und GPS = AUS: 20 Std.+.
    - (Helligkeitsstufen über 3/5 sind nur bei starker Sonneneinstrahlung erforderlich)
- Ladezeit 0–100 %: < 4 Std.
- Gewicht inkl. Armband: 65 g
- Gehäusedurchmesser der Uhr: ca. 50 mm
- Standard-Armbandaufnahme 22 mm.
- Display: 466 × 466 Pixel, 1,43-Zoll AMOLED-Touchscreen
- Bluetooth: 5.3 + 3.0
- Integriertes GPS
- Klimatische Umgebung: 3 ATM
- Entspricht folgenden Normen/Richtlinien: CE, RoHS, UKCA, FCC und Giteki.

## 12. SICHERHEIT UND VORSICHTSMASSNAHMEN

### Wasserschutz

Schutzart: 3 ATM & IP54. Geeignet für den Einsatz bei starkem Regen und beim Händewaschen. Die Uhr ist schweißresistent, jedoch nicht für Salzwasser geeignet. Schwimmen mit der Uhr ist nicht erlaubt.

### Betriebstemperatur

Setzen Sie die Uhr keinen hohen Temperaturen aus. Maximale Betriebstemperatur: +45 °C. Die Nutzung in der Sauna ist nicht erlaubt.

### Gesundheitsdatenmessungen

Bitte beachten! Die Messwerte der Gesundheitssensoren der Uhr dürfen nicht für medizinische Zwecke verwendet werden. Die dünne Schutzfolie am Herzfrequenzsensor muss vor der Messung entfernt werden.

### Tragen der Uhr

Bei Unwohlsein oder wenn die Uhr ungewöhnlich warm wird, nehmen Sie sie sofort vom Handgelenk ab.

## 13. SUPPORT & GARANTIE

Für Produktsupport kontaktieren Sie uns unter [info@spintso.com](mailto:info@spintso.com) oder den Händler, bei dem Sie die Uhr gekauft haben. Spintso hält sich an die Garantiebestimmungen des Landes, in dem die Uhr erstmals verkauft wurde. Die Garantie beträgt mindestens 2 Jahre. Sie deckt Herstellungsfehler ab. Schäden durch unsachgemäße Nutzung sind von der Garantie ausgeschlossen. Die Garantiefrist beginnt mit dem ursprünglichen Kaufdatum als Neugerät.

### Allgemeine Geschäftsbedingungen

Die allgemeinen Geschäftsbedingungen von Spintso finden Sie unter:

<https://www.spintso.com/general-terms-and-conditions>

## 14. KONTAKT

Spintso AB  
Övre Slottsgatan 6  
753 10 Uppsala  
Schweden

E-mail: [info@spintso.se](mailto:info@spintso.se)

Telefon: +46 (0) 243 190 90

Web: [www.spintso.com](http://www.spintso.com)

## 15. KONFORMITÄTEN

### Regulatorische Angaben

Alle Zulassungskennzeichnungen befinden sich auf der Rückseite der Uhr sowie digital im Menü "Einstellungen/Über" der Uhr.

### EU-Konformität, CE

Informationen zur Spezifischen Absorptionsrate (SAR)-Zertifizierung

Die S2 PRO Uhr ist so konstruiert, dass sie die empfohlenen Grenzwerte für die Exposition gegenüber Funkwellen nicht überschreitet.

### Frequenzband und Sendeleistung

| Technology    | Frequency (MHz) | RF Power (Max) | Type |
|---------------|-----------------|----------------|------|
| Bluetooth EDR | 2402-2480       | -0.53dBm       | EIRP |
| Bluetooth BLE | 2402-2480       | 3.28dBm        | EIRP |

### Konformitätserklärung

Spintso AB erklärt, dass dieses Gerät der Richtlinie 2014/53/EU entspricht.

Die Konformitätserklärung finden Sie unter:

<https://www.spintso.com/declaration-of-conformity>

Benannte Stelle Nr. 2280

### Adresse

Spintso AB, Övre Slottsgatan 6,  
753 10 Uppsala, Schweden

## Europäische Union – Entsorgungsinformationen

Nach Ende der Lebensdauer muss dieses Produkt fachgerecht entsorgt werden. Bitte geben Sie das Produkt bei der von den Behörden vorgesehenen Recyclingstelle ab..

## UKCA (UK)

Spintso AB erklärt, dass dieses Gerät den einschlägigen Anforderungen der „Radio Equipment Regulations 2017 (SI 2017/1206)“ entspricht.

Zugelassene UK-Stelle: MiCOM Labs Inc., Nr. AB2280.

Die UKCA-Konformitätserklärung finden Sie unter:

<https://www.spintso.com/declaration-of-conformity>

## FCC-WARNHINWEIS (USA)

Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich von der für die Konformität verantwortlichen Partei genehmigt wurden, können zum Erlöschen der Berechtigung des Benutzers führen, das Gerät zu betreiben. Dieses Gerät wurde geprüft und entspricht den Grenzwerten für digitale Geräte der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Vorschriften. Diese Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz gegen schädliche Störungen in Wohnbereichen gewährleisten. Das Gerät erzeugt, verwendet und kann Hochfrequenzenergie ausstrahlen und kann, wenn es nicht gemäß der Anleitung installiert und verwendet wird, schädliche Störungen im Funkverkehr verursachen.

Es kann jedoch nicht garantiert werden, dass in einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten. Wenn dieses Gerät schädliche Störungen beim Radio- oder Fernsehempfang verursacht, was durch Ein- und Ausschalten des Geräts festgestellt werden kann, wird der Benutzer gebeten, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Richten Sie die Empfangsantenne neu aus oder platzieren Sie sie an einem anderen Ort.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Gerät und Empfänger.
- Schließen Sie das Gerät an eine Steckdose eines anderen Stromkreises an als den, an den der Empfänger angeschlossen ist.
- Wenden Sie sich an den Händler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker.

Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Vorschriften. Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen: (1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen, und (2) dieses Gerät muss alle empfangenen Störungen akzeptieren, einschließlich solcher, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

Das Gerät wurde geprüft und erfüllt die allgemeinen Anforderungen an die HF-Exposition. Es kann ohne Einschränkung unter tragbaren Nutzungsbedingungen verwendet werden.

Dieses Gerät und seine Antenne(n) dürfen nicht zusammen mit anderen Antennen oder Sendern betrieben oder in deren Nähe aufgestellt werden.

FCC ID: 2BBUE-S2PRO

## Giteki (Japan)

Zertifizierungs-ID: 210-257897

Konformitätszertifikat kann auf Anfrage bereitgestellt werden

([info@spintso.com](mailto:info@spintso.com))

