

GEBRAUCHSANWEISUNG

L-TOP 2

INHALT

Inbetriebnahme	3
Beleuchteter LCD-Bildschirm	3
Sprachauswahl	3
L-TOP 2 als Nebendisplay	3
Beim Ausschalten der L-TOP	3
L-TOP mit Batterien - Nach dem Kampf	4
Technische Daten	4
Bedienung jeder Funktionsart:	
Ringen	5
Training	6

INBETRIEBNAHME

L-TOP mit Batterien

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Willkommensmeldung erscheint.

Die Batteriestandanzeige des eingesetzten Akkus wird angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie die L-TOP Anlage am Stromnetz mit dem gelieferten 230Vac/13,6Vdc-Ladegerät an (ausschließlich).

L-TOP mit Netzteil

Schließen Sie die L-TOP Anlage am Stromnetz mit dem gelieferten 230Vac/13,6Vdc-Transformator an (ausschließlich).

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Willkommensmeldung erscheint.

Beim Einschalten der L-TOP Anlage hat man Zugang zu den letzten verwendeten Modus (siehe nachfolgende Seiten).

Zur Auswahl eines neuen Modus, drücken Sie mehrmals auf die Taste **23**.

Die Sportart mit der entsprechenden Taste wählen und mit Hilfe der auf dem LCD-Bildschirm aufgeschriebenen Angabe programmieren.

N.B.: Diese Programmierung soll unbedingt vor dem Spielanfang vollständig sein.

BELEUCHTETER LCD-BILDSCHIRM

Wenn die Programmierung zu Ende ist, können Sie die Beleuchtung des LCD-Displays mit einem Druck auf die Taste **5** anschalten (falls es nötig ist, sind auch 2 verschiedene Lichtstärken verfügbar).

L-TOP mit Batterien: Warnung: die Beleuchtung des LCD-Displays reduziert die Betriebsdauer der Batterien um 15%.

SPRACHAUSWAHL

Die L-TOP ist in 4 verschiedenen Sprachen (Französisch, English, Deutsch und Spanisch) programmierbar.

Um die Sprache zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **23**, um das Sportmenü zu erreichen.

Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **23** und wählen Sie dann die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

L-TOP als Nebendisplay

Die L-TOP 2er Generation kann als Nebendisplay einer zweiten L-TOP Anzeige verwendet werden. Dafür sollten Sie beide L-TOP mit dem Kabel SYCTLM (auf Anfrage lieferbar) zusammen verbinden. Dann drücken Sie mehrmals auf die Taste **23**, um das Sportmenü zu erreichen, wählen Sie dann die Funktion „Mit Nebendisplay“ mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

BEIM AUSSCHALTEN DER L-TOP...

Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert.

Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch der letzte laufende Kampf angezeigt.

N.B.: Bevor Sie das Bedienpult ausschalten, sollen Sie das Chronometer stoppen.

L-TOP mit Batterien - NACH DEM KAMPF...

Die L-TOP Anlage besitzt Batterien mit einer Kapazität von 20 Stunden bei Vollladung (ohne Beleuchtung des LCD-Displays). Nach dem Kampf ist es unbedingt notwendig, die Anlage L-TOP auszuschalten und sie mit dem mitgelieferten Batterieladegerät 230Vac/13,6Vdc aufzuladen.

VORSICHT

**Bleibatterien werden beschädigt, wenn sie sich total entladen. Außerhalb des Kampfes ist es unbedingt notwendig, die Anlage dauernd unter Aufladung zu lassen. Das System mit langsamer Ladung beschädigt die Batterien nicht.
(Falls Sie dennoch die L-TOP während längerer Zeit nicht laden können, ist es zwingend, dass Sie die Anzeige bevor der Lagerung während mindestens 24 Stunden aufladen).**

TECHNISCHE DATEN

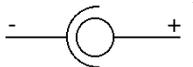
Abmessungen: 730x370x110 mm.

Gewicht: L-TOP mit Batterien: 5,5kg / L-TOP mit Netzteil: 4kg.

Schutzart: Verzögerte äußere Sicherung 5x20 mm 1A (an der Seite der L-TOP).

Batterieladegerät: 100-240V 47-63 Hz / 13,6 VDC 750 mA

Interne Bleibatterien: 2x6 V 4,5Ah (20 Stunden Kapazität Min.).



L-TOP mit Batterien – Aufladung:

Schalten Sie die L-TOP aus.

Schließen Sie das Batterieladegerät an die Seite der L-TOP an, danach an das 230V Stromnetz.

Die L-TOP Anlage soll ständig am Stromnetz eingesteckt werden, wenn sie nicht gebraucht wird.

ENTSORGUNG VON ALTGERÄTEN:

Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in die Restmülltonne und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen.



Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.

RINGEN

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

- drücken Sie die Taste **24**, danach die Taste **23**, zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **24**, um ein neuer Kampf mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **23**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Ringen mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Wählen Sie die Dauer von jeden Perioden aus mit den Tasten **0** bis **9** wählen und mit der Taste **18** bestätigen. Auf diese Weise programmieren Sie die Dauer der Pausen zwischen den Kampfperioden und die Dauer einer eventuellen Verlängerung am Ende der Kampfperiode.

Wählen Sie den gewünschten Hupeton. (Dies ist notwendig, um verschiedene in derselben Sporthalle eingesetzte Anzeigetafeln zu unterscheiden).

Fortlaufender Ton mit Taste **15** ; Stoßartiger Ton mit Taste **17** ; Langdauernder Ton mit Taste **16**.

STARTEN DES KAMPFES :

Starten Sie die Kampfzeit durch Druck auf Taste **16**. Jeder Druck auf die Taste **16** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Zählen Sie die Punkte mit Taste **10** (ROT) oder **22** (BLAU) je nach Seite.

Zählen Sie die Warnungen mit Taste **12** (ROT) oder **20** (BLAU) je nach Seite.

Die manuelle Summer mit Taste **6** auslösen.

Falls eine Unterbrechung vom einem der Kämpfer erfordert wird, stoppen Sie die Kampfzeit und starten den individuellen Chronometer mit Taste **13** (ROT) oder **19** (BLAU) je nach Seite.

Zum erneuten Starten des Kampfes, drücken Sie die Taste **16**: Der individuelle Chronometer wird automatisch gestoppt.

① Um einen Kämpfer den Sieg vor Ende des Kampfes zuerkennen:

- Stoppen Sie die Kampfzeit durch Druck auf Taste **16** ;
- Drücken Sie die Taste **15** (FIN): die Kampfzeit blinket auf dem LCD-Display des Tastenfeldes ;
- Wählen Sie den Sieger der Periode mit der Taste **11** (ROT) oder **21** (BLAU): « **S** » wird auf dem LCD-Display angezeigt.
- Starten Sie automatisch die Pausenzeit mit der Taste **24** (ausgenommen am Ende der dritten Periode)

Wenn keinen Sieger vor Ende der Periode zuerkennen worden ist:

- Am Ende der Periode ertönt ein akustisches Signal.
- Die Pausenzeit startet automatisch (ausgenommen am Ende der dritten Periode).
- Wenn nötig und wenn der Spielstand 0-0 ist, starten Sie die Verlängerung mit der Taste **17** ; Starten Sie die Kampf durch Druck auf Taste **16** ; Um einen Kämpfer den Sieg vor Ende der Verlängerung zuerkennen: Siehe ①. Sonst, am Ende der Verlängerung ertönt ein akustisches Signal. Die Pausenzeit startet automatisch (ausgenommen am Ende der dritten Periode)
- Wenn keine Verlängerung gestartet wurde, wählen Sie den Sieger der Periode mit der Taste **15** (FIN) aus: die Kampfzeit blinkt auf dem LCD-Display des Tastenfeldes. Wählen Sie den Sieger der Periode mit die Taste **11** (ROT) oder **21** (BLAU) aus: « **S** » wird auf dem LCD-Display angezeigt.

Am Ende der Pausenzeit, ertönt ein akustisches Signal. Dann läuft die nächste Periode automatisch.

Starten Sie die Kampfzeit durch Druck auf Taste **16**.

Falls ein Kämpfer 2 Perioden gewinnt, ist er dann als Sieger des Kampfes betrachte: die Punkte des Siegers blinken.

Während des Kampfes: Um Zugang zur Korrektur zu haben, halten Sie die Taste **14** gedrückt und:

Zählen Sie die Punkte mit Taste **10** (ROT) oder **22** (BLAU), je nach Seite, rückwärts.

Zählen Sie die Warnungen mit Taste **12** (ROT) oder **20** (BLAU), je nach Seite, rückwärts.

Korrigieren Sie die individuellen Chronometer (nach dessen Unterbrechung) mit Taste **13** (ROT) oder **19** (BLAU) je nach Seite.

Korrigieren Sie den Hauptchronometer (nach dessen Unterbrechung) mit Taste **16**.

Wenn der Kampf schon beendet wird, (Die Kampfzeit blinket auf dem LCD-Display des Tastenfeldes),

korrigieren Sie die Siegerseite mit Taste **11** (ROT) oder **21** (BLAU), je nach Seite, oder kommen Sie auf Kampf mit Taste **15** zurück.

BEIM KAMPFENDE :

Um einen neuen Kampf zu starten, muß man zuerst den Sieger des laufendes Kampfes auswählen.

Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie die Taste **24**.

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie die Taste **24**, danach die Taste **23**.

VORSICHT: L-TOP mit Batterien - Wenn sie nicht gebraucht wird, ist es unbedingt notwendig, die L-TOP-Anlage auszuschalten und sie aufzuladen.

TRAINING

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war:

- drücken Sie die Taste **23** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **24**, um ein neues Training mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie die Taste **24**, danach zweimal die Taste **23**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Training mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer des Trainings mit den Tasten **0** bis **9** wählen und mit Taste **18** bestätigen.

Die Dauer der Pausenzeit wählen (auf die gleiche Weise wie bei der Dauer des Trainings)

Die Anzahl der Zyklen von Training und Pausen mit den Tasten **0** bis **9** wählen. Mit Taste **18** bestätigen.

Wählen Sie den gewünschten Hupeton. (Dies ist notwendig, um verschiedene in derselben Sporthalle eingesetzte Anzeigetafeln zu unterscheiden).

Fortlaufender Ton mit Taste **15** ; Stoßartiger Ton mit Taste **17** ; Langdauernder Ton mit Taste **16**.

STARTEN DES TRAININGS :

Den Timer durch Druck auf Taste **16** starten. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.

Bei Ende jeder Periode bzw. Training oder Pause ertönt das akustische Signal automatisch.

Die manuelle Summer mit Taste **6** auslösen.

BEIM ENDE DES TRAININGS :

Zum Starten eines neuen Trainings, drücken Sie die Taste **24**.

Zur Änderung der programmierten Zeiten, drücken Sie die Taste **24**, danach die Taste **23**.

VORSICHT: L-TOP mit Batterien - Wenn sie nicht gebraucht wird, ist es unbedingt notwendig, die L-TOP-Anlage auszuschalten und sie aufzuladen.

OPERATING INSTRUCTIONS

L-TOP 2

SUMMARY

Before a Competition	3
LCD backlight	3
Language selection	3
"Slave" mode	3
In case the L-TOP is switched off by mistake	3
L-TOP on batteries - After a Competition	4
Technical Information	4
Each Function :	
Wrestling	5
Training	6

BEFORE A COMPETITION...

L-TOP on batteries

Press the ON/OFF key on the control console for several seconds: an introductory message will appear. The remaining battery charge level is indicated next. If the battery charge is insufficient, power can be supplied by plugging in the 13,6Vdc transformer/battery charger supplied (only).

L-TOP on mains

Connect the L-TOP with the 13,6Vdc transformer supplied (only) on to the mains.

Press the ON/OFF key on the control console for several seconds: an introductory message will appear.

The L-TOP will then enter into the last function programmed (see the different functions – following pages).

To change the function, press key **23** several times.

Select the requested function by pressing its key number, then programme it by following the instructions on the LCD readout.

N.B. : This programming must be completed before the competition can start.

LCD BACKLIGHT

Once the programming is completed, switch on if necessary the LCD backlight (2 levels of luminosity are available) by pressing key **5**.

L-TOP on batteries : Attention : the LCD backlight decreases the battery capacity of 15%.

LANGUAGE SELECTION

The L-TOP is programmable in 4 different languages (French, English, German and Spanish).

To change the language, press key **23** several times to come to the sport menu. Then press key **23** for 1 second and choose the language by pressing the key number indicated on the LCD readout.

"SLAVE" MODE

Two L-TOP 2 can be used together as main and slave/repeater scoreboards.

Connect the two L-TOPs together with the SYCTLM cable (option).

Press key **23** twice to come to the sport menu, then choose "slave" mode by pressing the key number indicated on the LCD readout.

IN CASE THE L-TOP IS SWITCHED OFF BY MISTAKE

The contest information is safeguarded in memory in the control console.

As soon as the control console is turned on again, the contest results return automatically.

N.B. : It is necessary to stop the timer before being able to turn off the control console.

L-TOP ON BATTERIES - AFTER A COMPETITION...

The L-TOP is equipped with batteries allowing a minimum capacity of 20 hours when totally charged (backlight off). After a competition, switch off the L-TOP and plug in the 13,6Vdc transformer/battery charger supplied.

ATTENTION

The lead batteries will be permanently damaged if they are allowed to fully run down. Therefore, the L-TOP must be plugged in for permanent recharge when it is not in use. This slow charging system does not damage the batteries. If you need to store the L-TOP for a long period of time and can not put it on charge permanently, please make sure that you put it on charge for 24 hours before you store it.

TECHNICAL DATA

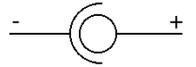
Dimensions : 730x370x110 mm.

Weight : L-TOP on batteries : 5,5kg / L-TOP on mains : 4kg.

Protection : temporised external fuse 5x20 mm 1A (on the side of the L-TOP casing).

Mains adapter : 100-240V 47-63 Hz / 13,6 VDC 750 mA

Built-in batteries : 2x6 V 4,5Ah (20 hours capacity).



L-TOP ON BATTERIES - RECHARGE :

Turn off the L-TOP.

Plug the mains adapter into the side of the L-TOP casing, and into a 230V mains outlet plug (or 110V if specified).

When not in use, keep the L-TOP under constant recharge.

ENVIRONMENT AND RECYCLING :

Please help us to protect the environment by disposing of the packaging in accordance with the national regulations for waste processing.



Recycling of obsolete appliances :

Appliances with this label must not be disposed off with the general waste. They must be collected separately and disposed off according to local regulations.

WRESTLING

Turn on the control console by pressing the ON/OFF key for several seconds.

MATCH PROGRAMMING :

If the control console was used previously for this function, either :

Press key **24**, then press key **23** once to be able to program it.

Press key **24** in order to be able to start a new match, without modifying the program.

If the control console was not used previously for this function, press key **23** twice to access to function selection, then choose Wrestling by pressing the key number indicated on the LCD readout.

Choose the length of each match period by pressing keys **0** to **9**. Enter your choice by pressing key **18**.

The same way, choose the length of the rest period between match periods and the length of a possible prolongation time at the end of each match period.

Choose one of the different buzzer sounds :

(different sounds to be selected if several L-TOP are used in the same sports hall)

Continuous sound, press key **15** ; Broken sound, press key **17** ; Longer broken sound, press key **16**.

MATCH OPERATION :

Start the timer by pressing key **16**. Each time key **16** is pressed, the timer starts and stops alternatively.

To score the necessary points, press either key **10** (RED) or key **22** (BLUE).

To register a warning, press either key **12** (RED) or key **20** (BLUE).

To sound the buzzer manually, press key **6**.

If the match is interrupted by one of the wrestlers, first stop the main timer, then activate one of the individual timers by pressing either key **13** (RED) or key **19** (BLUE).

Press key **16** to return to the main match timer. The individual timer will stop automatically.

① To declare a winner before the end of a period :

- stop the timer by pressing key **16** ;
- press key **15** (FIN) : the timer is flashing on and off on the control console's LCD readout ;
- choose the winner of the period by pressing either key **11** (RED) or key **21** (BLUE) : "**W**" is displayed on the control console's LCD readout ;
- press key **24** : the rest period timer is activated automatically (except for the 3rd period).

If no winner is declared before the end of the period :

- at the end of the match period, the buzzer sounds automatically ;
- the rest period timer starts automatically (except for the 3rd period) ;
- if necessary, in case of 0-0 score, charge a prolongation time by pressing key **17** ; start the timer by pressing key **16** ; to choose a winner before the end of the prolongation : see ① ; otherwise, at the end of the prolongation period, the buzzer will sound automatically ; the rest period timer starts automatically (except for the 3rd period).
- if no prolongation period is in progress : choose the winner of the period : press key **15** (FIN) : the timer is flashing on and off on the control console's LCD readout ; choose the winner by pressing either key **11** (RED) or key **21** (BLUE) : "**W**" is displayed on the control console's LCD readout ;

At the end of the rest period the buzzer will sound and next match period is recharged automatically. Start the timer by pressing key **16**.

When a Wrestler won 2 periods, he is automatically declared as winner of the match : the winner's points are flashing on and off.

During the match : to carry out a correction, keep key **14** pressed and :

- Reduce the points by pressing keys **10** (RED) or **22** (BLUE), depending on the side.
- Reduce the warnings by pressing keys **12** (RED) or **20** (BLUE), depending on the side.
- Correct the individual timers (once stopped) by pressing keys **13** (RED) or **19** (BLUE).
- Correct the timer (once stopped) by pressing key **16**.
- If the end of a period has been announced (the timer is flashing on and off on the control console's LCD readout), correct the winning side by pressing keys **11** (RED) or **21** (BLUE) or return to the match by pressing key **15**.

AT THE END OF THE MATCH:

Note : the winner must be declared to be able to launch a new match.

To start a new match with the same program, press key **24**.

To modify the programmed time, press key **24**, then press key **23**.

Attention: L-TOP on batteries - After use, the L-TOP must be switched off and plugged in to recharge.

TRAINING FUNCTION

Turn on the control console by pressing the ON/OFF key for several seconds.

TRAINING PROGRAMMING :

If the control console was used previously in this function, either :

Press key **23** to be able to programme it.

Press key **24** to start a new training period with the same programmed times.

If the control console was not used previously for this function, press key **24**, then press key **23** twice to come to the function menu, then choose the Training function by pressing the key number indicated on the LCD readout.

Choose the length of the workout periods by pressing keys **0** to **9**. Enter your choice by pressing key **18**.

Choose the length of the rest periods in the same way as with the workout periods.

Choose the number of workout/rest period cycles to be undertaken by pressing keys **0** to **9**, and enter your choice on key **18**.

Choose one of the different buzzer sounds :

(different sounds to be selected if several L-TOP are used in the same sports hall)

Continuous sound, press key **15** ; Broken sound, press key **17** ; Longer broken sound, press key **16**.

TRAINING :

Start the timer by pressing key **16**. The workout and rest periods run through automatically, without having to manipulate the control console.

At the end of each period the buzzer will sound automatically.

To sound the buzzer manually, press key **6**.

AT THE END OF THE TRAINING :

To recharge a new training period, press key **24**.

To modify programmed times, press key **24**, then key **23**.

Attention: L-TOP on batteries - After use, the L-TOP must be switched off and plugged in to recharge.