BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULT

Zeichnungen und Bilder unverbindlich

ZI de Bel Air 44850 LE CELLIER FRANKREICH stramatel@stramatel.com Tél. +33 (0)2 40 25 46 90

INHALT

Seiten 3 - 4	**Allgemeines**
3	✓ Lieferumfang
3	✓ Datenspeicherung
3	✓ Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)
4	✓ Tastenfunktionen des Bedienpultes
Seite 5	**Inbetriebnahme - Programmierung**
5	✓ Inbetriebnahme
5	✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
5	✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart
Seite 6	**Diverse Konfiguration**
6	✓ Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
6	✓ Sprachauswahl des Bedienpultes
6	✓ Ausschaltungs- und Anzeigezeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel
6	✓ Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)
6	✓ Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes
6	✓ Spielregeländerungen (USB Stick)
Seiten 7 - 15	**Sportarten und Funktionen**
7	✓ Uhrzeit der Anzeigetafel
8-9	✓ Fussball
10-11	✓ Rugby
12-13	✓ Feldhockey
14	✓ Timer
15	✓ Training

ALLGEMEINES

Lieferumfang	
Vorsicht: das Bedienpult und das Ladegerät müssen gegen Schlechtwetter geschützt sein (Regen usw..) – während oder außerhalb der Benützung.	
Bedienpult ✓ Dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw…). ✓ Kabelgesteuertes Modell: das Bedienpult wird über die Anzeigetafel betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden.	
Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell) ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Bedienpultes. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen.	
Flexibles Kabel 10 Meter (für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuertes Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset) ✓ Für die Verbindung des Bedienpultes (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose. ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen.	

Datenspeicherung	
Die laufenden Daten bleiben beim Ausschalten des Bedienpultes gespreichert. Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. *(Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).*	

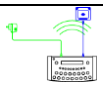
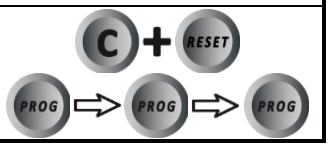
Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)	
Das Bedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 22 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen). ✓ Das Bedienpult ausschalten. ✓ Das Akkuladegerät an das Bedienpult anschließen und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein). **Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (*System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien*). Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen.**	

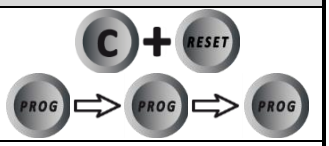
Tastenfunktionen des Bedienpultes

Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Einstellung der Lichtstärke der Anzeigetafel (während eines Spieles)
	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (Feldhockey - nur während der Auszeiten)
	Strafzeiten (Rugby / Feldhockey)
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Start / Stopp der Auszeit (Feldhockey)
	Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)
	Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungzeit
	Zurück zum vorherigen Stand
C + RESET	Aufladung eines neuen Spieles
C	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand))
	Auswahl der angezeigten Angaben: Spielzeit, Uhrzeit oder Auslöschen des Chronometers
V	Bestätigung der programmierten Parametern
PROG	Zurück zur Programmierung der Parametern
	Tasten die nicht benützt werden

INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.	
Für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuerte Modelle mit der Option zusätzl. Kabelset: schließen Sie die Bedienpulte mit dem beigelegten Kabel (10m) an die Anschlußdose an.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Funkgesteuertes Modell: der Ladungsstand des Akkus ist auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte Ladegerät an das Bedienpult an.	
Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart. Zur Auswahl einer neuen Sportart oder um zur "allgemeiner Konfiguration" zu gelangen (siehe Seite 6), drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**.	

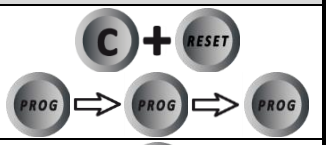
Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl).	
Die Sportart oder die gewünschte Funktion mit der entsprechenden Taste wählen.	
Ändern Sie die Konfiguration des Sportes mit der Taste **0** oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste **9** durchspielen.	

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart	
Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Spielzeit, Verlängerungszeit, usw… Diese Parameter bleiben bei Ausfall des Bedienpultes oder bei Wechsel der Sportart gespeichert (ist angepasst bei gemeinsamer Benutzung durch verschiedene Sportvereine).	
Um ins Sportmenü zu gelangen: der LCD-Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration des gegebenen Sportes an. Drücken Sie die Taste **18** für die Informationen auf dem Bildschirm länger zu sehen. Drücken Sie danach nochmal die Taste **18**.	
Ändern Sie die Konfiguration mit der Taste **0** (siehe unten) oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste **9** durchspielen.	
<u>Änderung der Konfiguration</u>: mit der Taste **9** auf die vorprogrammierte Konfiguration des Sportes zurückkommen oder mit der Taste **0** die letzten eingegebenen Parameter beibehalten. Auf die auf dem Bildschirm angezeigten Fragen antworten. Auf jeder Frage wird die letzte gespeicherte Konfiguration vorgeschlagen (die Eingabe blinkt auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes): ✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste **25**. ✓ wählen Sie eine andere Antwort mit einer der Taste **0** bis **9**. ✓ programmieren Sie die Zeiten mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie mit der Taste **25**. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit der Taste **11** zurückzukommen.	

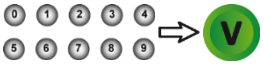
DIVERSE KONFIGURATIONEN

Gewisse allgemeine Parameter sind konfigurierbar: Sprachauswahl des Bedienpultes, Ausschaltungszeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel, Steuerungsmodus der Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle).

Es ist auch möglich sämtliche Parameter des Bedienpultes auf Null zu stellen.

Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"	
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl).	
Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**. Das Bedienpult bietet die Sprachauswahl des Bedienpultes an.	
Wählen Sie andere Parameteränderungen mit den Tasten **0** und **9** (Liste).	
Mit der Taste **25** gelangen Sie zur Konfiguration des gewünschten Parameters.	

Sprachauswahl des Bedienpultes	
Das Bedienpult ist in verschiedenen Sprachen programmierbar. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.	

Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel	
Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet (je nach Model). Sie zeigt die Uhrzeit an, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann während der Nacht automatisch ausgeschaltet werden. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Programmieren Sie die Zeiten des Aus- und Einschaltens der Uhr: ✓ Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** einstellen und mit Taste **25** bestätigen. ✓ Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit Taste **25** bestätigen.	

Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)	
Das funkgesteuerte Bedienpult ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit einem zusätzlichen Kabelset gesteuert werden. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie einen der verschiedenen Funkkanäle mit den Tasten **0** bis **5** oder wählen Sie die Kabelsteuerung mit der Taste **9** (die Funksteuerung wird deaktiviert).	

Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes	
Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten). Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Global-Reset) wie zuvor beschrieben Die Parameter auf die ursprünglichen Werte mit der Taste **9** zurückstellen.	

Spielregeländerungen (USB Stick)	
Das Programm des Bedienpultes kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigestellt.	

UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL

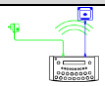
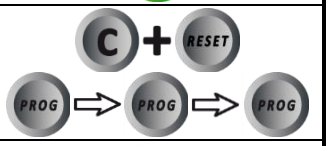
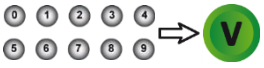
Die Anzeigetafel muss permanent an den Strom angeschlossen bleiben (auch ausserhalb des Spieles).

Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet.

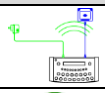
Es kann die Uhrzeit anzeigen oder nicht (sofern keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde).

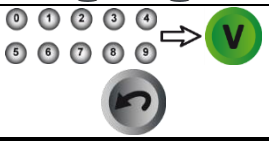
Wenn die Anzeigetafel die Uhrzeit anzeigt: die Uhr kann während der Nacht automatisch ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 6).

Wenn auf der Anzeigetafel eine DCF oder GPS Antenne vorhanden ist, wird die Uhrzeit automatisch wieder richtig eingestellt.

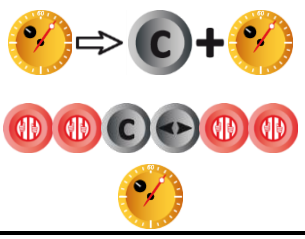
Einstellen der Uhr	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie mit der Taste **18** die Uhrzeit aus.	
Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** einstellen und mit der Taste **25** bestätigen. Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit der Taste **25** bestätigen.	
Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus.	
Mit den Tasten **0** und **9** wählen Sie Löschen oder Anzeigen der Uhrzeit ausserhalb des Spieles. *Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.*	
Stellen Sie das Bedienpult auf Ladung.	

FUSSBALL

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Fussball" mit Taste **1**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, automatischer Stopp, oder nicht, des Chronometers am Ende der Spielzeit (vorwärts zählend). Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.	
<u>Änderung der Konfiguration</u>: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **25**. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **11** zurückzukommen.	

Lichtstärke der Anzeige	
Die Lichtstärke kann jederzeit eingestellt werden (9 Stufen möglich). Andernfalls ist die maximale Lichtstärke vorprogrammiert.	
Die Lichtstärke mit den Tasten **1** à **9** wählen.	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18.**	
Am Ende der Spielperiode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit: ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" gewählt: die Spielzeit stoppt automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt nicht automatisch (um ein Strafstoss zu gestatten). Drücken Sie Taste **18** um die Spielzeit zu stoppen. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit Drücken Taste **11** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.	
Korrektur der Spielzeit: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12,** -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, **+**1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**. ✓ Mit Taste **18** bestätigen**.**	

Auswahl der angezeigten Angaben	
Mit Taste **21** entweder die Spielzeit oder die Uhrzeit oder das Löschen des Chronometers wählen (auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit "C", "U" oder " " angezeigt).	

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.	

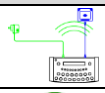
Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Verlängerungszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen.	

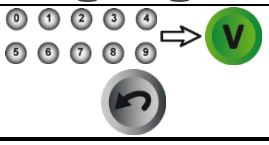
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

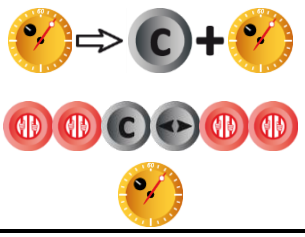
FUSSBALL

RUGBY

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Rugby" mit Taste **2**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Strafzeiten, Dauer der Verlängerungszeiten, automatischer Stopp, oder nicht, des Chronometers am Ende der Spielzeit (vorwärts zählend). Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.	
<u>Änderung der Konfiguration</u>: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **25**. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **11** zurückzukommen.	

Lichtstärke der Anzeige	
Die Lichtstärke kann jederzeit eingestellt werden (9 Stufen möglich). Andernfalls ist die maximale Lichtstärke vorprogrammiert.	
Die Lichtstärke mit den Tasten **1** à **9** wählen.	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18.**	
Am Ende der Spielperiode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit: ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" gewählt: die Spielzeit stoppt automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Spielzeit zu stoppen. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit Drücken Taste **11** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.	
Korrektur der Spielzeit: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12,** -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, **+**1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**. ✓ Mit Taste **18** bestätigen**.**	

Auswahl der angezeigten Angaben	
Mit Taste **21** entweder die Spielzeit oder die Uhrzeit oder das Löschen des Chronometers wählen (auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit "C", "U" oder " " angezeigt).	

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten **12**, **13**, **14** (Heim) bzw. **22**, **23**, **24** (Gäste) starten. *Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **12**, **13**, **14, 22**, **23** oder **24**.	

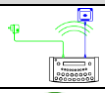
Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Verlängerungszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen.	

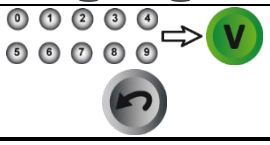
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

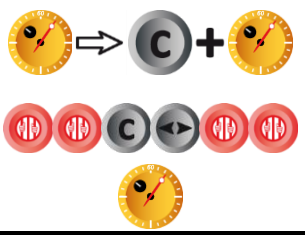
RUGBY

FELDHOCKEY

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Feldhockey" mit Taste **3**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Strafzeiten, Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, automatischer Stopp, oder nicht, des Chronometers am Ende der Spielzeit (vorwärts zählend). Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.	
<u>Änderung der Konfiguration</u>: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **25**. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **11** zurückzukommen.	

Lichtstärke der Anzeige	
Die Lichtstärke kann jederzeit eingestellt werden (9 Stufen möglich). Andernfalls ist die maximale Lichtstärke vorprogrammiert.	
Die Lichtstärke mit den Tasten **1** à **9** wählen.	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18.**	
Am Ende der Spielperiode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit: ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" gewählt: die Spielzeit stoppt automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Spielzeit zu stoppen. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit Drücken Taste **11** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.	
Korrektur der Spielzeit: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12,** -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, **+**1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**. ✓ Mit Taste **18** bestätigen**.**	

Auswahl der angezeigten Angaben	
Mit Taste **21** entweder die Spielzeit oder die Uhrzeit oder das Löschen des Chronometers wählen (auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit "C", "U" oder " " angezeigt).	

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten **12**, **13**, **14** (Heim) bzw. **22**, **23**, **24** (Gäste) starten. *Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **12**, **13**, **14, 22**, **23** oder **24**.	

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und starten Sie die Auszeit mit Taste **17**.	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste **10** (Heim) bzw. Taste **26** (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen**.**	

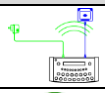
Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit, Verlängerungszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen.	

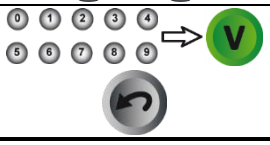
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren**.**	

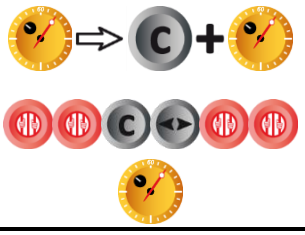
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.	

FELDHOCKEY

TIMER

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

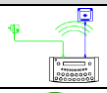
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste **4**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend) und Zeitmessdauer (rückwärts zählend). Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.	
<u>Änderung der Konfiguration</u>: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **25**. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **11** zurückzukommen.	

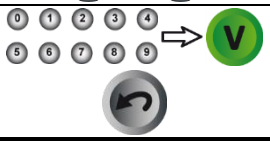
Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18.**	
Bei Rückwärtszählung: nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben). Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Korrektur der Zeit: ✓ Stoppen Sie den Timer mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12,** -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, **+**1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**. ✓ Mit Taste **18** bestätigen**.**	

Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)	
Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen.	

Am Ende der Zeitmessung	
Zum Starten eines neuen Zeitmessung, drücken Sie die Taste **28**.	
Zum Starten einer neuen Zeitmessung mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.	

TRAINING

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste **5**.	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer jeder Übung (Training), Dauer jeder Pausenzeit, Zyklenanzahl von Training und Pausen. Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.	
<u>Änderung der Konfiguration</u>: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **25**. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **11** zurückzukommen.	

Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18**. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.	

Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)	
Am Ende einer programmierten Zeit (Übung, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **19** (angezeigt durch die Anwesenheit "HUPE" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen.	

Am Ende des Training	
Zum Starten eines neuen Training, drücken Sie die Taste **28**.	
Zum Starten eines neuen Training mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.	

STRAMATEL
ELECTRONIC SCOREBOARDS

ZI de Bel Air
44850 LE CELLIER
FRANKREICH
☎ : +33 (0)2 40 25 46 90
Fax : +33 (0)2 40 25 30 63
✉ stramatel@stramatel.com
www.stramatel.com