

Multisport Serie 452

BEDIENUNGSANLEITUNG

BEDIENPULT "24 SEKUNDEN"



Zeichnungen und Bilder unverbindlich




● ALLGEMEINES












Lieferumfang	
Bedienpult "24 Sekunden" <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe der Angriffszeiten (Basketball). ✓ Das Bedienpult wird über das Hauptbedienpult oder über die Anzeigetafel betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
Flexibles Kabel 2 Meter <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung des Bedienpultes "24 Sekunden" mit den anderen Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult). ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabel benutzen. 	

Tastenfunktionen des Bedienpultes	
<i>Die Tasten sind von 1 bis 4 nummeriert</i>	
	Inbetriebnahme des Bedienpultes Starten oder Stoppen des Timers Programmierung der Dauer (langes Drücken > 2 Sekunden, bei Inbetriebnahme des Pultes)
	Löschen des Bedienpultes (langes Drücken > 1 Sekunde) Stoppen und Löschen des Timers
	Aufladen des Timers auf 14 Sekunden Korrektur des Timer-Wertes (langes Drücken > 1 Sekunde)
	Aufladen des Timers auf 24 Sekunden Korrektur des Timer-Wertes (langes Drücken > 1 Sekunde)

Änderung und Speicherung der Angriffszeiten	
Die Angriffszeiten (24 und 14 Sekunden) können geändert werden. Die Daten bleiben beim Ausschalten des Bedienpultes gespeichert.	
Prüfen Sie dass die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist. Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
Das Bedienpult einschalten und in den Programmiermodus der Angriffszeit gehen: drücken Sie während 2 Sekunden auf die Taste 1 .	
Die Zeit mit Taste 2 dekrementieren oder mit Taste 3 inkrementieren. Mit Taste 1 bestätigen: das Bedienpult ist im Programmiermodus "14 Sekunden".	
Die Zeit mit Taste 2 dekrementieren oder mit Taste 3 inkrementieren. Mit Taste 1 bestätigen: die Angriffszeiten sind im Bedienpult gespeichert.	


● ANWENDUNG WÄHREND DEM SPIEL

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist. Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
Das Hauptbedienpult in der Sportart "Basketball" einstellen.	
Drücken Sie die Taste 1 des Bedienpultes "24 Sekunden" bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Zeitmessung	
Starten oder stoppen Sie den Timer mit Taste 1. <i>Nach Ablauf der Spielzeit stoppt dieser Timer automatisch.</i>	
Stoppen Sie den Timer und löschen Sie die Zeit auf der Anzeige mit Taste 2 .	
Die Angriffszeit 14 Sekunden mit Taste 3 aufladen.	
Wenn die 14 Sekunden unabsichtlich aufgeladen wurden: zurück zur vorherigen Zeit durch erneutes Drücken der Taste 3 (Funktion abrufbar solange die 14 Sekunden angezeigt sind).	
Die Angriffszeit 24 Sekunden mit Taste 4 aufladen.	
Wenn die 24 Sekunden unabsichtlich aufgeladen wurden: zurück zur vorherigen Zeit durch erneutes Drücken der Taste 4 (Funktion abrufbar solange die 24 Sekunden angezeigt sind).	
Korrektur des Timers: <ul style="list-style-type: none"> ✓ In den Korrekturmodus gehen: drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste 3 oder 4. ✓ Die Zeit mit Taste 2 dekrementieren oder mit Taste 3 inkrementieren. Mit Taste 1 bestätigen. 	 /   /  → 

Signalhorn	
Das Hupensignal ertönt automatisch: <ul style="list-style-type: none"> ✓ nach Ablauf der Angriffszeit. 	

Lichtsignal (rote Leutzeichen)	
Auf jeder Anzeige leuchtet automatisch ein rotes Leuchtzeichen auf: <ul style="list-style-type: none"> ✓ nach Ablauf der Angriffszeit. ✓ nach Ablauf der Spielzeit. 	

Nach Spielende	
Schalten Sie das Bedienpult mit Drücken während 1 Sekunde auf die Taste 2 aus.	

Multisport 452



OPERATING INSTRUCTIONS






"24 SECONDS" CONTROL CONSOLE








Non-binding pictures




● GENERALITIES







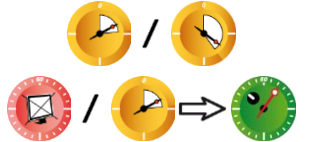
Scope of delivery	
<p>"24 seconds" control console</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ This console enables to control the ball possession time in basketball. ✓ This console is powered by the main control console or by the scoreboard. It should only be connected to the STRAMATEL system supplied. 	
<p>2-meter flexible cable</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ This cable enables to connect the "24 seconds" control console to the other control consoles (5 pin-sockets on the control consoles). ✓ Use only the cable supplied by STRAMATEL. 	

Functions of the control console	
	
<i>Keys are numbered from 1 to 4</i>	
	<p>ON Start / stop of the timer Programming of the time lengths (long key pressing > 2 seconds when starting the console)</p>
	<p>OFF (long key pressing > 1 second) Stop / erasing of the timer</p>
	<p>Re-loading of the timer with 14 seconds Correction mode (timer) (long key pressing > 1 second)</p>
	<p>Re-loading of the timer with 24 seconds Correction mode (timer) (long key pressing > 1 second)</p>

Programming and backup of the time lengths	
<p>The time lengths (24 and 14 seconds) can be modified. These data are saved in memory in case the control console is switched off.</p>	
<p>Make sure the scoreboard is powered. Connect the "24 seconds" control console to the other control consoles (the control consoles can be connected in any order).</p>	
<p>Turn the control console on and enter in "24 seconds" programming mode by keeping key 1 pressed during 2 seconds.</p>	
<p>Shorten the time with key 2 or increase it with key 3. Enter with key 1: the control console enters in "14 seconds" programming mode.</p>	
<p>Shorten the time with key 2 or increase it with key 3. Enter with key 1: the time lengths programmed are saved in memory in the control console.</p>	

● DURING THE MATCH

Set-up	
Make sure the scoreboard is powered. Connect the "24 seconds" control console to the other control consoles (the control consoles can be connected in any order).	
Turn the main control console on and programme it in "basketball" mode.	
Press key 1 of the "24 seconds" control console until the console displays the welcome screen.	

Timing	
Start or stop the timer with key 1. <i>This timer stops automatically when the game timer stops.</i>	
Stop the timer and erase the time on the display units with key 2.	
Load the timer with 14 seconds with key 3.	
If the timer has been loaded to 14 seconds by mistake: come back to the previous time by pressing key 3 again (this function is available as long as the control console displays 14 seconds).	
Load the timer to 24 seconds with key 4.	
If the timer has been loaded to 24 seconds by mistake: come back to the previous time by pressing key 4 again (this function is available as long as the control console displays 24 seconds).	
Correction of the time length: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Enter in correction mode by keeping key 3 or key 4 pressed during 1 second. ✓ Shorten the time with key 2 or increase it with key 3. Enter with key 1. 	

Horn	
The horn sounds automatically: <ul style="list-style-type: none"> ✓ at the end of the ball possession time. 	

Warning light (red light)	
The red light of each display unit lights up automatically: <ul style="list-style-type: none"> ✓ at the end of the ball possession time. ✓ at the end of the game time. 	

End of the match	
Switch off the control console by keeping key 2 pressed during 1 second.	