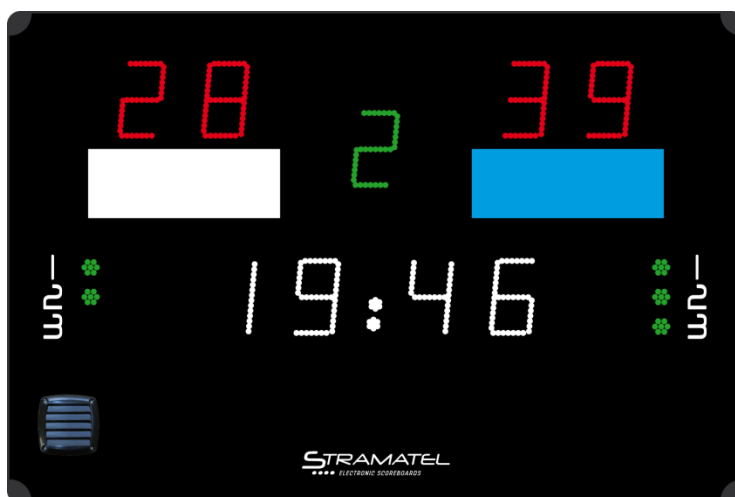


TECHNISCHE DATEN - MONTAGEANLEITUNG

TYP 452 PS 900



Zeichnungen und Bilder sind unverbindlich

● Empfehlungen

Wir danken dafür dass Sie ein STRAMATEL Produkt gewählt haben und hoffen dass Sie damit vollkommen zufrieden sein werden.

Um eine einwandfreie Installation der Anlage durchzuführen, empfehlen wir Ihnen die nachfolgende Anleitung zu befolgen und das von STRAMATEL gelieferte Material zu verwenden.

Falls Sie dennoch weitere Auskünfte benötigen sollten, notieren Sie bitte den Gerätetyp und dessen Seriennummer, die sich auf der Klebeetikette der Unterseite des Bedienpultes befindet, und wenden Sie sich bitte an unseren technischen Dienst.

Jegliche Veränderung der gelieferten Teile kann eine Beschädigung des Gerätes verursachen und dadurch eine Annullierung der Garantie zur Folge haben.

Anmerkung: die Installation muss von Fachpersonal durchgeführt werden und muss der Vorschrift IEC 364 sowie dem landesüblichen Standard entsprechen.

● Technische Daten

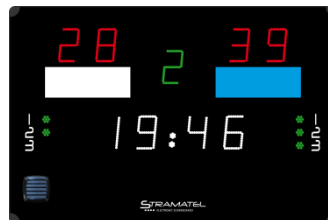
Die Anlage ist für den Innenbereich vorgesehen.

Dennoch müssen das Bedienpult und das Ladegerät gegen Spritzwasser geschützt sein – während oder außerhalb der Benützung.

Für die Reinigung der Anlage müssen Sie ein weiches, trockenes Tuch verwenden.

Anzeigetafel

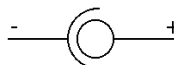
Gerät der Schutzklasse I – muss geerdet sein.	
Abmessungen	1500 x 1000 x 90 mm
Gewicht	24 kg
Stromversorgung	100-240V 50/60Hz 0,72-0,30A
Leistungsverbrauch	72VA



Lautstärke des Hupesignals (120dBa auf 1m): ⚠ Der hohe Schalldruck kann zu Gehörbeschwerden führen. Die Zuschauer müssen in einem angemessenen Abstand der Anzeigetafeln gehalten werden. Die Lautstärke des Hupesignals kann nicht eingestellt werden. Der Ton kann jedoch gedämpft werden, indem das auf der Hupe angebrachte Gitter durch eine volle Abdeckung ersetzt wird (Abmessung des Gitters 125x125mm).

Bedienpult – Funkgesteuertes Modell

Abmessungen	340 x 175 x 60 mm
Gewicht	790 g
Sendefrequenz	869,7 - 870,0 MHz
Stromversorgung	100-240V 50/60Hz / 12Vdc 500mA
Akku	NIMH 5x1,2V 1300mAh (16 Stunden Kapazität)



Nur die von STRAMATEL gelieferten Netzgeräte und Akkus benützen.

Aufladung des Bedienpultes: das Bedienpult ausschalten. **Das Bedienpult und das Ladegerät müssen mindestens 2,5 Meter vom Schwimmbecken entfernt sein.** Das Akkuladegerät an das Bedienpult und an das 230V Stromnetz anschließen (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein).

Nach Gebrauch muss das Bedienpult ständig auf Ladung bleiben.

Bedienpult – Kabelgesteuertes Modell

Abmessungen	340 x 175 x 60 mm
Gewicht	650 g



Stromversorgung: dieses Bedienpult wird durch die Anzeigetafel betrieben. Nur an STRAMATEL Geräte anschliessen.

● Entsorgung von Altgeräten

Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in den Restmüll 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.



● Vorbereitung der Installation

Bei der Installation darf die Anzeigetafel auf keinen Fall geöffnet werden.

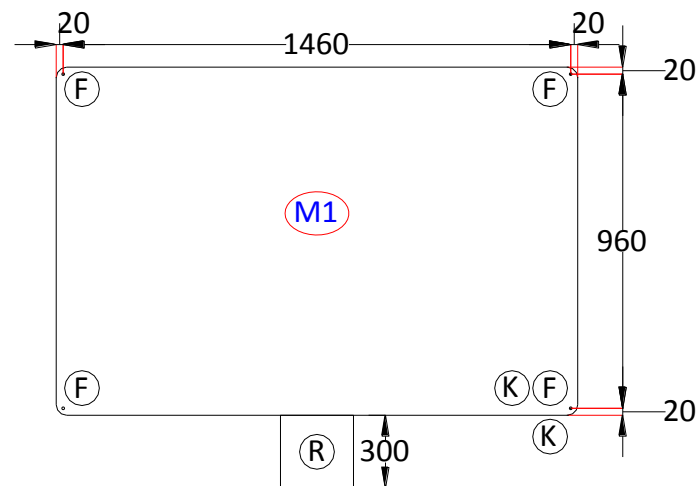
Die elektronischen Baugruppen sind auf einem ausziehbaren Träger (R) befestigt, der in der Anzeigetafel eingeschoben ist. Für die Wartung der Anlage ist es notwendig einen Freiraum von ca. 30 cm zu lassen um diese Träger ausziehen zu können. Anmerkung: die Wartung muss von Fachpersonal durchgeführt werden.

Das Netzkabel kann entweder durch das Gehäuseprofil herausgezogen werden oder auf der Hinterseite der Anzeigetafel (Durchgang K). Im zweiten Fall muss es vor der Montage in der Anzeigetafel verkabelt werden. (siehe Kapitel "Elektrische Aufstellung" – "Netzkabel").

Anmerkung: Die Anzeigetafel muss mindestens 2,5 Meter vom Schwimmbecken entfernt sein.

Markieren Sie die Befestigungspunkte (F) an der Wand oder an dem Gestell - dabei sollen die vorgegebenen Abmessungen beachtet werden.

Setzen Sie eine Dübel oder Einschraubmutter ein, für Schrauben von Ø8mm.



Abmessungen in mm

● Aufstellung der Anzeigetafel

Für eine erleichterte Installation der Anzeigetafel, sind oben auf den Anzeigen Verankerungspunkte (I) vorhanden (Einsatzteile im Aluprofil). Um diese zu benützen, die schwarzen Kunststoffschrauben entfernen und M6x40 Ringschrauben einsetzen. Achtung, die schwarzen Kunststoffschrauben dürfen unter keinen Umständen zum Aufheben oder zum Befestigen der Anzeige dienen (diese Schrauben dienen nur dazu den Eingang von Wasser zu verhindern).

Die genaue Reihenfolge der untenstehenden Arbeitsgänge muss beachtet werden.

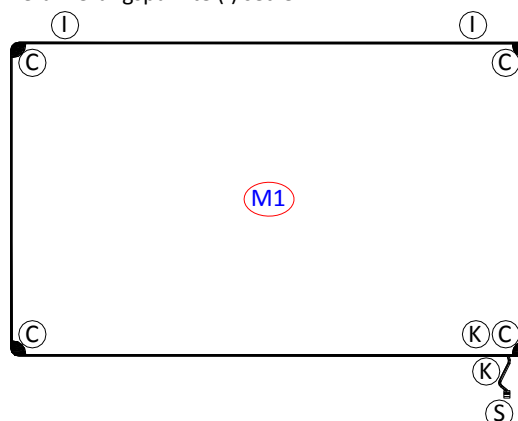
Die Ecken (C) der Anzeige abschrauben und ausziehen.

Durchführung des Netzkabels: ein Kabel Pass (K) des Modules M1 wegnehmen und den Steckverbinder (S) durch den Durchgang herausziehen.

Gegebenenfalls das Netzkabel an der Rückseite des Modules M1 verbinden (siehe Kapitel "Elektrische Aufstellung" – "Netzkabel").

Positionieren Sie das Modul M1 und befestigen Sie es an der Wand oder auf einem Gestell mit Ø8mm Schrauben.

Die schwarzen Kunststoffschrauben auf die Verankerungspunkte (I) setzen.



● Elektrische Aufstellung - Funkgesteuertes Modell

Anmerkung: die Anlage darf erst am Ende der Installation an das Stromnetz angeschlossen werden.

Für die Option zusätzliches Kabelset: Steuerkabel und Anschlußdose

Als Anschlußkabel wird ein 4-adriges Telefonkabel 6/10 verwendet.

Die Anschlußdose YBJ35 in der Nähe des Anschreibtisches befestigen.

Schließen Sie das Steuerkabel (Q) an den Steckverbinder (T) der Anzeigetafel an. Beachten Sie die Farben wie angezeigt (ANMERKUNG – RS485: Rx+ und Rx- müssen unbedingt auf ein verseiltes Paar verbunden werden).

Ziehen Sie den Schieber (R) der Anzeigetafel aus: mit Hilfe einer 7 mm-Rohrsteckschlüssel die beiden Distanzsäulen (B) ausschrauben und den Schieber (R) langsam abwärts gleiten lassen.

Legen Sie den Steckverbinder (T) durch die Kabeldurchführung (K2) in die Anzeigetafel.

Verbinden Sie den Steckverbinder (T) auf die elektronische Platine und befestigen Sie das Kabel mit Hilfe einer Kunststoffschelle (J) auf den Schieber.

Den Schieber (R) wieder einschieben und die beiden Distanzsäulen (B) wieder einschrauben.

Legen Sie das Steuerkabel an. Beachten Sie dabei, dass es nicht mit dem Stromleitungskabel der Sporthalle eingezogen wird.

Schließen Sie das Steuerkabel an die Anschlußdose YBJ35 an; beachten Sie dabei die angegebenen Kabelfarben. Wenn mehrere Anzeigetafeln zusammen verbunden sind, müssen die Kabel parallel an die Anschlußdose gesteckt werden.

Netz Kabel (P)

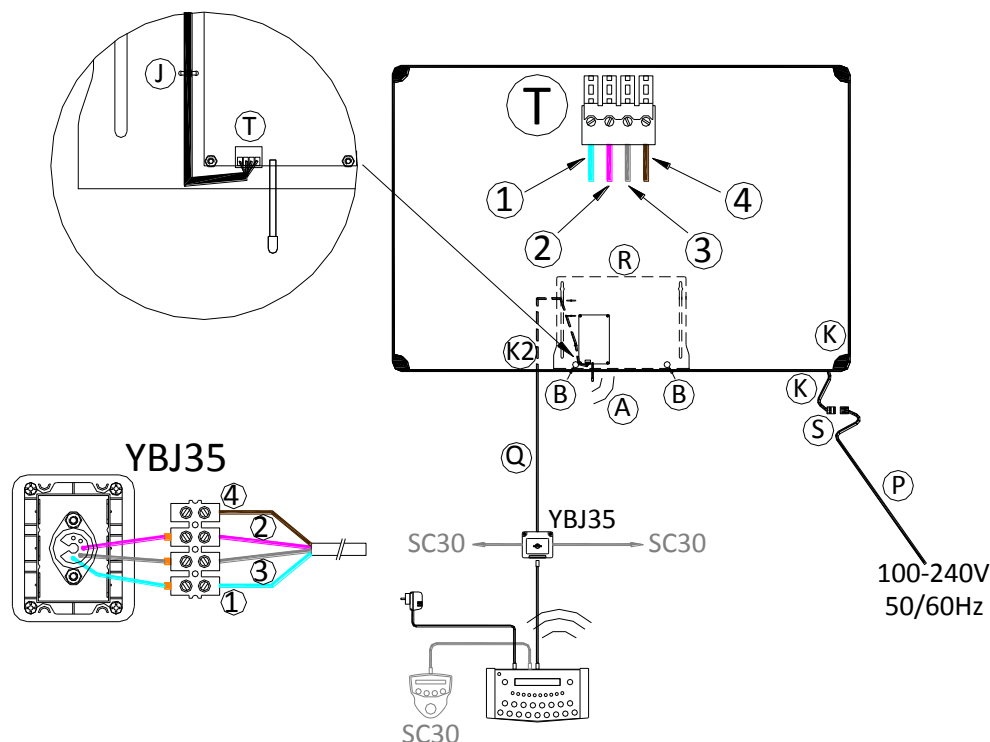
Anmerkung: nur das gelieferte Netzkabel verwenden. Dieses Kabel ist mit einem verdrahtetem Steckverbinder versehen und darf nicht verändert werden.

Zwei Öffnungen (K) sind für die Durchführung des Netzkabels vorhanden: eine im Gehäuseprofil und eine andere auf der Rückseite der Anzeigetafel.

Entfernen Sie den Kabel Pass, ziehen Sie den Steckverbinder (S) raus und verbinden Sie das Netzkabel.

Legen Sie den Steckverbinder (S) in der Anzeigetafel zurück und legen Sie den Kabel Pass wieder darüber.

Setzen Sie das Netzkabel (P) ein und stecken Sie es an das Stromnetz 100-240V an, mittels einer bipolaren Sicherung, geschützt bei 4A (nicht mitgeliefert). Die Sicherung muss leicht zugänglich sein. Der Netzanschluss 100-240V muss unbedingt mit einem Differenzstromauslöser 30mA (max) geschützt sein.



Steuerkabel (Q) : (1) = GND = blaue Ader / (2) = Rx+ = weiße Ader / (3) = Rx- = graue Ader / (4) = +24V = durchsichtige Ader

● Ende der Installation

Die Kunststoffecken wieder anschrauben.

Die Anzeigetafel mit Hilfe der Bedienungsanleitung testen.

● Elektrische Aufstellung – kabelgesteuertes Modell

Anmerkung: die Anlage darf erst am Ende der Installation an das Stromnetz angeschlossen werden.

Steuerkabel und Anschlußdose

Als Anschlußkabel wird ein 4-adriges Telefonkabel 6/10 verwendet.

Die Anschlußdose YBJ30 in der Nähe des Anschreibtisches befestigen.

Schließen Sie das Steuerkabel (Q) an den Steckverbinder (T) der Anzeigetafel an. Beachten Sie die Farben wie angezeigt (ANMERKUNG – RS485: Rx+ und Rx- müssen unbedingt auf ein verseiltes Paar verbunden werden).

Ziehen Sie den Schieber (R) der Anzeigetafel aus: mit Hilfe einer 7 mm-Rohrsteckschlüssel die beiden Distanzsäulen (B) ausschrauben und den Schieber (R) langsam abwärts gleiten lassen.

Legen Sie den Steckverbinder (T) durch die Kabeldurchführung (K2) in die Anzeigetafel.

Verbinden Sie den Steckverbinder (T) auf die elektronische Platine und befestigen Sie das Kabel mit Hilfe einer Kunststoffschelle (J) auf den Schieber.

Den Schieber (R) wieder einschieben und die beiden Distanzsäulen (B) wieder einschrauben.

Legen Sie das Steuerkabel an. Beachten Sie dabei, dass es nicht mit dem Stromleitungskabel der Sporthalle eingezogen wird.

Schließen Sie das Steuerkabel an die Anschlußdose YBJ30 an; beachten Sie dabei die angegebenen Kabelfarben. Wenn mehrere Anzeigetafeln zusammen verbunden sind, müssen die Kabel parallel an die Anschlußdose gesteckt werden.

Netzkabel (P)

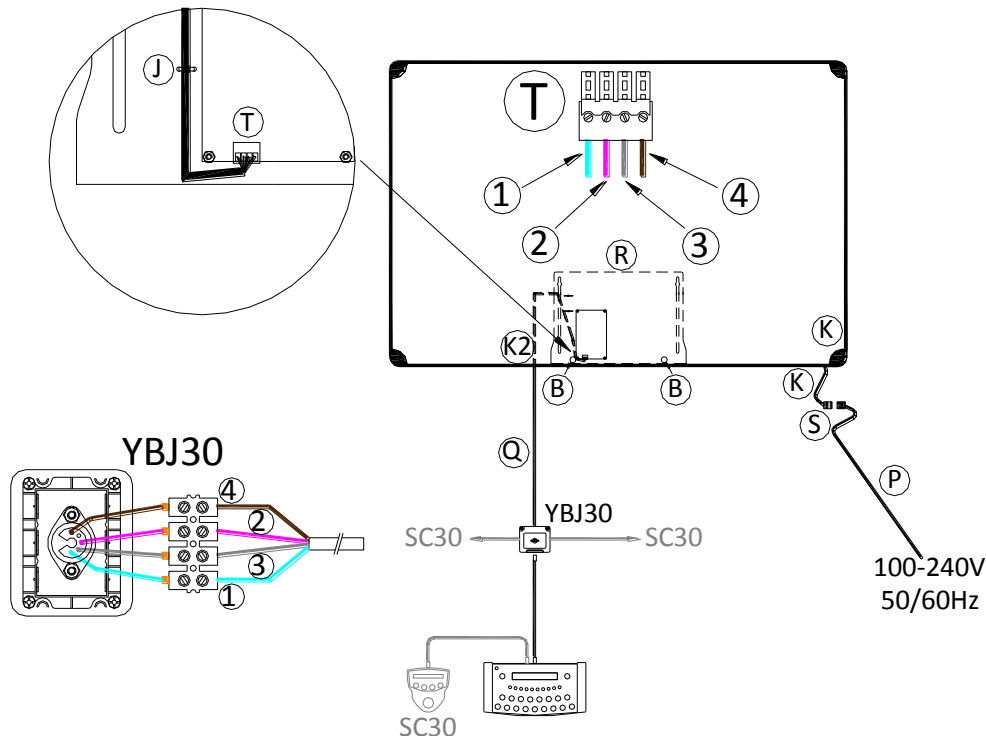
Anmerkung: nur das gelieferte Netzkabel verwenden. Dieses Kabel ist mit einem verdrahtetem Steckverbinder versehen und darf nicht verändert werden.

Zwei Öffnungen (K) sind für die Durchführung des Netzkabels vorhanden: eine im Gehäuseprofil und eine andere auf der Rückseite der Anzeigetafel.

Entfernen Sie den Kabel Pass, ziehen Sie den Steckverbinder (S) raus und verbinden Sie das Netzkabel.

Legen Sie den Steckverbinder (S) in der Anzeigetafel zurück und legen Sie den Kabel Pass wieder darüber.

Setzen Sie das Netzkabel (P) ein und stecken Sie es an das Stromnetz 100-240V an, mittels einer bipolaren Sicherung, geschützt bei 4A (nicht mitgeliefert). Die Sicherung muss leicht zugänglich sein. Der Netzanschluss 100-240V muss unbedingt mit einem Differenzstromauslöser 30mA (max) geschützt sein.



Steuerkabel (Q) : (1) = GND = blaue Ader / (2) = Rx+ = weiße Ader / (3) = Rx- = graue Ader / (4) = +24V = durchsichtige Ader

● Ende der Installation

Die Kunststoffecken wieder anschrauben.

Die Anzeigetafel mit Hilfe der Bedienungsanleitung testen.

BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULT








Modelle mit oder ohne individuellen Fouls

Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT

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

● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
Vorsicht: die Bedienpulte und das Ladegerät müssen gegen Schlechtwetter geschützt sein (Regen usw..) – während oder außerhalb der Benützung.	
Hauptbedienpult <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	
"Foul-Bedienpult" (geliefert nur mit Anzeigetafeln die mit Modulen für individuelle Fouls versehen sind – siehe separate Bedienungsanleitung) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe der individuellen Fouls der Spieler (Wasserball). ✓ Dient eventuell zur Eingabe der Mannschaftspunkte (Wasserball). ✓ Dieses Bedienpult wird über das Hauptbedienpult betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Hauptbedienpultes. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen. 	
Flexibles Kabel 2 Meter <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte untereinander (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult). ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen. 	
Flexibles Kabel 10 Meter (für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuerte Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose. ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen. 	
Datenspeicherung	
<p>Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert beim ausschalten des Bedienpultes. Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. <i>(Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).</i></p>	
Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)	
<p>Das Hauptbedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 16 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Das Bedienpult ausschalten. ✓ Die anderen Pulte abschalten. ✓ Das Bedienpult und das Ladegerät müssen mindestens 2,5 Meter vom Schwimmbecken entfernt sein. ✓ 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). <p><u>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.</u></p>	





Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes


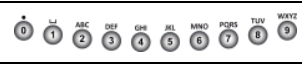





Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe
	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (nur während der Auszeiten)
	Strafzeiten
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Start / Stopp der Auszeit
	Signalhorn
	Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungszeit
	Zurück zum vorherigen Stand
	Aufladung eines neuen Spieles
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, ...))
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Zurück zur Programmierung der Parametern
	Tasten die nicht benützt werden

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.	
Die verschiedenen Bedienpulte anschliessen (die Pulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). <i>Das "Foul-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit individuellen Fouls Modulen mitgeliefert. Das Bedienpult "30 Sekunden" ist für Angriffszeiten-Anzeigen der Produktserie SC30 mitgeliefert.</i> 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. <u>Vorsicht: die Bedienpulte mit dem Ladegerät müssen mindestens 2,5 Meter vom Schwimmbekken entfernt sein.</u>	
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 8), drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 .	





Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Drücken Sie mehrmals 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.	
Änderung der Konfiguration: 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): <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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.	  

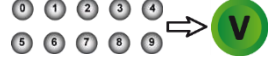
● DIVERSE KONFIGURATIONEN


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 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. Gelangensie 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 und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden. Gelangensie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Programmieren Sie die Zeiten des Aus- und Einschaltens der Uhr: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. Gelangensie 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	
<p>Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten).</p> <p>Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Global-Reset) wie zuvor beschrieben</p> <p>Die Parameter auf die ursprünglichen Werte mit der Taste 9 zurückstellen.</p>	

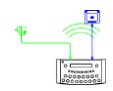



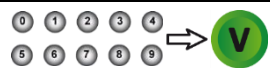

Spielregeländerungen (USB Stick)	
<p>Die Programme des Hauptbedienpultes und des "Foul-Bedienpultes" können bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden.</p> <p>Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.</p>	

● UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL



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




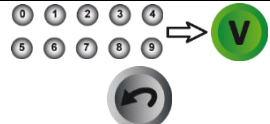
Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigeezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 8).





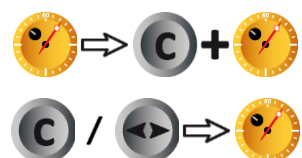
Wenn auf der Anzeigetafel eine DCF oder GPS Antenne vorhanden ist, wird die Uhrzeit automatisch eingestellt.




Einstellen der Uhr	
<p>Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Hauptbedienpult in Betrieb.</p> <p><i>Die anderen Bedienpulte in diesem Modus <u>nicht</u> einschalten.</i></p>	
<p>Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.</p>	
<p>Drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).</p>	
<p>Wählen Sie mit der Taste 18 die Uhrzeit aus.</p>	
<p>Die Stunden mit den Tasten 0 bis 9 einstellen und mit der Taste 25 bestätigen.</p> <p>Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit der Taste 25 bestätigen.</p>	
<p>Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung.</p> <p><i>Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.</i></p>	




● WASSERBALL






Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). Das "Foul-Bedienpult" ist nur für Anzeigetafeln mit Modulen für individuelle Fouls mitgeliefert.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	




Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Wasserball" mit Taste 1 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Spielzeit, Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Dauer der Haupt-Pausenzeit (zwischen 2. und 3. Periode), Dauer der anderen Pausenzeiten (zwischen 1. und 2. Periode / zwischen 3. und 4. Periode). 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.	



Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	






Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Mannschaft "Weiss") bzw. 26 (Mannschaft "Blau") zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	 + 

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 20 Sekunden sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Mannschaft "Weiss") bzw. 22, 23, 24 (Mannschaft "Blau") starten.	
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 (Mannschaft "Weiss") bzw. Taste 26 (Mannschaft "Blau") anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	 + 

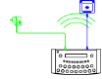

Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).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




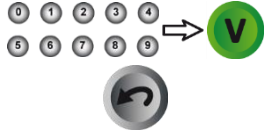
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	 + 


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 .	 +  → 



WASSERBALL

● SCHWIMM-TRAINING

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

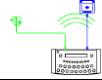




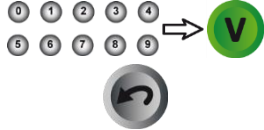

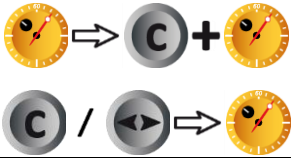



Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Schwimm-Training" mit Taste 3 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Zeitmessdauer. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 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 . <i>Nach Ablauf der programmierten Zeit, startet der Chronometer automatisch wieder bei Null.</i> <i>Nach Ablauf der programmierten Zeit wird das Signalhorn nicht automatisch ausgelöst.</i>	

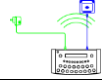




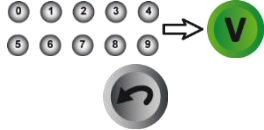





Am Ende des Training	
Zum Starten eines neuen Training, drücken Sie die Taste 28 .	
Zum Starten eines neuen Training mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 28 , danach die Taste 27 .	

SCHWIMM-TRAINING

● TIMER

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benutzt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste 2 .	
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. Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Korrektur der Zeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer mit Taste 18 und korrigieren Sie die Zeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Zeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Signalhorn	
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	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste 4 .	
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	
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 .	

TIMER - TRAINING