

TECHNISCHE DATEN - BEDIENUNGSANLEITUNG

TYP SC30 BATTERIE

TYP SCX30 BATTERIE



Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● ALLGEMEINES

SC30 Batterie: die Anlage ist für den Innenbereich vorgesehen.

SCX30 Batterie: die Anlage ist für den Außenbereich vorgesehen.

Dennoch, müssen die Bedienpulte und das Ladegerät gegen Schlechtwetter geschützt sein (Regen usw..) – während oder außerhalb der Benützung.

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

Lieferumfang

2 Anzeigetafeln

- ✓ Aufstellung auf dem Boden.
- ✓ Zeigen die Angriffszeiten an (den Zuschauern, Mannschaften und Schiedsrichtern).
- ✓ Abmessungen: 500 x 300 x 65 mm - Gewicht: 4 kg.
- ✓ Interne Bleibatterien: 2 x 12V 2,3Ah (SC30: zirka 15 Stunden Laufzeit / SCX30: zirka 12 Stunden Laufzeit). Nur die von STRAMATEL gelieferten Bleibatterien benützen.
- ✓ Lautstärke des Hupesignals (115dBa auf 1m): ⚠ Der hohe Schalldruck kann zu Gehörbeschwerden führen. Die Zuschauer müssen in einem angemessenen Abstand von den Anzeigetafeln gehalten werden. Die Lautstärke des Hupesignals kann nicht eingestellt werden.



2 Ladegeräte

- ✓ Dient zum Aufladen der Bleibatterien der Anzeigetafeln.
- ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Ladegeräte benützen.
- ✓ Eingang: 230V 50Hz 0,07A.
- ✓ Ausgang: 24VDC 0,3A.
- ✓ Aufladezeit: ungefähr 10 Stunden.
- ✓ Orange Leuchtdiode angezündet: Batterie am Laden.
- ✓ Grüne Leuchtdiode angezündet: Ende der Ladung.



Bedienpult "30 Sekunden"

- ✓ Dient zur Eingabe der Angriffszeiten (Wasserball).
- ✓ Abmessungen: 145 x 150 x 40 mm - Gewicht: 180 g.
- ✓ Das Bedienpult wird über das Hauptbedienpult. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden.



Flexibles Kabel 2 Meter

- ✓ Für die Verbindung des Bedienpultes "30 Sekunden" mit den anderen Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult).
- ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen.



Entsorgung von Altgeräten

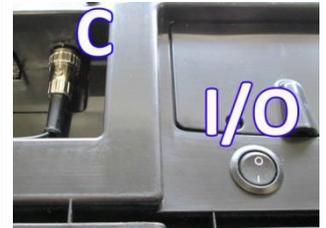
Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in den Restmüll und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen. Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.



Aufladung der Anzeigetafeln

Jede Anzeigetafel besitzt Batterien mit einer Laufzeit von ungefähr 15 Stunden (SC30) oder von ungefähr 12 Stunden (SCX30) bei Vollladung. Außerhalb der Spiele müssen die Anzeigetafeln ständig aufgeladen bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).

- ✓ Den Ein-Aus-Schalter I/O auf der Hinterseite der Anzeigetafel auf "O" einstellen.
- ✓ **Die Anzeigetafel und das Ladegerät müssen mindestens 2,5 Meter vom Schwimmbecken entfernt sein.**
- ✓ Das Ladegerät hinter der Anzeigetafel anschließen (Steckverbinder DIN "C") und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein).
- ✓ **Die Anzeigetafel während dem Aufladen stehend aufstellen.**



Bleibatterien werden beschädigt, wenn sie sich total entladen. Jede Anzeigetafel muss ständig auf Ladung sein, auch wenn die nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien).

Falls Sie aber die Anzeigetafel während längerer Zeit nicht laden können, ist es zwingend, dass Sie die Anzeigetafel vorher während mindestens 24 Stunden aufladen.

Sichere Entnahme und Austausch der Bleibatterien auf den Anzeigetafeln

Die Anzeigetafeln ausstecken. Die Vorderseite (Polycarbonat) losschrauben und entfernen und dann die elektronische Platine wegnehmen. Die Flachstecker auf den beiden Batterien ausziehen. Die Befestigungslaschen der Bleibatterien losschrauben und die Batterien entnehmen. Die neuen Bleibatterien einsetzen, indem man umgekehrt vorgeht. Die Anzeigetafeln mit dem Ladegerät aufladen. Die Altbatterien sachgerecht in dafür vorgesehene Sammelstellen entsorgen.

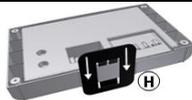
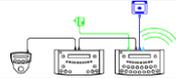
Tastenfunktionen des Bedienpultes



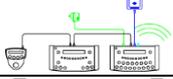
Die Tasten sind von 1 bis 4 nummeriert

	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 20 Sekunden
	Aufladen des Timers auf 30 Sekunden

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Vorsicht: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Die Anzeigetafeln müssen unbedingt unter Spannung stehen bevor das Bedienpult angeschaltet wird (Schalter auf Position "I"). ✓ Die Anzeigetafeln müssen während dem Gebrauch stehend aufgestellt sein. 	
Befestigen Sie den Sockel (H) an die Unterseite der Anzeigen.	
Stellen Sie den Schalter der Anzeigetafeln auf Position "I".	
Beim Einschalten zeigen die Anzeigetafeln während 2 Sekunden "88" an (Test der LEDs).	
Die Spannung der Batterien wird in 2 Schritten angezeigt: wenn die Spannung z.B. von 24,3V ist, wird während 1 Sekunde 24 angezeigt und dann -3. Wenn die Spannung von 22V ist, müssen die Batterien aufgeladen werden.	  
Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
Das Hauptbedienpult in der Sportart "Wasserball" einstellen.	
Drücken Sie die Taste 1 des Bedienpultes "30 Sekunden" bis die Willkommensmeldung erscheint.	

● WASSERBALL

Inbetriebnahme	
Schalten Sie die Anzeigetafeln an (Schalter auf Position "I").	
Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
Das Hauptbedienpult in der Sportart "Wasserball" einstellen.	
Drücken Sie die Taste 1 des Bedienpultes "30 Sekunden" bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Änderung und Speicherung der Angriffszeiten	
Die Angriffszeiten (30 und 20 Sekunden) können geändert werden. Die Daten bleiben beim Ausschalten des Bedienpultes gespeichert.	
Schalten Sie das Bedienpult mit Drücken während 1 Sekunde auf die Taste 2 aus.	
Das Bedienpult einschalten und in den Programmiermodus "30 Sekunden" gehen: drücken Sie während 4 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 "20 Sekunden".	
Die Zeit mit Taste 2 dekrementieren oder mit Taste 3 inkrementieren. Mit Taste 1 bestätigen: die Angriffszeiten sind im Bedienpult gespeichert.	
Zeitmessung	
Starten oder stoppen Sie den Timer mit Taste 1 . <i>Der 30 Sekunden-Timer startet automatisch mit dem Spielzeit-Timer.</i> <i>Nach Ablauf der Spielzeit stoppt der 30-Sekunden-Timer automatisch.</i>	
Stoppen Sie den Timer und löschen Sie die Zeit auf der Anzeige mit Taste 2 .	
Die Angriffszeiten 20 Sekunden mit Taste 3 oder 30 Sekunden mit Taste 4 aufladen.	
Signalhorn / Lichtsignal (rotes Leutzeichen)	
Nach Ablauf der Angriffszeit werden das Hupensignal und das Lichtsignal automatisch ausgelöst.	
Behütung der Batterien	
Vorsicht: Bleibatterien werden beschädigt, wenn sie sich total entladen:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ wenn die Ziffern blinken sind die Batterien schwach (20-22V): die Anzeige ausschalten und aufladen. ✓ wenn die Ziffern blinken und « Bt » anzeigen ist die Spannung unter 20V: die Anzeige muss <u>sofort</u> ausgeschaltet und aufgeladen werden. 	
Nach Spielende	
Schalten Sie das Bedienpult mit Drücken während 1 Sekunde auf die Taste 2 aus.	



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