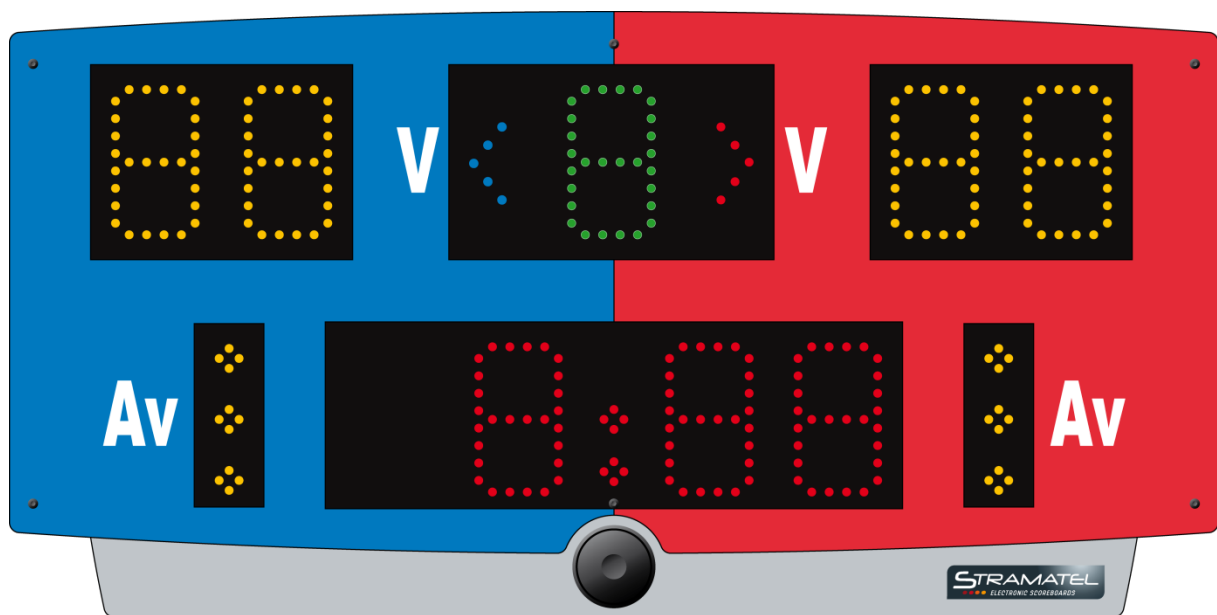


BEDIENUNGSANLEITUNG

LTOP

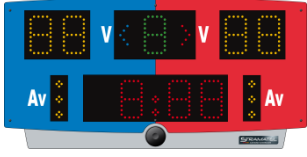
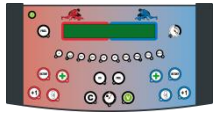





Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT


Seiten 4-5	Allgemeines
4	✓ Lieferumfang
4	✓ Entsorgung von Altgeräten
4	✓ Datenspeicherung
4	✓ Aufladung des LTOP
4	✓ Sicher Entnahme und Austausch der Bleibatterien der LTOP
5	✓ Tastenfunktionen des Bedienpultes
Seite 6	Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓ Inbetriebnahme
6	✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6	✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart
6	✓ Bildschirm-Hinterleuchtung des Bedienpultes
Seite 7	Diverse Konfiguration
7	✓ Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
7	✓ Sprachauswahl des Bedienpultes
7	✓ Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes
7	✓ Spielregeländerungen (USB Stick)
Seiten 7-11	Sportarten und Funktionen
7	✓ LTOP als "Nebenanzeige"
8-9	✓ Ringen
11	✓ Training

● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
Die Anlage ist für den Innenbereich vorgesehen. Für die Reinigung der Anlage müssen Sie ein weiches, trockenes Tuch verwenden (nie Wasser oder eine andere Flüssigkeit verwenden – Stromschlaggefahr). Gerät der Schutzklasse II – muss nicht geerdet sein.	
LTOP <ul style="list-style-type: none"> ✓ Anzeige der Wettkampfergebnisse für Zuschauer, Kämpfer und Schiedsrichter. ✓ Abmessungen: 730 x 370 x 110 mm. Gewicht: 5,5 kg. ✓ Schutzart: externe träge Sicherung 5x20mm 1A (auf der Seite der Anzeige). ✓ Interne Bleibatterien: 2 x 6V 4,5Ah (zirka 20 Stunden Laufzeit). ✓ Integriertes Bedienpult auf der Hinterseite der Anzeige, mit möglicher Hinterleitung des Bildschirmes. ✓ Das Bedienpult dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...). 	 
Ladegerät <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des LTOP. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen. ✓ Eingang: 100-240V 47-63 Hz 0,4A. Ausgang: 13,6VDC 0,75A. 	 

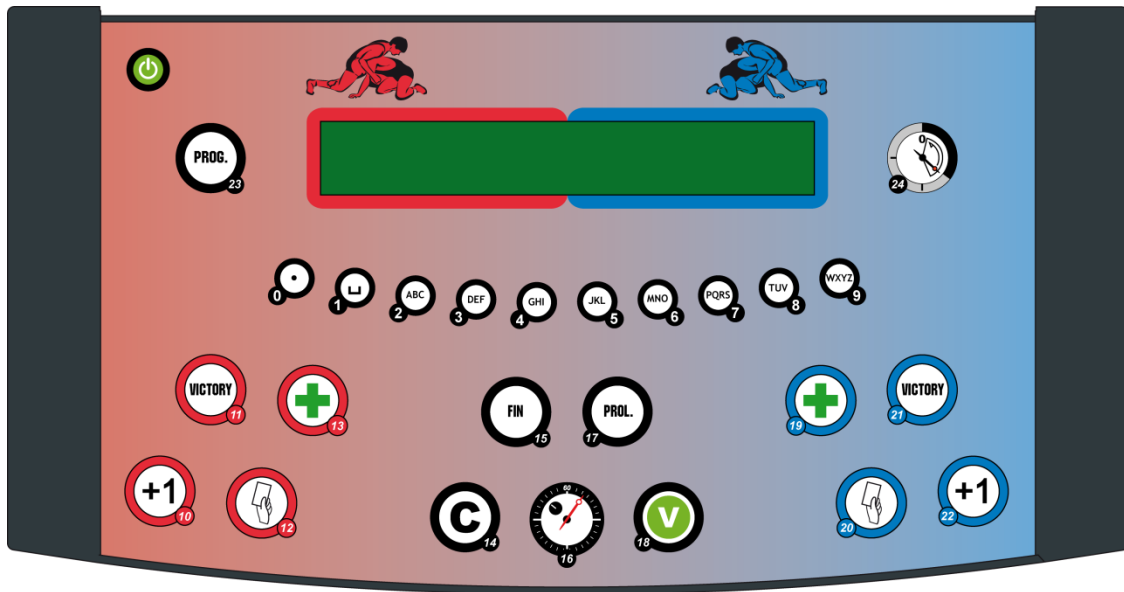
Entsorgung von Altgeräten	
Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in den Restmüll und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen. Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes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

Datenspeicherung	
Die laufenden Daten bleiben im Fall einer Auslöschung im LTOP gespeichert. Bei der Inbetriebnahme des LTOP, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. <i>(Bevor das LTOP ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).</i>	

Aufladung des LTOP	
<p>Das LTOP besitzt Batterien mit einer Laufzeit von zirka 20 Stunden bei Vollladung (ohne Hinterbeleuchtung des Bildschirmes). Außerhalb der Spiele muss das LTOP ständig anhand des Ladegeräts aufgeladen bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).</p> <p>Das LTOP ausschalten. Das Akkuladegerät auf der Seite der Anzeige anschließen und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein).</p> <p><u>Bleibatterien werden beschädigt, wenn sie sich total entladen. Das LTOP muss ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien). Falls Sie aber das LTOP während längerer Zeit nicht laden können, ist es zwingend, dass Sie die Anzeige vorher während mindestens 24 Stunden aufladen.</u></p>	

Sicher Entnahme und Austausch der Bleibatterien der LTOP	
Das LTOP ausstecken. Die Vorderseite vorsichtig aufschrauben und kippen. Die Flachstecker der beiden Batterien ausziehen. Die Befestigungslaschen der Bleibatterien losschrauben und die Batterien entnehmen. Die neuen Bleibatterien einsetzen, indem man umgekehrt vorgeht. Das LTOP aufladen. Die Altbatterien sachgerecht in dafür vorgesehene Sammelstellen entsorgen.	




Tastenfunktionen des Bedienpultes



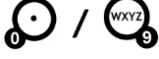



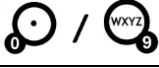



Die Tasten sind von 0 bis 24 nummeriert

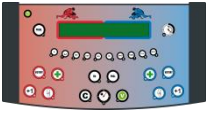

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Hinterbeleuchtung - Taste 5 (Funktion verfügbar erst nach der Sportwahl)
	Signalhorn
	Spielstand / Sieger des Wettkampfes
	Sieger der Periode
	Verwarnungen
	Start / Stopp der persönlichen Chronometer der Ringer
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, ...))
	Ende der Runde oder der Ende des Wettkampfes
	Start / Stopp der Kampfzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Aufladung der Verlängerungszeit
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Aufladung einer Kampfperiode oder einer Pausenzeit / Aufladung eines neuen Kampfes
	Zurück zur Programmierung der Parametern

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
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 LTOP 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 7), drücken Sie mehrmals auf die Taste 23 .	

Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Drücken Sie mehrmals die Taste 23 (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.	



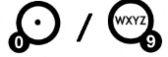

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart	
Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Kampfzeit, Pausenzeit, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des LTOP oder bei Wechsel der Sportart gespeichert.	
Um ins Sportmenü zu gelangen: der LCD-Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration des gegebenen Sportes an. Drücken Sie die Taste 16 für die Informationen auf dem Bildschirm länger zu sehen. Drücken Sie danach nochmal die Taste 16 .	
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): <ul style="list-style-type: none"> ✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste 18. ✓ 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 18. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit der Taste 14 zurückzukommen.	  


Hinterbeleuchtung des Bildschirms	
Eine Hinterbeleuchtung des Bildschirms ist möglich um, im Falle einer schlechten Beleuchtung, die Lesbarkeit zu verbessern (2 Helligkeitsstufen verfügbar). Achtung: die Hinterbeleuchtung reduziert die Laufzeit der Batterien um 15%.	
Das LTOP in der gewünschten Sportart einstellen. Wählen Sie die gewünschte Helligkeit: drücken Sie mehrmals die Taste 5 .	


• DIVERSE KONFIGURATIONEN


Sprachauswahl des Bedienpultes ist sind konfigurierbar.

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

Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"	
Drücken Sie mehrmals auf die Taste 23 (Zugang zur Sportauswahl).	
Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste 23 . Das Bedienpult bietet die Sprachauswahl des Bedienpultes an.	
Wählen Sie andere Parameteränderungen mit den Tasten 0 und 9 (Liste).	
Mit der Taste 18 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.	

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.	




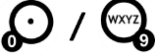




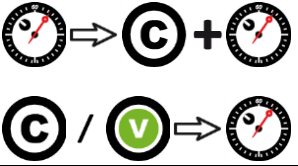
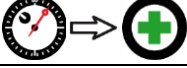



Spielregeländerungen (USB Stick)	
Das Programm des LTOP kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.	



• LTOP ALS NEBENANZEIGE



Das LTOP kann als Nebenanzeige eines zweiten LTOP verwendet werden (Option "OYCTI25-Kabel" notwendig).


Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die LTOP mit dem OYCTI25-Kabel (Option).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie mehrmals auf die Taste 23 (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie den Modus "Nebendisplay" mit Taste 17 .	
Das "Haupt LTOP" in der gewünschten Sportart einstellen. Das "LTOP Nebenanzeige" zeigt die Daten des "Haupt LTOP" an.	

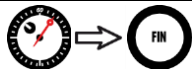





● RINGEN

Inbetriebnahme	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Ringen" mit Taste 15 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Klang des Signalhornes (3 verschiedene Klänge können gewählt werden, wenn in derselben Halle mehrere LTOP benützt werden), Anzahl und Dauer der Kampfzeit, Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Zeiten der Perioden kumuliert ("Zeit+") oder nicht (" "), Punkte der Perioden kumuliert ("Punkte+") oder nicht (" "), Dauer der Pausenzeiten. Drücken Sie Taste 16 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 18 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 14 zurückzukommen.	
Kampfzeit	
Starten oder stoppen Sie die Kampfzeit mit Taste 16 .	
Am Ende der ersten Kampfperiode startet die Pausenzeit automatisch.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Kampfperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Kampfzeit mit Taste 16 .	
Am Ende der letzten Periode: die Timer wird gestoppt. Rufen Sie eventuell die Verlängerungszeit mit Taste 17 auf.	
Korrektur der Kampfzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Kampfes mit Taste 16 und korrigieren Sie die Kampfzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 14 und 16. ✓ die Kampfzeit mit Taste 14 dekrementieren oder mit Taste 18 inkrementieren. Mit Taste 16 bestätigen. 	
Individuelle Chronometer	
Falls eine Unterbrechung vom einem der Kämpfer erfordert wird: Kampfzeit mit Taste 16 stoppen und den individuellen Chronometer mit Tasten 13 (Rot) oder 19 (Blau) starten.	
Bei der Wiederaufnahme des Kampfes: starten Sie die Kampfzeit mit Taste 16 ; der individuelle Chronometer wird automatisch gestoppt.	
Korrektur des individuellen Chronometers: den individuellen Chronometer stoppen und die Zeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 14 und 13 bzw. 19 dekrementieren.	
Passivität	
Beim Vorliegen von Passivität: den "30 Sekunden" Timer mit Taste 18 starten oder stoppen.	






Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Rot) bzw. 22 (Blau) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 14 und 10 bzw. 22 rückwärts zählen.	


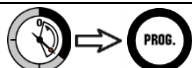
Warnungen	
1 Warnung mit Tasten 12 (Rot) bzw. 20 (Blau) zählen.	
Korrektur: 1 Warnung durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 14 und 12 bzw. 20 rückwärts zählen.	


Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 6 auslösen. <i>Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (Kampfperiode, Pausenzeit, Verlängerungszeit, Passivität).</i>	

Ernennen eines Siegers vor Ende einer Periode	
Die Kampfzeit mit Taste 16 stoppen und die Taste 15 drücken: die Kampfzeit blinkt auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes.	
Den Sieger der Periode mit Tasten 11 (Rot) bzw. 21 (Blau) wählen (der Buchstabe "S" ist auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	
Wenn nötig, den Sieger der Periode durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 14 und 11 bzw. 21 annullieren. Mit Taste 15 zum Kampf zurückgehen.	
Eventuel den Sieger des Kampfes mit Tasten 10 (Rot) bzw. 22 (Blau) wählen: die Punkte des Siegers blinken.	
Wenn nötig, den Sieger des Kampfes durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 14 und 10 bzw. 22 annullieren. Mit Taste 15 zum Kampf zurückgehen.	
Falls der Kampf nicht beendet ist: die Pausenzeit mit Taste 24 starten.	

RINGEN

Ernennen eines Siegers bei Ende einer Periode	
Drücken Sie die Taste 15 : die Kampfzeit blinkt auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes.	
Den Sieger der Periode mit Tasten 11 (Rot) bzw. 21 (Blau) wählen (der Buchstabe "S" ist auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	
Wenn nötig, den Sieger der Periode durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 14 und 11 bzw. 21 annullieren. Mit Taste 15 zum Kampf zurückgehen.	
Eventuel den Sieger des Kampfes mit Tasten 10 (Rot) bzw. 22 (Blau) wählen: die Punkte des Siegers blinken.	
Wenn nötig, den Sieger des Kampfes durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 14 und 10 bzw. 22 annullieren. Mit Taste 15 zum Kampf zurückgehen.	

Nach Kampfende	
<u>Der Sieger des Wettkampfes muss ernannt worden sein um ein neuer Wettkampf zu starten.</u> Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie die Taste 24 .	
Zum Starten eines neuen Kampfes mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 24 , danach die Taste 23 .	

Nach Gebrauch	
<u>Nach Gebrauch das LTOP unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● TRAINING

Inbetriebnahme

Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.



Programmierung

Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste **16**.



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, Klang des Signalhornes (3 verschiedene Klänge können gewählt werden, wenn in derselben Halle mehrere LTOP benützt werden).



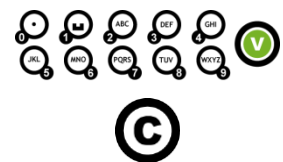
Drücken Sie Taste **16** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



Änderung der Konfiguration: 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 **18**.

Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **14** zurückzukommen.



Timer

Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **16**. 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 **14** und **6** (angezeigt durch die Anwesenheit "HUPE" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).



Das manuelle Signalhorn mit Taste **6** auslösen.



Am Ende des Training

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



Zum Starten eines neuen Training mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste **24**, danach die Taste **23**.



Nach Gebrauch

Nach Gebrauch das LTOP unbedingt ausschalten und aufladen.



TRAINING



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