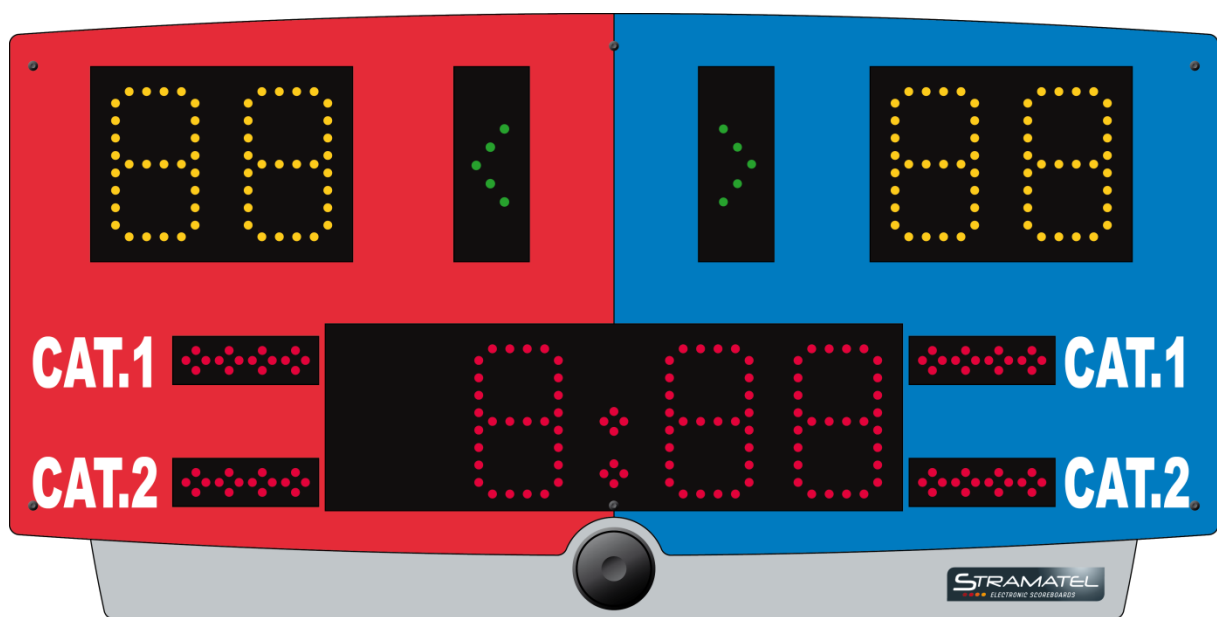


Karate

BEDIENUNGSANLEITUNG

KTOP

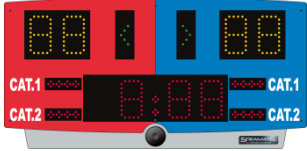
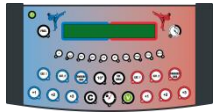





Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT

Seiten 4-5	Allgemeines
4	✓ Lieferumfang
4	✓ Entsorgung von Altgeräten
4	✓ Datenspeicherung
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	✓ KTOP als "Nebenanzeige"
8-9	✓ Karate
11	✓ Training

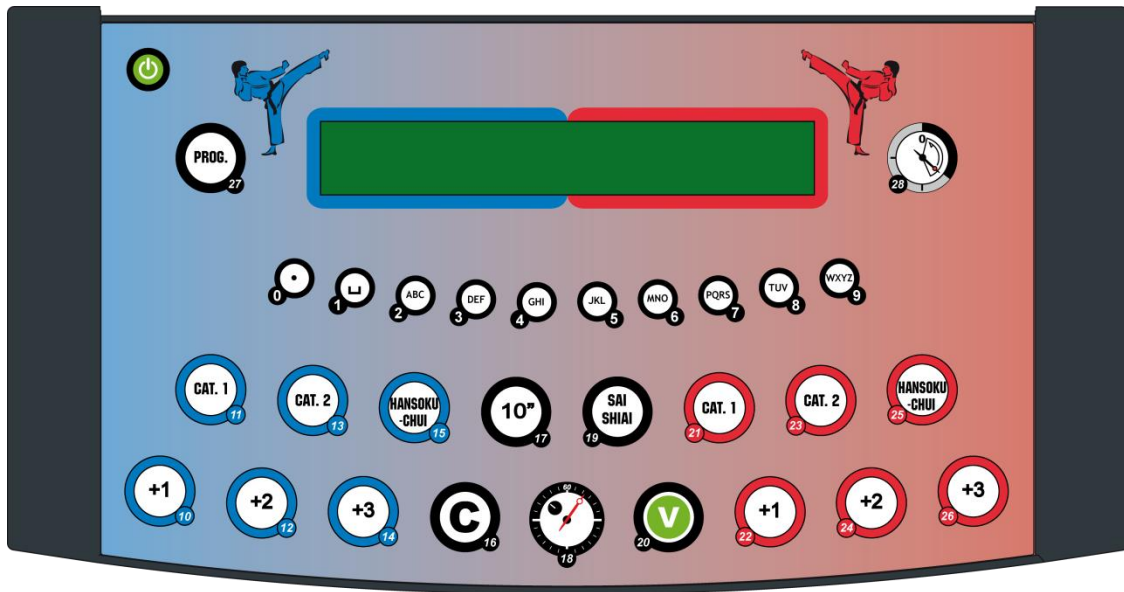
● ALLGEMEINES

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.	
KTOP <ul style="list-style-type: none"> ✓ Anzeige der Wettkampfergebnisse für Zuschauer, Kämpfer und Schiedsrichter. ✓ Abmessungen: 730 x 370 x 110 mm. ✓ Gewicht: 4 kg. ✓ Schutzart: externe träge Sicherung 5x20mm 1A (auf der Seite der Anzeige). ✓ 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...). 	 
Netzteil <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eingang: 100-240V 47-63 Hz 0,4A. ✓ Ausgang: 13,6VDC 0,75A. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil 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.	

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



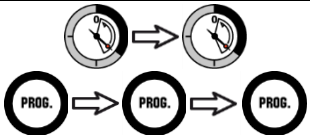
Tastenfunktionen des Bedienpultes











Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

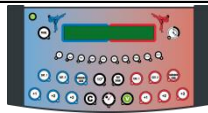

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Hinterbeleuchtung - Taste 5 (Funktion verfügbar erst nach der Sportwahl)
	Spielstand
	Strafen
	Sieger des Wettkampfes
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, ...))
	Start / Stopp des 10-Sekunden Timer (knocked down)
	Start / Stopp der Kampfzeit
	Aufladung einer Sai Shiai
	Bestätigung der programmierten Parametern
	SENSHU
	Anzeige Ende des Wettkampfes / Aufladung eines neuen Kampfes
	Zurück zur Programmierung der Parametern

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des KTOP. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
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 einmal oder zweimal die Taste 28 , danach 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): Kampfzeit, Klang des Signalhornes, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des KTOP 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 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): <ul style="list-style-type: none"> ✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste 20. ✓ 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 20. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit der Taste 16 zurückzukommen.	  


Hinterbeleuchtung des Bildschirms	
Eine Hinterbeleuchtung des Bildschirms ist möglich um, im Falle einer schlechten Beleuchtung, die Lesbarkeit zu verbessern (2 Helligkeitsstufen verfügbar).	
Das KTOP 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 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 20 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 KTOP kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.	






• KTOP ALS NEBENANZEIGE

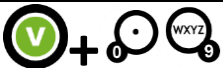
Das KTOP kann als Nebenanzeige eines zweiten KTOP verwendet werden (Option "OYCTI25-Kabel" notwendig).

Inbetriebnahme	
Für jeden KTOP: schließen Sie das Netzteil an der Seite des KTOP. <u>Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.</u>	
Verbinden Sie die KTOP mit dem OYCTI25-Kabel (Option).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie den Modus "Nebendisplay" mit Taste 19 .	
Das "Haupt KTOP" in der gewünschten Sportart einstellen. Das "KTOP Nebenanzeige" zeigt die Daten des "Haupt KTOP" an.	

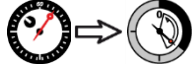



KARATE



Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des KTOP. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Karate" mit Taste 17 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Kampfzeit, Punkte automatisch für den Gegner (A.P) oder nicht, Automatische Siegererklärung (A.G) oder nicht, Klang des Signalhornes (3 verschiedene Klänge können gewählt werden, wenn in derselben Halle mehrere KTOP benützt werden), Dauer der Sai Shiai, Dauer der Atoshibaraku. 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 20 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 16 zurückzukommen.	
Kampfzeit	
Starten oder stoppen Sie die Kampfzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der Kampfperiode: die Timer wird gestoppt. Rufen Sie eventuell die Sai Shiai mit Taste 19 auf. Starten Sie die Timer mit Taste 18 .	
Korrektur der Kampfzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Kampfes mit Taste 18 und korrigieren Sie die Kampfzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Kampfzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
10-Sekunden Timer	
Im Fall eines "knocked down": starten Sie die 10-Sekunden Timer mit Taste 17 . Die Kampfzeit wird automatisch gestoppt.	
Bei der Wiederaufnahme des Kampfes: stoppen Sie die 10-Sekunden Timer mit Taste 17 und starten Sie die Kampfzeit mit Taste 18 .	
Spielstand	
1, 2 oder 3 Punkte mit Tasten 10, 12, 14 (Blau) bzw. 22, 24, 26 (Rot) zählen.	
Korrektur: 1, 2 oder 3 Punkte durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10, 12, 14, 22, 24 oder 26 rückwärts zählen.	
Anmerkung: Falls die Option "Automatische Siegererklärung (V.A)" während der Programmierung gewählt worden ist: wenn ein Abstand von mindestens 8 Punkten zwischen den beiden Kämpfern besteht, wird der Gewinner automatisch angezeigt; seine Punkte blinken.	



Strafen	
1 Strafe der Kategorie 1 mit Taste 11 (Blau) bzw. 25 (Rot) eingeben.	
1 Strafe der Kategorie 2 mit Taste 13 (Blau) bzw. 23 (Rot) eingeben.	
1 HANSOKU-CHUI Strafe (Kategorie 1) mit Taste 15 (Blau) bzw. 25 (Rot) eingeben.	
Korrektur: 1 Strafe der Kategorie 1 durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 21 rückwärts zählen.	
Korrektur: 1 Strafe der Kategorie 2 durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 13 bzw. 23 rückwärts zählen.	
Anmerkung Falls die Option „Automatische Siegererklärung (V.A)“ während der Programmierung gewählt worden ist: wenn einem Kämpfer 4 Strafen der gleichen Kategorie zugeschrieben wird, dann wird sein Gegner automatisch als Gewinner angezeigt.	

SENSHU	
Anzeigen oder Löschen des Vorteils (SENSHU) durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 20 und 0 (Blau) bzw. 9 (Rot).	












Signalhorn	
Das Hupensignal ertönt automatisch bei einem Atoshibaraku und am Ende einer programmierten Zeit (Kampfperiode, 10-Sekunden Timer).	

Ernennen eines Siegers vor Ende des Kampfes	
Die Kampfzeit mit Taste 18 stoppen und die Taste 28 drücken: die Daten blinken auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes.	
Den Sieger mit Tasten 12 (Blau) bzw. 24 (Rot) wählen: die Punkte des Siegers blinken.	
Wenn nötig: <ul style="list-style-type: none"> ✓ den Sieger durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12 bzw. 24 annullieren. ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 28 um zum Wettkampf zurückzukehren. 	 

Ernennen eines Siegers am Ende des Kampfes	
Die Kampfzeit oder die Zeit des "knocked down" ist abgelaufen: den Sieger mit Tasten 12 (Blau) bzw. 24 (Rot) wählen: die Punkte des Siegers blinken.	
Wenn nötig, den Sieger durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12 bzw. 24 annullieren.	

Nach Kampfende	
Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie die Taste 28 .	
Zum Starten eines neuen Kampfes mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 28 , danach die Taste 27 .	

● TRAINING

Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des KTOP. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste 18 .	
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 KTOP benützt werden). 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 20 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 16 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 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 28 .	
Zum Starten eines neuen Training mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 28 , danach die Taste 27 .	

TRAINING

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