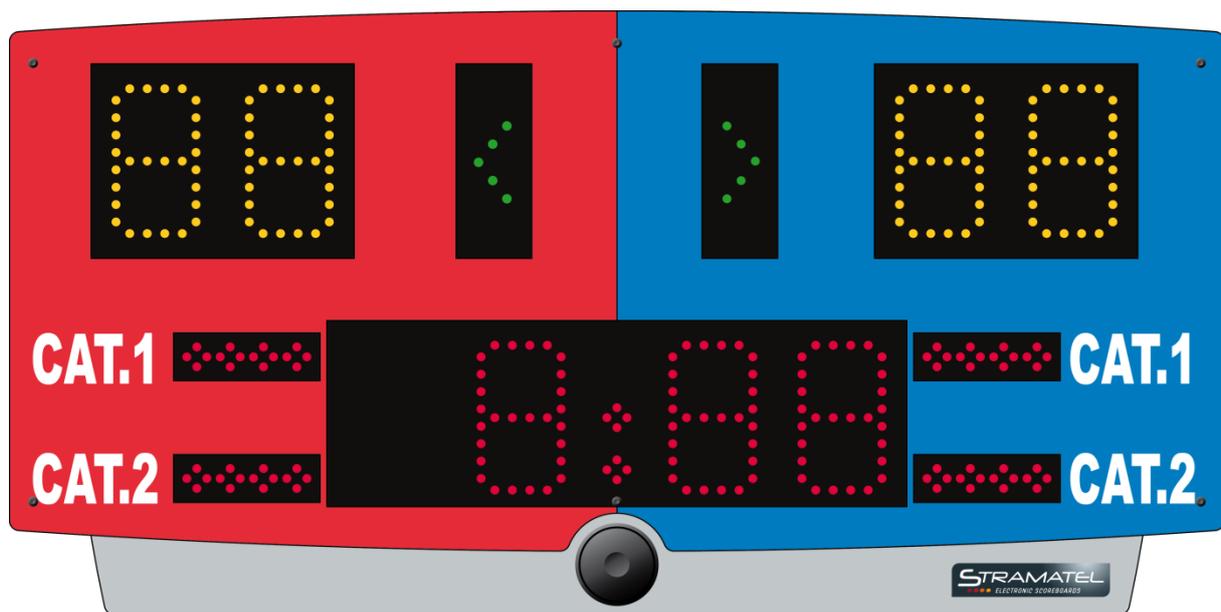


BEDIENUNGSANLEITUNG

KTOP

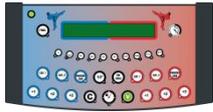


Zeichnungen und Bilder unverbindlich

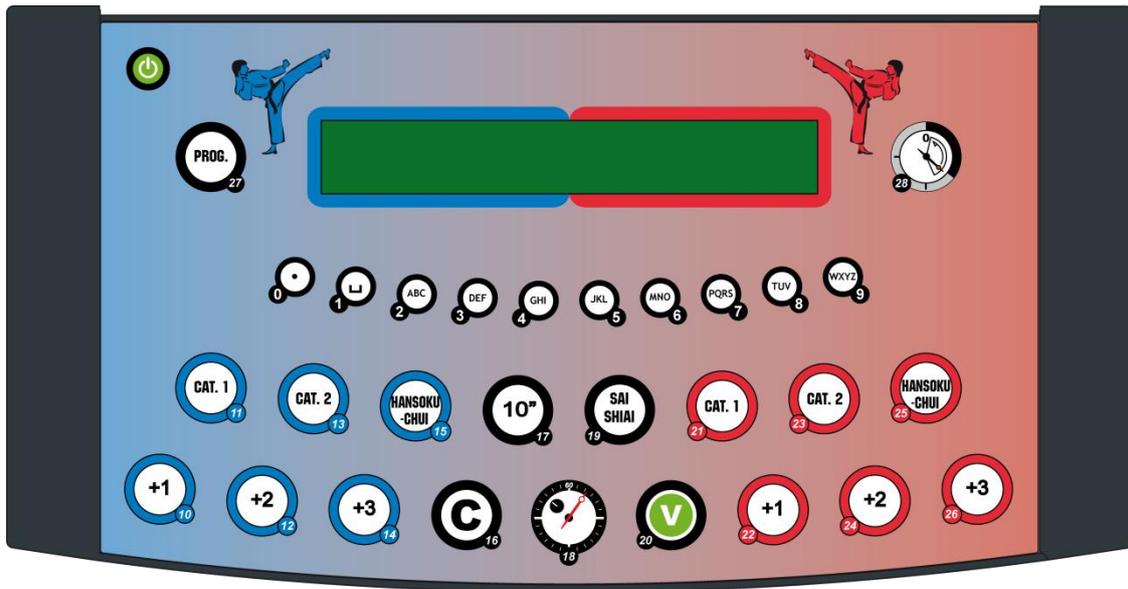
● INHALT

Seiten 4-5	Allgemeines
4	✓ Lieferumfang
4	✓ Entsorgung von Altgeräten
4	✓ Datenspeicherung
4	✓ Aufladung des KTOP
4	✓ Sicher Entnahme und Austausch der Bleibatterien der KTOP
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: 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 KTOP. ✓ 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 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>	
Aufladung des KTOP	
<p>Das KTOP besitzt Batterien mit einer Laufzeit von zirka 20 Stunden bei Vollladung (ohne Hinterbeleuchtung des Bildschirmes). Außerhalb der Spiele muss das KTOP ständig anhand des Ladegeräts aufgeladen bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).</p> <p>Das KTOP 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 KTOP muss ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien). Falls Sie aber das KTOP 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 KTOP	
Das KTOP 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 KTOP aufladen. Die Altbatterien sachgerecht in dafür vorgesehene Sammelstellen entsorgen.	

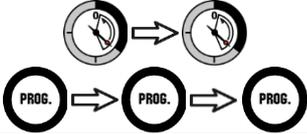
Tastenfunktionen des Bedienpultes



Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

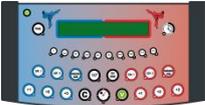
	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Hinterbeleuchtung - Taste 5 (Funktion verfügbar erst nach der Sportwahl)
	Spielstand
	Strafen
	Sieger des Wettkampfes
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, ...))
	Start / Stopp des 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	
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 KTOP 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 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). Achtung: die Hinterbeleuchtung reduziert die Laufzeit der Batterien um 15%.	
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	
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

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**.



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 **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**.



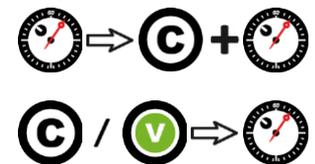
Am Ende der Kampfperiode: die Timer wird gestoppt.

Rufen Sie eventuell die Sai Shiai mit Taste **19** auf. Starten Sie die Timer mit Taste **18**.



Korrektur der Kampfzeit:

- ✓ 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.

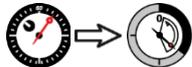


Anmerkung: Falls die Option "Automatische Siegererklärung (V.A)" während der Programmierung gewählt worden ist: wenn ein Abstand von mindestens 8 Punkten zwischen den beiden Kämpfern besteht, wird der Gewinner automatisch angezeigt; seine Punkte blinken.

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 .	

Nach Gebrauch	
Nach Gebrauch das KTOP unbedingt ausschalten und aufladen.	

● TRAINING

Inbetriebnahme

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**.



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 **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.

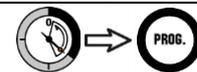


Am Ende des Training

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**.



Nach Gebrauch

Nach Gebrauch das KTOP 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