

BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULT



Modelle mit programmierbaren Mannschaftsnamen und Laufschrift

Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT

Seiten 4 - 5	Allgemeines
4	✓ Lieferumfang
4	✓ Laufschrift oder fester Text
4	✓ Datenspeicherung
4	✓ Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)
5	✓ Tastenfunktionen des Bedienpultes
Seiten 6 - 7	Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓ Inbetriebnahme
6	✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6	✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart
7	✓ Programmierung der Mannschaftsnamen
Seiten 8 - 9	Diverse Konfiguration
8	✓ Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
8	✓ Sprachauswahl des Bedienpultes
8	✓ PC Tastatur-Typ
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 - 17	Sportarten und Funktionen
9	✓ Uhrzeit der Anzeigetafel
10-11	✓ Fussball
12-13	✓ Rugby
14-15	✓ Feldhockey
16	✓ Timer
17	✓ Training
Seite 18	Laufschrift - Allgemeines
18	✓ Format der Nachricht
18	✓ Animationsarten
18	✓ Aufeinanderfolge der Texte - Programmierung nur mit Smartphone oder Tablet
18	✓ Zeitraum der Textanzeige
18	✓ Empfehlung für die Programmierung
Seite 19	Programmieren der Texte mit dem Bedienpult
19	✓ "Programmieren der Texte" wählen
19	✓ Programmierung oder Änderung des Textes und deren Effekten
19	✓ Programmieren des Textes beenden
Seite 19	Programmieren der Texte mit einem Smartphone oder Tablet
19	✓ Allgemeines
Seite 20	Laufschrift – PC-Tastatur
20	✓ Texte mit der PC-Tastatur eingeben
Seite 21	Anzeigen der Texte
21	✓ Während eines Spieles
21	✓ Ausserhalb eines Spieles (Bedienpult ausgeschaltet)

● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
<u>Vorsicht: die PC-Tastatur, das Bedienpult und das Ladegerät müssen gegen Schlechtwetter geschützt sein (Regen usw..) – während oder außerhalb der Benützung.</u>	
Bedienpult <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw..). ✓ Dient zum Verwalten von Laufschrift oder festen Texte während des Spieles oder ausserhalb von Spielen. ✓ Kabelgesteuertes Modell: das Bedienpult wird über die Anzeigetafel betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
Applikation für Android™ (mit integrierter Hilfe) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stramatel hat für Android™ eine Gratis-Applikation entwickelt die mit dem Bedienpult kompatibel ist. Die Applikation unter Google Play herunterladen (Keyword "Stramatel Outsport"). Mit dieser Applikation können Sie mit einem Smartphone oder Tablet die Hauptfunktionen des Bedienpultes steuern (Timer, Spielstand, usw..) sowie einige zusätzliche Funktionen (gelbe/rote Karten, Versuch/Straftritt beim Rugby, usw.), Texte eingeben (Mannschaftsnamen,) und die Spielergebnisse, Bilder und Kommentare via SMS, Email, Facebook, ... mitteilen. 	
PC Tastatur <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe von Texte (Mannschaftsnamen, Laufschrift oder fester Text). <i>Die Texteingabe kann man auch als SMS direkt auf dem Bedienpult eingeben.</i> 	
Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Bedienpultes. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen. 	
Flexibles Kabel 10 Meter (für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuertes Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung des Bedienpultes (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose. ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen. 	
Laufschrift oder fester Text	
Lauftexte oder feste Texte können an Stelle der Mannschaftsnamen während dem Spiel oder ausserhalb eines Spieles (Bedienpult ausgeschaltet) angezeigt werden.	
Datenspeicherung	
Die Texte und die laufenden Daten bleiben beim Ausschalten des Bedienpultes gespeichert. Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. <i>(Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).</i>	
Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)	
Das Bedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 22 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen).	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Das Bedienpult ausschalten. ✓ Die PC-Tastatur abschalten. ✓ 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). 	
<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>	

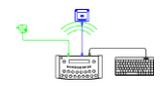
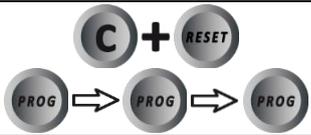
Tastenfunktionen des Bedienpultes

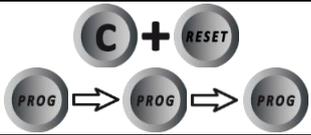
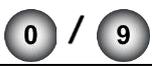
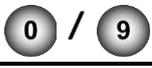


Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Texteingabe in SMS Modus / Einstellung der Lichtstärke der Anzeigetafel (während eines Spieles)
	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (Feldhockey - nur während der Auszeiten)
	Strafzeiten (Rugby / Feldhockey)
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Start / Stopp der Auszeit (Feldhockey)
	Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)
	Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungszeit
	Zurück zum vorherigen Stand
	Aufladung eines neuen Spieles
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand))
	Auswahl der angezeigten Angaben: Spielzeit, Uhrzeit oder Auslöschen des Chronometers
	Anzeige der Laufschrift
	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.	
Eventuell die PC-Tastatur an dem Bedienpult anschliessen. Bei einer Anwendung der Android™ Applikation "Stramatel Outsport" wird das Smartphone oder Tablet anstelle der PC-Tastatur angeschlossen (Applikation vorab unter Google Play herunterladen). 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.	
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 gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 .	

Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach drücken Sie mehrmals auf 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 (siehe "Programmierung der Spielparametern für eine Sportart") oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
Ohne Android™ spielen: Taste 0 oder mit Android™ Applikation spielen: Taste 9 (funkgesteuertes Modell: das Bedienpult muss am Ladegerät angesteckt sein).	

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.	
<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 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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	

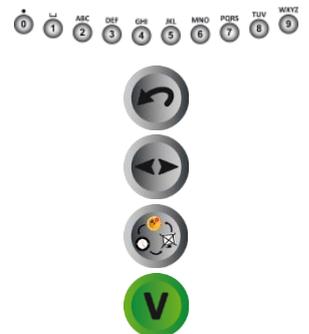
Programmierung den Mannschaftsnamen

Die Namen können entweder auf dem Bedienpult in SMS Modus eingegeben werden oder mit Hilfe der gelieferten PC-Tastatur oder mit der Android™ Applikation "Stramatel Outsport" über ein Smartphone oder Tablet.



Eingabe in SMS Modus:

- ✓ Wählen Sie den Namen der Mannschaft HEIM mit den Tasten **0** bis **9**.
- ✓ Korrigieren Sie den letztgetippten Buchstaben mit der Taste **11**.
- ✓ Mit Taste **20** zur anderen Mannschaft wechseln.
- ✓ Mit Taste **21** auf Grossschreibung / Kleinschreibung / Zahlen wechseln.
- ✓ Jeden Namen mit der Taste **25** bestätigen.



Eingabe mit der PC-Tastatur:

Das Bedienpult ist konfiguriert um mit verschiedenen Tastaturtypen zu funktionieren: AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH, ARABISCH QWERTY, ARABISCH AZERTY und GRIECHISCH (siehe Seite 8).

Anmerkung: die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit dem Griechisch, Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.

Um mit einer HEBRÄISCHEN, RUSSISCH, ARABISCH oder GRIECHISCH Tastatur romanische Schriftzeichen eingeben zu können: das Bedienpult für eine "QWERTY" oder "AZERTY" PC-Tastatur konfigurieren.

- ✓ Tippen Sie den Mannschaftsnamen HEIM.
In AZERTY-oder QWERTY- Konfiguration ist es mit der gelieferten Tastatur möglich fast alle romanischen Schriftzeichen einzugeben:
 - Um ein Akzentzeichen zu schreiben, drücken Sie auf eine der Tasten F1 bis F11 und danach auf den gewünschten Buchstaben. Die möglichen Akzentzeichen sind:

F1 : á, ć, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ň, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ș, ...	F9 : ā, ē, ū, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - Gleicherweise werden mit der Taste F12 Sonderzeichen eingegeben:

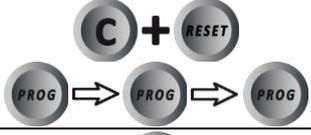
F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Korrigieren Sie das letztgetippte Schriftzeichen mit der Taste (**Backspace**).
- ✓ Wechseln Sie die Mannschaft mit der Taste **↵ (TAB)**.
- ✓ Von Grossschrift (**ABC** auf dem Bildschirm) auf Kleinschrift (**abc**) wechseln : **Caps Lock**.
- ✓ Jeden Namen mit der Taste **↵** bestätigen.
- ✓ Mit der Taste **Esc** die Programmierung der Namen beenden (oder mit der Taste **25** des Bedienpultes).



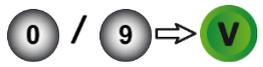
● DIVERSE KONFIGURATIONEN

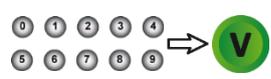
Gewisse allgemeine Parameter sind konfigurierbar: Sprachauswahl des Bedienpultes, PC-Tastaturtyp, Ausschaltungszeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel, Steuerungsmodus der Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle).

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

Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"	
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach 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. Gelingen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.	

PC-Tastaturtyp	
Das Bedienpult ist für verschiedene Tastaturtypen konfigurierbar (AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH, ARABISCH QWERTY, ARABISCH AZERTY und GRIECHISCH). Gelingen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie den gewünschten Tastaturtyp mit den Tasten 0 und 9 (Liste) und mit Taste 25 bestätigen. <i>Achtung, die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit Griechisch, Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.</i>	

Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel	
Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet (je nach Model). Sie zeigt die Uhrzeit an, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann während der Nacht automatisch ausgeschaltet werden. Gelingen Sie 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. Gelingen Sie 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>Das Programm des Bedienpultes kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden.</p> <p>Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.</p>	

● UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL

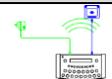
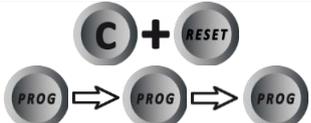
Die Anzeigetafel muss permanent an den Strom angeschlossen bleiben (auch ausserhalb des Spieles).

Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet.

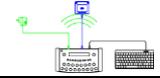
Es kann die Uhrzeit anzeigen oder nicht (sofern keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde).

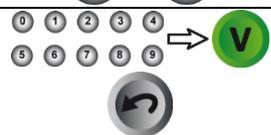
Wenn die Anzeigetafel die Uhrzeit anzeigt: die Uhr kann während der Nacht automatisch ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 8).

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

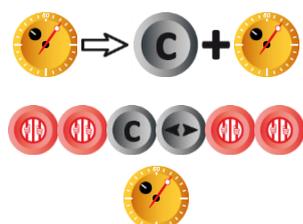
Einstellen der Uhr	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie mit der Taste 18 die Uhrzeit aus.	
Die Stunden mit den Tasten 0 bis 9 einstellen und mit der Taste 25 bestätigen. Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit der Taste 25 bestätigen.	
Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus.	
Mit den Tasten 0 und 9 wählen Sie Löschen oder Anzeigen der Uhrzeit ausserhalb des Spieles. <i>Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.</i>	
Mit Taste 9 (JA) oder mit Taste 0 (NEIN) wählen ob die Laufschrift angezeigt werden soll.	
Stellen Sie das Bedienpult auf Ladung.	

● FUSSBALL

Inbetriebnahme	
Eventuell die PC-Tastatur an dem Bedienpult anschliessen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Fussball" mit Taste 1 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, automatischer Stopp, oder nicht, des Chronometers am Ende der Spielzeit (vorwärts 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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Lichtstärke der Anzeige	
Die Lichtstärke kann jederzeit eingestellt werden (9 Stufen möglich). Andernfalls ist die maximale Lichtstärke vorprogrammiert.	
Die Lichtstärke mit den Tasten 1 à 9 wählen.	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der Spielperiode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" gewählt: die Spielzeit stoppt automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt nicht automatisch (um ein Strafstoß zu gestatten). Drücken Sie Taste 18 um die Spielzeit zu stoppen. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit Drücken Taste 11 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
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. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, -1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

Auswahl der angezeigten Angaben

Mit Taste **21** entweder die Spielzeit oder die Uhrzeit oder das Löschen des Chronometers wählen (auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit "C", "U" oder " " angezeigt).



Spielstand

1 Punkt mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.



Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.



Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)

Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Verlängerungszeit) 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

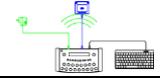
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.

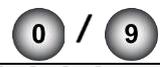
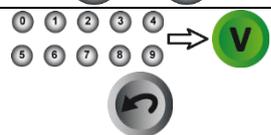


Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

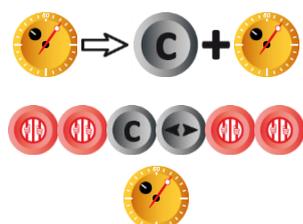


● RUGBY

Inbetriebnahme	
Eventuell die PC-Tastatur an dem Bedienpult anschliessen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Rugby" mit Taste 2 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Strafzeiten, Dauer der Verlängerungszeiten, automatischer Stopp, oder nicht, des Chronometers am Ende der Spielzeit (vorwärts 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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Lichtstärke der Anzeige	
Die Lichtstärke kann jederzeit eingestellt werden (9 Stufen möglich). Andernfalls ist die maximale Lichtstärke vorprogrammiert.	
Die Lichtstärke mit den Tasten 1 à 9 wählen.	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der Spielperiode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" gewählt: die Spielzeit stoppt automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Spielzeit zu stoppen. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit Drücken Taste 11 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	   
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. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, -1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

Auswahl der angezeigten Angaben

Mit Taste **21** entweder die Spielzeit oder die Uhrzeit oder das Löschen des Chronometers wählen (auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit "C", "U" oder " " angezeigt).



Spielstand

1 Punkt mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.



Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.



Strafzeiten

3 Strafzeiten sind pro Mannschaft verfügbar.

Eine Strafzeit mit Tasten **12, 13, 14** (Heim) bzw. **22, 23, 24** (Gäste) starten.

Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.



Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**.



Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)

Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Verlängerungszeit) 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

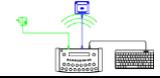
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.

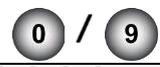
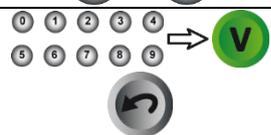


Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

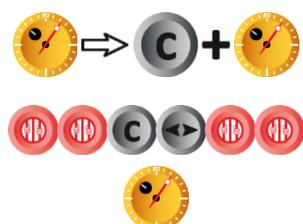


● FELDHOCKEY

Inbetriebnahme	
Eventuell die PC-Tastatur an dem Bedienpult anschliessen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Feldhockey" mit Taste 3 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Strafzeiten, Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, automatischer Stopp, oder nicht, des Chronometers am Ende der Spielzeit (vorwärts 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.	
Programmieren Sie die Mannschaftsnamen (siehe Seite 7).	

Lichtstärke der Anzeige	
Die Lichtstärke kann jederzeit eingestellt werden (9 Stufen möglich). Andernfalls ist die maximale Lichtstärke vorprogrammiert.	
Die Lichtstärke mit den Tasten 1 à 9 wählen.	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der Spielperiode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" gewählt: die Spielzeit stoppt automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Spielzeit zu stoppen. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit Drücken Taste 11 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
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. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, -1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

Auswahl der angezeigten Angaben

Mit Taste **21** entweder die Spielzeit oder die Uhrzeit oder das Löschen des Chronometers wählen (auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit "C", "U" oder " " angezeigt).



Spielstand

1 Punkt mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.



Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.



Strafzeiten

3 Strafzeiten sind pro Mannschaft verfügbar.

Eine Strafzeit mit Tasten **12, 13, 14** (Heim) bzw. **22, 23, 24** (Gäste) starten.

Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.



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** (Heim) bzw. Taste **26** (Gäste) anfügen.



Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.



Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)

Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit, Verlängerungszeit) 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**, danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.

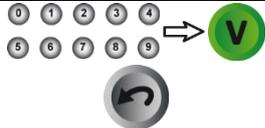


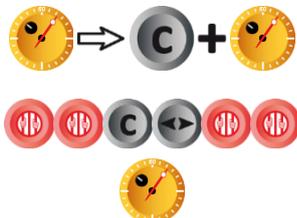
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.



● TIMER

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

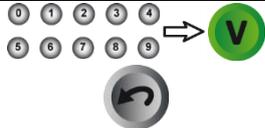
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste 4 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend) und Zeitmessdauer (rückwärts zählend). Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die 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 (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben). 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 Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste 12, -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22, +1Min mit Taste 24. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)	
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	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste 5 .	
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 (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)	
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

● LAUFSCHRIFT - ALLGEMEINES

Diese Option ermöglicht die Programmierung einer Laufschrift oder eines fixen Textes an Stelle der Mannschaftsnamen.

Die Laufschrift kann direkt mit dem Bedienpult gesteuert werden oder mit der Android™ Applikation "Stramatel Outsport" über ein Smartphone oder Tablet.

Format der Nachricht

Programmierung mit dem Bedienpult: 1000 Schriftzeichen sind für das Eingeben einer einzigen Nachricht verfügbar.

Programmierung mit einem Smartphone oder Tablet: 1000 Schriftzeichen sind im Bedienpult verfügbar, für das Anzeigen von mehreren Texten, wie folgt:

- ✓ 4 Texte von je 250 Schriftzeichen (empfohlene Lösung wenn die Länge ausreicht).
- ✓ 2 Texte von je 500 Schriftzeichen.
- ✓ 1 Text von 1000 Schriftzeichen.

Das Smartphone oder Tablet ergänzen diese Möglichkeiten: bis zu 10 Texte können vorprogrammiert werden. Zwischen diesen 10 Texten können dann entsprechend 4, 2 oder 1 Nachricht gewählt werden.

Die Geschwindigkeit der Laufschrift ist für ein gutes Lesen optimiert (50 Sekunden für eine Laufschrift von 250 Schriftzeichen).

Animationsarten

Programmierung mit dem Bedienpult: der Text kann statisch (die ersten Schriftzeichen werden angezeigt) oder gescrollt programmiert werden.

Programmierung mit einem Smartphone oder Tablet: die Texte können als Laufschrift oder als fester Text programmiert werden:

- ✓ Fester Text (die ersten Schriftzeichen werden angezeigt): die Dauer der Anzeige kann von 10 bis 90 Sekunden programmiert werden (in 10 Sek. Takt).
- ✓ Laufschrift: Anzahl Durchlauf ist programmierbar (1 bis 9).

Aufeinanderfolge der Texte - Programmierung nur mit Smartphone oder Tablet

Wenn mehrere Texte programmiert sind, kann die Reihenfolge gewählt werden.

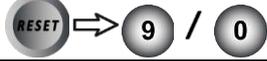
Zeitraum der Textanzeige

Die Texte können während der Spiele permanent angezeigt werden.

Empfehlung für die Programmierung

Das Programmieren der Texte ist jederzeit möglich aber es ist empfohlen die Texte vor dem Spielbeginn einzugeben.

● PROGRAMMIEREN DER TEXTE MIT DEM BEDIENPULT

"Programmieren der Texte" wählen	
Drücken Sie die Taste 27 (das Programmieren ist jederzeit möglich).	
Programmierung oder Änderung des Textes und deren Effekten	
Drücken Sie die Taste 1 : der LCD-Bildschirm des Bedienpultes zeigt der Text.	
Löschen Sie wenn nötig den Text mit Taste 15 . Bestätigen Sie das Löschen mit Taste 9 oder behalten Sie den Text mit Taste 0 .	
Den Text mit der PC-Tastatur eingeben oder ändern (siehe Seite 20).	
Den Text mit Taste 25 bestätigen.	
Die Animationsart mit Taste 0 (fester Text) oder Taste 9 (Laufschrift) wählen.	
Programmieren des Textes beenden	
Drücken Sie die Taste 27 .	

● PROGRAMMIEREN DER TEXTE MIT EINEM SMARTPHONE ODER TABLET

Allgemeines	
Mit der Android™ Applikation "Stramatel Outsport" kann die Programmierung mit dem Smartphone oder Tablet gemacht werden (siehe integrierte Hilfe auf der Applikation).	
Das Laden eines neuen Textes auf der Anzeigetafel wird mit dem Smartphone bzw. Tablet entschieden, wird aber über das Bedienpult abgespielt. Das Bedienpult muss somit eingeschaltet sein und ein Sport muss programmiert sein. (Bemerkung: während der Text geladen wird, zeigt das Display des Bedienpultes "....." an).	

● LAUFSCHRIFT – PC-TASTATUR

Texte mit der PC-Tastatur eingeben

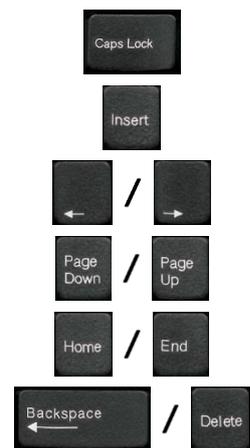
Das Bedienpult ist konfiguriert um mit verschiedenen Tastaturtypen zu funktionieren: AZERTY, QWERTY, RUSSISCH, ARABISCH QWERTY, ARABISCH AZERTY und GRIECHISCH (siehe Seite 8). *Anmerkung: die Laufschrift ist auf Hebräisch nicht verfügbar - die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit dem Griechisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.*

Um mit einer RUSSISCH, ARABISCH oder GRIECHISCH Tastatur romanische Schriftzeichen eingeben zu können: das Bedienpult für eine "QWERTY" oder "AZERTY" PC-Tastatur konfigurieren.

- ✓ Den gewünschten Text tippen.
In AZERTY- oder QWERTY- Konfiguration ist es mit der gelieferten Tastatur möglich fast alle romanischen Schriftzeichen einzugeben:
 - Um ein Akzentzeichen zu schreiben, drücken Sie auf eine der Tasten F1 bis F11 und danach auf den gewünschten Buchstaben. Die möglichen Akzentzeichen sind:

F1 : á, ć, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ě, ñ, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ș, ...	F9 : â, ë, ü, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - Gleichermassen werden mit der Taste F12 Sonderzeichen eingegeben:

F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Von Grosschrift (**ABC** auf dem Bildschirm) auf Kleinschrift (**abc**) wechseln : **Caps Lock**.
- ✓ Taste **Inser** dient zum Ein- und Ausgang des Modus « Einfügen ».
- ✓ Die Tasten ← und → dienen um sich im Text zu verstellen.
- ✓ Sich um 20 Schriftzeichen verstellen: mit Taste ↓ (**Page Down**) oder mit Taste ↑ (**Page Up**).
- ✓ Sich am Anfang oder am Ende des Textes verstellen: mit Taste ⌵ (**Home**) oder mit Taste **Fin (End)**.
- ✓ Mit Taste **Backspace** oder mit Taste **Suppr (Delete)** ein Schriftzeichen löschen.



● ANZEIGEN DER TEXTE

Während eines Spieles	
Die Texte können jeder Zeit angezeigt werden. Die Tasten 16 und 21 zusammen drücken (auf dem Display des Bedienpultes steht "Laufschrift ON").	
Ein erneutes Drücken stoppt die Anzeige des Textes (auf dem Display des Bedienpultes steht "Laufschrift OFF").	
Ausserhalb eines Spieles (Bedienpult ausgeschaltet)	
Die Texte können ausserhalb eines Spieles angezeigt werden (Bedienpult ausgeschaltet). Beim Ausschalten des Bedienpultes:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mit den Tasten 0 und 9 wählen Sie Löschen oder Anzeigen der Uhrzeit ausserhalb des Spieles. ✓ Mit Taste 9 (JA) oder mit Taste 0 (NEIN) wählen ob die Laufschrift angezeigt werden soll. 	 