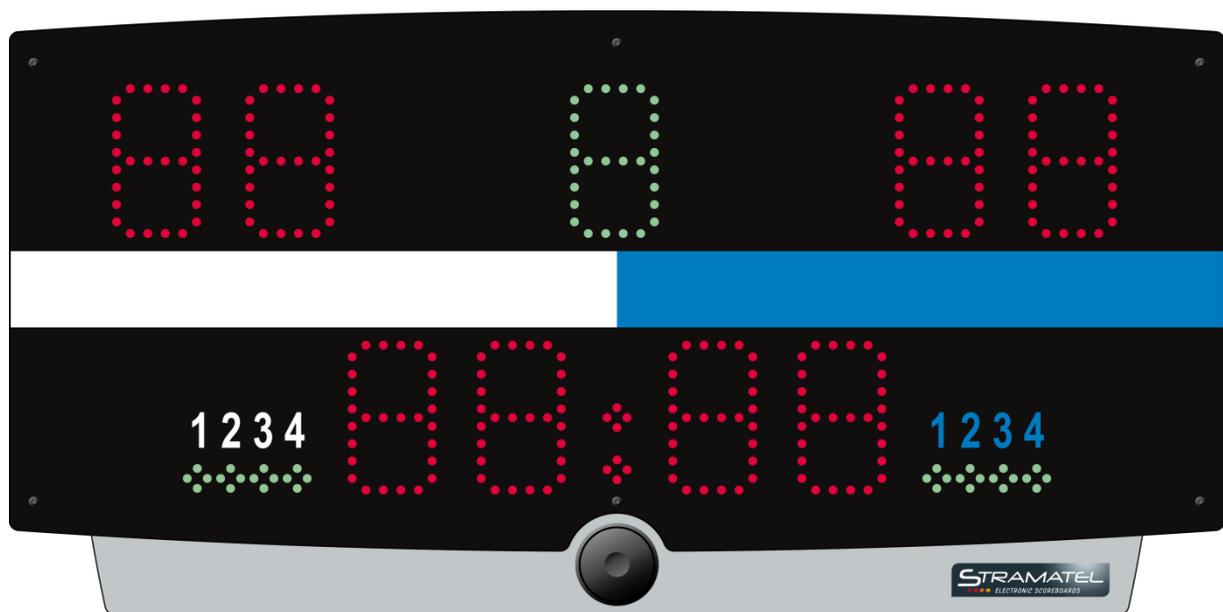


BEDIENUNGSANLEITUNG

WTOP



Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT

Seiten 4-5	Allgemeines
4	✓ Lieferumfang
4	✓ Entsorgung von Altgeräten
4	✓ Datenspeicherung
4	✓ Aufladung des WTOP
4	✓ Sicher Entnahme und Austausch der Bleibatterien der WTOP
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 7-13	Sportarten und Funktionen
7	✓ WTOP als "Nebenanzeige"
8-9	✓ Wasserball
11	✓ Schwimm-Training
12	✓ Timer
13	✓ 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.	
WTOP <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zeigt die Match-Informationen für die Zuschauern, Mannschaften und Schiedsrichtern auf. ✓ 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 (siehe unten). ✓ 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 WTOP. ✓ 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 WTOP gespeichert. Bei der Inbetriebnahme des WTOP, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. (<u>Bevor das WTOP ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden</u>).	
Aufladung des WTOP	
Das WTOP besitzt Batterien mit einer Laufzeit von zirka 20 Stunden bei Vollladung (ohne Hinterbeleuchtung des Bildschirmes). Außerhalb der Spiele muss das WTOP ständig anhand des Ladegeräts aufgeladen bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen). Das WTOP ausschalten. Das WTOP und das Ladegerät müssen mindestens 2,5 Meter vom Schwimmbecken entfernt sein. 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). <u>Bleibatterien werden beschädigt, wenn sie sich total entladen.</u> <u>Das WTOP muss ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien).</u> <u>Falls Sie aber das WTOP während längerer Zeit nicht laden können, ist es zwingend, dass Sie die Anzeige vorher während mindestens 24 Stunden aufladen.</u>	
Sicher Entnahme und Austausch der Bleibatterien der WTOP	
Das WTOP 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 WTOP 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 / Anzahl der Auszeiten (nur während der Auszeiten)
	Strafzeiten
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Start / Stopp der Auszeit
	Signalhorn
	Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungszeit
	Zurück zum vorherigen Stand
	Aufladung eines neuen Spieles
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, ...))
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Zurück zur Programmierung der Parametern
	Tasten die nicht benützt werden

● 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 WTOP an. Vorsicht: die Anlage mit dem Ladegerät müssen mindestens 2,5 Meter vom Schwimmbecken entfernt sein.	
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 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): Spielzeit, Verlängerungszeit, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des WTOP 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.	

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 WTOP 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 25 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 WTOP kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.	

• WTOP ALS NEBENANZEIGE

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

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die WTOP 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 18 .	
Das "Haupt WTOP" in der gewünschten Sportart einstellen. Das "WTOP Nebenanzeige" zeigt die Daten des "Haupt WTOP" an.	

● WASSERBALL

Inbetriebnahme

Verbinden Sie gegebenenfalls das Bedienpult "30 Sekunden" (SC30 ECO oder SC30 Autonom) auf der Seite des WTOP.

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



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Wasserball" mit Taste **1**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Spielzeit, Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (2 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Haupt-Pausenzeit (zwischen 2. und 3. Periode), Dauer der anderen Pausenzeiten (zwischen 1. und 2. Periode / zwischen 3. und 4. Periode).



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 **25**.



Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **11** zurückzukommen.



Spielzeit

Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18**.



Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts.

Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.



Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen.

Starten Sie die Spielzeit mit Taste **18**.



Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten.



Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Spielzeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Mannschaft "Weiss") bzw. 26 (Mannschaft "Blau") zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 20 Sekunden sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Mannschaft "Weiss") bzw. 22, 23, 24 (Mannschaft "Blau") starten.	
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 (Mannschaft "Weiss") bzw. Taste 26 (Mannschaft "Blau") anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

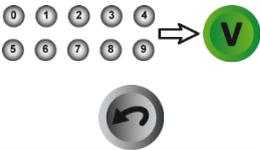
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	
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 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

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

● SCHWIMM-TRAINING

Inbetriebnahme	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Schwimm-Training" mit Taste 3 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Zeitmessdauer. 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 . <i>Nach Ablauf der programmierten Zeit, startet der Chronometer automatisch wieder bei Null.</i> <i>Nach Ablauf der programmierten Zeit wird das Signalthorn nicht automatisch ausgelöst.</i>	
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	
<u>Nach Gebrauch das WTOP unbedingt ausschalten und aufladen.</u>	

● TIMER

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste **2**.



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**.



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 **25**.

Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **11** zurückzukommen.



Timer

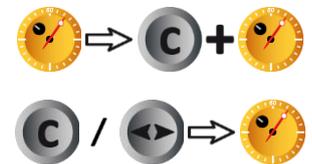
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18**.



Bei Rückwärtszählung: nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.

Korrektur der Zeit:

- ✓ stoppen Sie den Timer mit Taste **18** und korrigieren Sie die Zeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ die Zeit mit Taste **16** dekrementieren oder mit Taste **20** inkrementieren. Mit Taste **18** bestätigen.



Signalhorn

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**.



Nach Gebrauch

Nach Gebrauch das WTOP 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 **4**.



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.



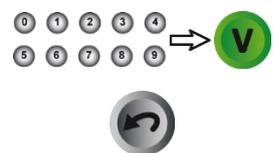
Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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



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 **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

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**.



Nach Gebrauch

Nach Gebrauch das WTOP unbedingt ausschalten und aufladen.





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