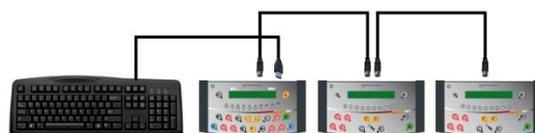


TECHNISCHE DATEN - MONTAGEANLEITUNG

TYP 452 GB 9120-2



Zeichnungen und Bilder sind unverbindlich

● Empfehlungen

Wir danken dafür dass Sie ein STRAMATEL Produkt gewählt haben und hoffen dass Sie damit vollkommen zufrieden sein werden.

Um eine einwandfreie Installation der Anlage durchzuführen, empfehlen wir Ihnen die nachfolgende Anleitung zu befolgen und das von STRAMATEL gelieferte Material zu verwenden.

Falls Sie dennoch weitere Auskünfte benötigen sollten, notieren Sie bitte den Gerätetyp und dessen Seriennummer, die sich auf der Klebeetikette der Unterseite des Bedienpultes befindet, und wenden Sie sich bitte an unseren technischen Dienst.

Jegliche Veränderung der gelieferten Teile kann eine Beschädigung des Gerätes verursachen und dadurch eine Annullierung der Garantie zur Folge haben.

Anmerkung: die Installation muss von Fachpersonal durchgeführt werden und muss der Vorschrift IEC 364 sowie dem landesüblichen Standard entsprechen.

● Technische Daten

Die Anlage ist für den Innenbereich vorgesehen.

Für die Reinigung der Anlage müssen Sie ein weiches, trockenes Tuch verwenden.

Anzeigetafel

Gerät der Schutzklasse I – muss geerdet sein.

Abmessungen 4904 x 1150 x 90 mm
(M1 : 1900x1150mm / M2 & M3 : 1500x1150mm)

Gewicht 92 kg (M1 : 38 kg / M2 & M3 : 27 kg)

Stromversorgung 100-240V 50/60Hz 2,32-0,97A

Leistungsverbrauch 232VA



Lautstärke des Hupesignals (120dBa auf 1m): ⚠ Der hohe Schalldruck kann zu Gehörbeschwerden führen. Die Zuschauer müssen in einem angemessenen Abstand der Anzeigetafeln gehalten werden. Die Lautstärke des Hupesignals kann nicht eingestellt werden. Der Ton kann jedoch gedämpft werden, indem das auf der Hupe angebrachte Gitter durch eine volle Abdeckung ersetzt wird (Abmessung des Gitters 125x125mm).

Hauptbedienpult – Funkgesteuertes Modell

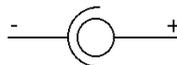
Abmessungen 340 x 175 x 60 mm

Gewicht 790 g

Sendefrequenz 869,7 - 870,0 MHz

Stromversorgung 100-240V 50/60Hz / 12Vdc 500mA

Akku NIMH 5x1,2V 1300mAh (16 Stunden Kapazität)



Nur die von STRAMATEL gelieferten Netzgeräte und Akkus benutzen.

Aufladung des Bedienpultes: das Bedienpult ausschalten und die anderen Bedienpulte oder Tastatur abstecken. Das Akkuladegerät an das Bedienpult und an das 230V Stromnetz anschließen (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein).

Nach Gebrauch muss das Bedienpult ständig auf Ladung bleiben.

Hauptbedienpult – Kabelgesteuertes Modell

Abmessungen 340 x 175 x 60 mm

Gewicht 650 g

Stromversorgung: dieses Bedienpult wird durch die Anzeigetafel betrieben. Nur an STRAMATEL Geräte anschliessen.



2 Strafzeitpulte

Abmessungen 340 x 175 x 60 mm

Gewicht 650 g

Stromversorgung: dieses Bedienpult wird durch das Hauptbedienpult betrieben. Nur an STRAMATEL Geräte anschliessen.



● 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.



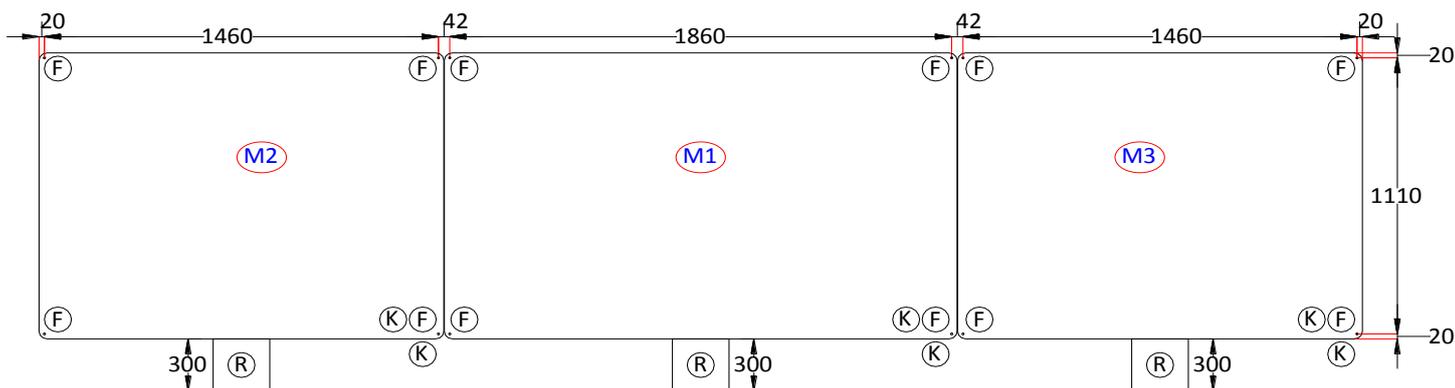
● Vorbereitung der Installation

Bei der Installation darf die Anzeigetafel auf keinen Fall geöffnet werden.

Die elektronischen Baugruppen sind auf einem ausziehbaren Träger (R) befestigt, der in der Anzeigetafel eingeschoben ist. Für die Wartung der Anlage ist es notwendig einen Freiraum von ca. 30 cm zu lassen um diese Träger ausziehen zu können. Anmerkung: die Wartung muss von Fachpersonal durchgeführt werden.

Module M1, M2 und M3: das Netzkabel kann entweder durch das Gehäuseprofil herausgezogen werden oder auf der Hinterseite der Anzeigetafel (Durchgang K). Im zweiten Fall muss es vor der Montage in der Anzeigetafel verkabelt werden. (siehe Kapitel "Elektrische Aufstellung" – "Netzkabel").

Markieren Sie die Befestigungspunkte (F) an der Wand oder an dem Gestell - dabei sollen die vorgegebenen Abmessungen beachtet werden. Setzen Sie eine Dübel oder Einschraubmutter ein, für Schrauben von $\varnothing 8\text{mm}$.



Abmessungen in mm

● Aufstellung der Anzeigetafel

Für eine erleichterte Installation der Anzeigetafeln, sind oben auf den Anzeigen Verankerungspunkte (I) vorhanden (Einsatzteile im Aluprofil). Um diese zu benützen, die schwarzen Kunststoffschrauben entfernen und M6x40 Ringschrauben einsetzen. Achtung, die schwarzen Kunststoffschrauben dürfen unter keinen Umständen zum Aufheben oder zum Befestigen der Anzeige dienen (diese Schrauben dienen nur dazu den Eingang von Wasser zu verhindern).

Jedes Modul ist mit einem Aufkleber Mxx gekennzeichnet. Die genaue Reihenfolge der untenstehenden Arbeitsgänge muss beachtet werden. Die Ecken (C) der Anzeige abschrauben und ausziehen. Die Steckverbinder (Y) herausziehen.

Modul M1 - Durchführung des Netzkabels: ein Kabel Pass (K) des Modules M1 wegnehmen und den Steckverbinder (S) durch den Durchgang herausziehen.

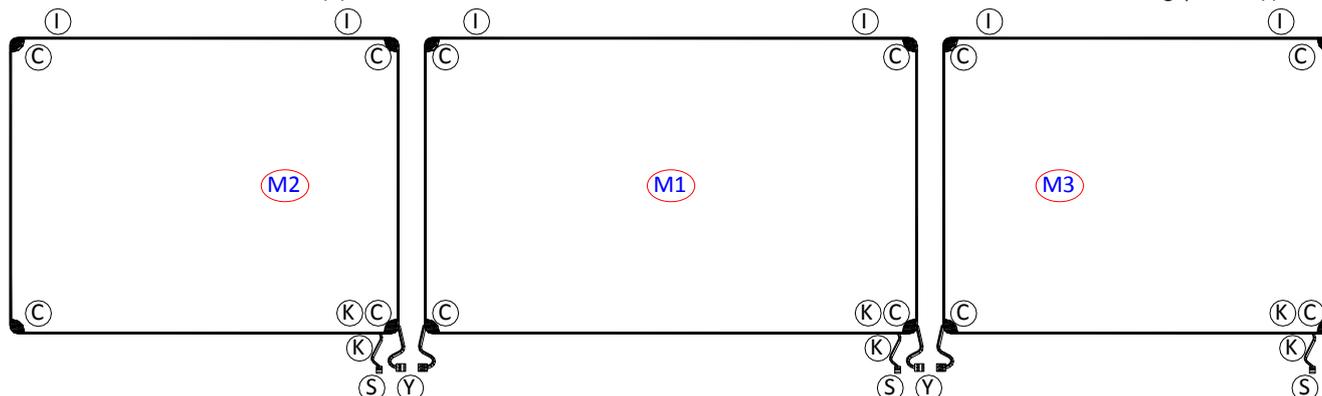
Gegebenenfalls das Netzkabel an der Rückseite des Modules M1 verbinden (siehe Kapitel "Elektrische Aufstellung" – "Netzkabel").

Positionieren Sie das Modul M1 und befestigen Sie es an der Wand oder auf einem Gestell mit $\varnothing 8\text{mm}$ Schrauben.

Module M2 und M3 – Durchführung des Netzkabels: ein Kabel Pass (K) des Modules wegnehmen und den Steckverbinder (S) durch den Durchgang herausziehen. Gegebenenfalls das Netzkabel an der Rückseite des Modules verbinden (siehe Kapitel "Elektrische Aufstellung" – "Netzkabel").

Positionieren Sie die Module M2 und M3 auf den Seiten des Modules M1 und befestigen Sie die mit $\varnothing 8\text{mm}$ Schrauben.

Schliessen Sie die Steckverbinder (Y) zwischen den Modulen an. Die schwarzen Kunststoffschrauben auf die Verankerungspunkte (I) setzen.



● Elektrische Aufstellung - Funkgesteuertes Modell

Anmerkung: die Anlage darf erst am Ende der Installation an das Stromnetz angeschlossen werden.

Für die Option zusätzliches Kabelset: Steuerkabel und Anschlußdose

Als Anschlußkabel wird ein 4-adriges Telefonkabel 6/10 verwendet.

Die Anschlußdose YBJ35 in der Nähe des Anschreibtisches befestigen.

Schließen Sie das Steuerkabel (Q) an den Steckverbinder (T) der Anzeigetafel an. Beachten Sie die Farben wie angezeigt (ANMERKUNG – RS485: Rx+ und Rx- müssen unbedingt auf ein verseiltes Paar verbunden werden).

Ziehen Sie den Schieber (R) der Anzeigetafel aus: mit Hilfe einer 7 mm-Rohrsteckschlüssel die beiden Distanzsäulen (B) ausschrauben und den Schieber (R) langsam abwärts gleiten lassen.

Legen Sie den Steckverbinder (T) durch die Kabeldurchführung (K2) in die Anzeigetafel.

Verbinden Sie den Steckverbinder (T) auf die elektronische Platine und befestigen Sie das Kabel mit Hilfe einer Kunststoffschelle (J) auf den Schieber (R).

Den Schieber (R) wieder einschieben und die beiden Distanzsäulen (B) wieder einschrauben.

Legen Sie das Steuerkabel an. Beachten Sie dabei, dass es nicht mit dem Stromleitungskabel der Sporthalle eingezogen wird.

Schließen Sie das Steuerkabel an die Anschlußdose YBJ35 an; beachten Sie dabei die angegebenen Kabelfarben. Wenn mehrere Anzeigetafeln zusammen verbunden sind, müssen die Kabel parallel an die Anschlußdose gesteckt werden.

Module M1, M2 und M3: Netzkabel (P)

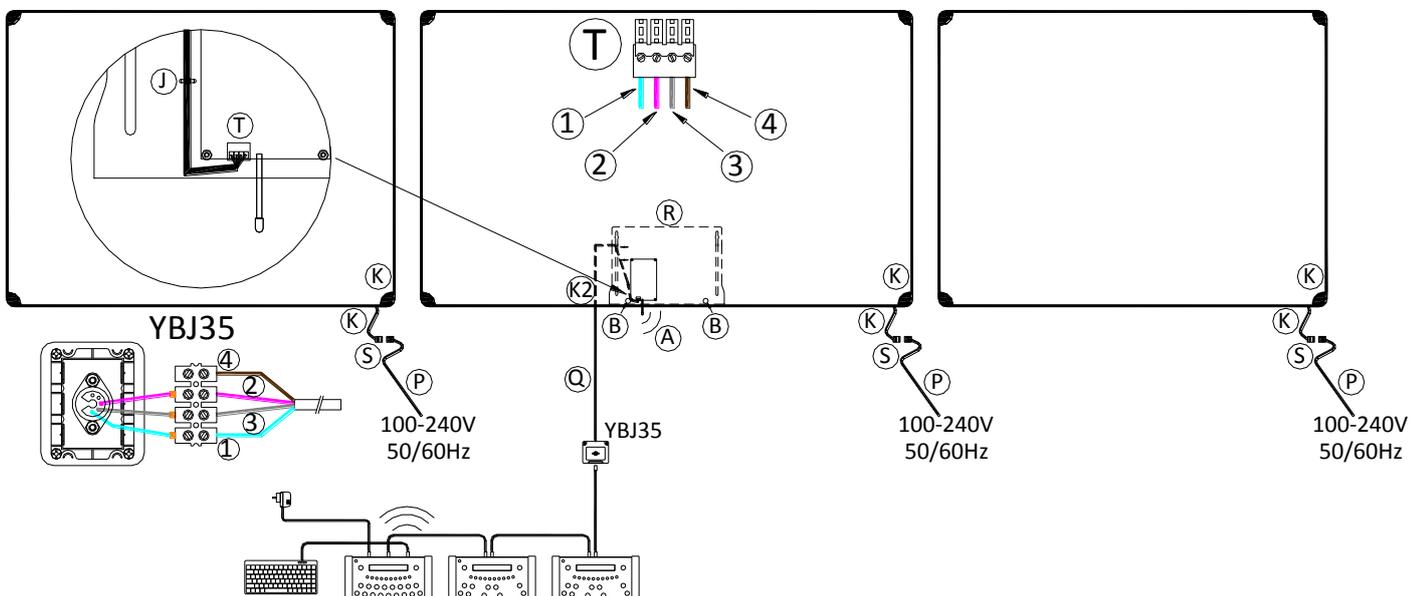
Anmerkung: nur das gelieferte Netzkabel verwenden. Dieses Kabel ist mit einem verdrahtetem Steckverbinder versehen und darf nicht verändert werden.

Zwei Öffnungen (K) sind für die Durchführung des Netzkabels vorhanden: eine im Gehäuseprofil und eine andere auf der Rückseite der Anzeigetafel.

Entfernen Sie den Kabel Pass, ziehen Sie den Steckverbinder (S) raus und verbinden Sie das Netzkabel.

Legen Sie den Steckverbinder (S) in der Anzeigetafel zurück und legen Sie den Kabel Pass wieder darüber.

Setzen Sie das Netzkabel (P) ein und stecken Sie es an das Stromnetz 100-240V an, mittels einer bipolaren Sicherung, geschützt bei 4A (nicht mitgeliefert). Die Sicherung muss leicht zugänglich sein.



Steuerkabel (Q) : (1) = GND = blaue Ader / (2) = Rx+ = weiße Ader / (3) = Rx- = graue Ader / (4) = +24V = durchsichtige Ader

● Ende der Installation

Die Kunststoffecken wieder anschrauben.

Die Anzeigetafel mit Hilfe der Bedienungsanleitung testen.

● Elektrische Aufstellung – kabelgesteuertes Modell

Anmerkung: die Anlage darf erst am Ende der Installation an das Stromnetz angeschlossen werden.

Steuerkabel und Anschlußdose

Als Anschlußkabel wird ein 4-adriges Telefonkabel 6/10 verwendet.

Die Anschlußdose YBJ30 in der Nähe des Anschreibtisches befestigen.

Schließen Sie das Steuerkabel (Q) an den Steckverbinder (T) der Anzeigetafel an. Beachten Sie die Farben wie angezeigt (ANMERKUNG – RS485: Rx+ und Rx- müssen unbedingt auf ein verseiltes Paar verbunden werden).

Ziehen Sie den Schieber (R) der Anzeigetafel aus: mit Hilfe einer 7 mm-Rohrsteckschlüssel die beiden Distanzsäulen (B) ausschrauben und den Schieber (R) langsam abwärts gleiten lassen.

Legen Sie den Steckverbinder (T) durch die Kabeldurchführung (K2) in die Anzeigetafel.

Verbinden Sie den Steckverbinder (T) auf die elektronische Platine und befestigen Sie das Kabel mit Hilfe einer Kunststoffschelle (J) auf den Schieber.

Den Schieber (R) wieder einschieben und die beiden Distanzsäulen (B) wieder einschrauben.

Legen Sie das Steuerkabel an. Beachten Sie dabei, dass es nicht mit dem Stromleitungskabel der Sporthalle eingezogen wird.

Schließen Sie das Steuerkabel an die Anschlußdose YBJ30 an; beachten Sie dabei die angegebenen Kabelfarben. Wenn mehrere Anzeigetafeln zusammen verbunden sind, müssen die Kabel parallel an die Anschlußdose gesteckt werden.

Module M1, M2 und M3: Netzkabel (P)

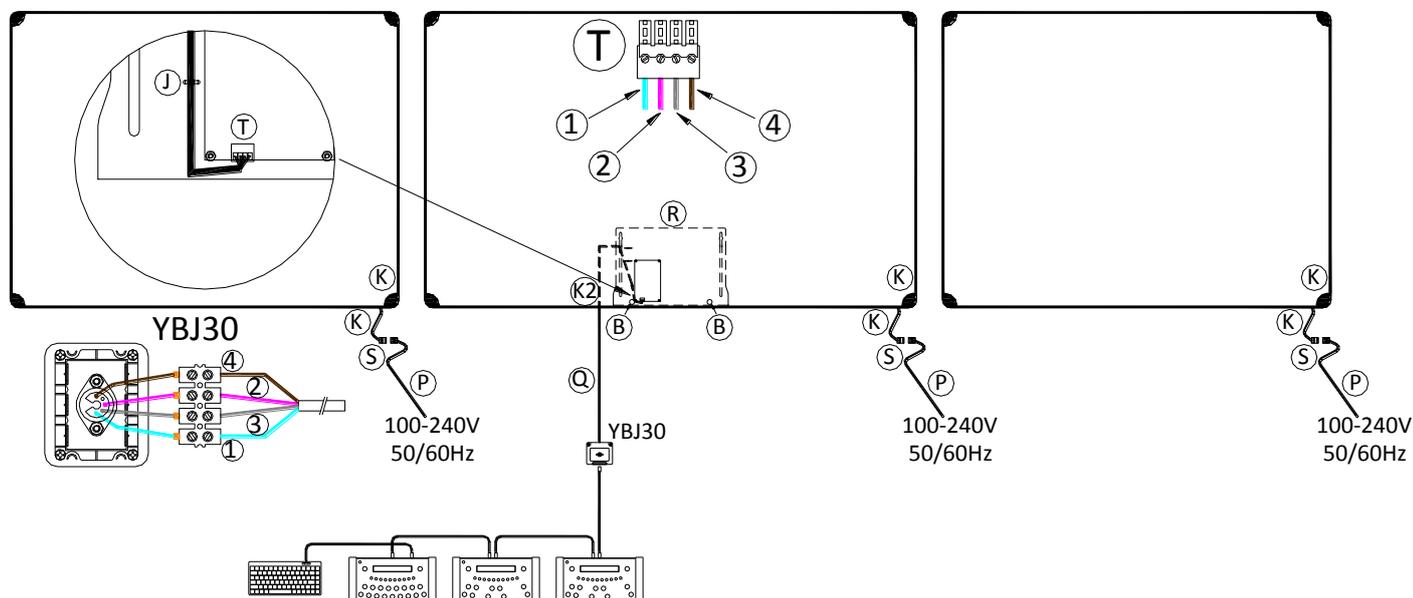
Anmerkung: nur das gelieferte Netzkabel verwenden. Dieses Kabel ist mit einem verdrahtetem Steckverbinder versehen und darf nicht verändert werden.

Zwei Öffnungen (K) sind für die Durchführung des Netzkabels vorhanden: eine im Gehäuseprofil und eine andere auf der Rückseite der Anzeigetafel.

Entfernen Sie den Kabel Pass, ziehen Sie den Steckverbinder (S) raus und verbinden Sie das Netzkabel.

Legen Sie den Steckverbinder (S) in der Anzeigetafel zurück und legen Sie den Kabel Pass wieder darüber.

Setzen Sie das Netzkabel (P) ein und stecken Sie es an das Stromnetz 100-240V an, mittels einer bipolaren Sicherung, geschützt bei 4A (nicht mitgeliefert). Die Sicherung muss leicht zugänglich sein.



Steuerkabel (Q) : (1) = GND = blaue Ader / (2) = Rx+ = weiße Ader / (3) = Rx- = graue Ader / (4) = +24V = durchsichtige Ader

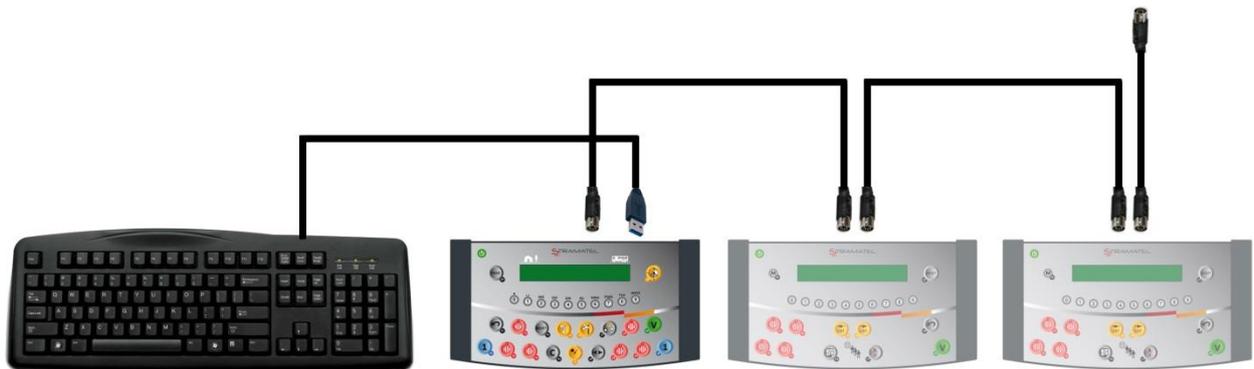
● Ende der Installation

Die Kunststoffecken wieder anschrauben.

Die Anzeigetafel mit Hilfe der Bedienungsanleitung testen.

BEDIENUNGSANLEITUNG

HAUPTBEDIENPULT



Modelle mit programmierbaren Mannschaftsnamen

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 Hauptbedienpultes
Seiten 6-7	Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓ Inbetriebnahme
6	✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6-7	✓ 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 Anzeigezeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel
8	✓ Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)
9	✓ Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes
9	✓ Spielregeländerungen (USB Stick)
Seiten 9-15	Sportarten und Funktionen
9	✓ Uhrzeit der Anzeigetafel
9	✓ Speicherung – personalisierte Konfiguration von Spielparameter
10-11	✓ Eishockey
12-13	✓ Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Perioden"
14-15	✓ Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Sätze"
Seite 16	Laufschrift - Allgemeines
16	✓ Textart
16	✓ Animationsarten
16	✓ Aufeinanderfolge der Texte
16	✓ Zeitraum der Textanzeige
16	✓ Empfehlung für die Programmierung
Page 17	Programmieren der Texte
17	✓ "Programmieren der Texte" wählen
17	✓ Programmieren der Textart
17	✓ Programmieren oder Änderung eines Textes und deren Animation
17	✓ Programmieren eines Textes
17	✓ Programmieren des Textes beenden
Page 18	Anzeigen der Texte
18	✓ Während eines Spieles
18	✓ Ausserhalb eines Spieles (Bedienpult ausgeschaltet)
Page 19	Laufschrift – PC-Tastatur
19	✓ Texte mit der PC-Tastatur eingeben

● ALLGEMEINES

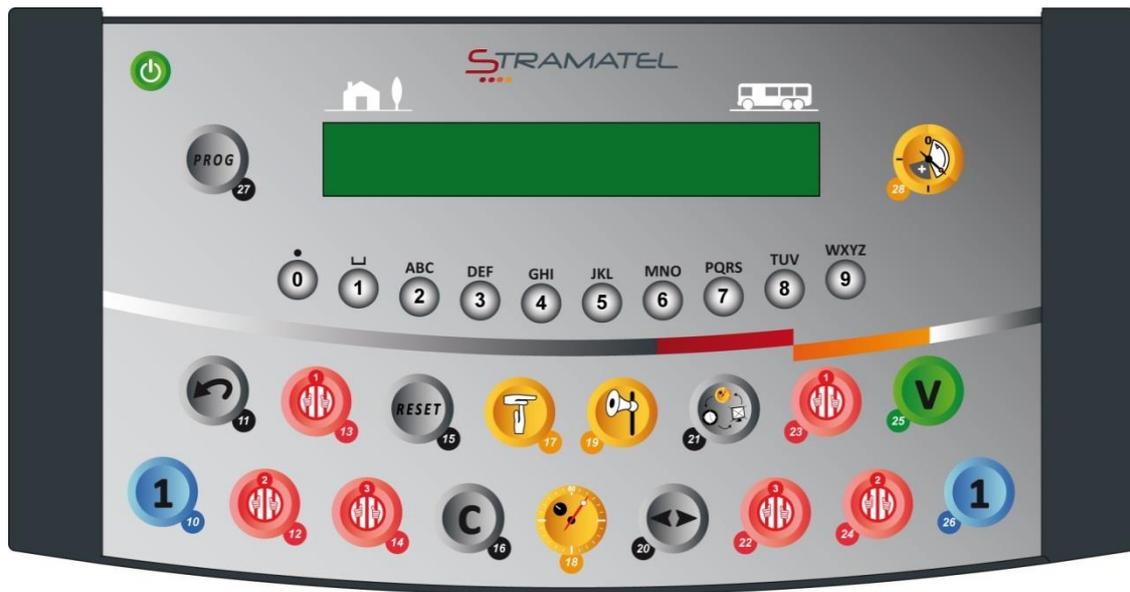
Lieferumfang	
Hauptbedienpult <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...). ✓ Dient zum Verwalten von Laufschrift oder festen Texte während des Spieles oder ausserhalb von Spielen. ✓ Kabelgesteuertes Modell: das Bedienpult wird über die Anzeigetafel betrieben. Es darf nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
Strafzeitpulte für Heim & Gäste (siehe separate Bedienungsanleitung) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe der Strafen der Spieler (Eishockey). ✓ Diese Bedienpulte werden über das Hauptbedienpult betrieben. Sie dürfen nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
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 Hauptbedienpultes. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen. 	
Flexibles Kabel 2 Meter <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte untereinander (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult). ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen. 	
Flexibles Kabel 10 Meter (für kabelgesteuerte Modelle oder funkgesteuerte Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose. ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen. 	

Laufschrift oder fester Text	
<p>Lauftexte oder feste Texte können an Stelle der Spielernamen während dem Spiel oder ausserhalb eines Spieles (Bedienpult ausgeschaltet) angezeigt werden.</p>	

Datenspeicherung	
<p>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></p>	

Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)	
<p>Das Hauptbedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 16 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Das Bedienpult ausschalten. ✓ Die anderen Pulte und 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). <p><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 benutzen.</u></p>	

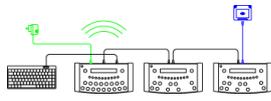
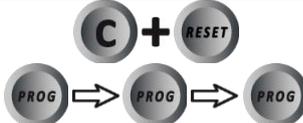
Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes

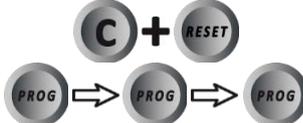


Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Texteingabe in SMS Modus
	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (nur während der Auszeiten)
	Strafzeit-Chronometer (Freimodus)
	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, ...))
	Anzeige oder nicht der Uhrzeit während dem Spiel (nur für das Modell 452G9120-2H)
	Anzeigeumstellung des Chronometers auf dem Bedienpult / Umstellung des Spielstandes (Rückschlagspiele)
	Anzeige der Laufschrift
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Zurück zur Programmierung der Parametern

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.	
Die verschiedenen Bedienpulte und die PC-Tastatur anschließen (die Pulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). 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 oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	

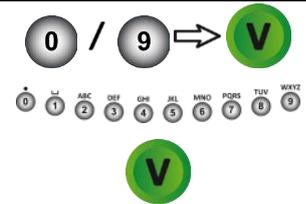
Programmierung der Spielparametern für eine Sportart	
Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Spielzeit, Verlängerungszeit, Anzahl Perioden, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des Bedienpultes oder bei Wechsel der Sportart gespeichert (ist angepasst bei gemeinsamer Benutzung durch verschiedene Sportvereine).	
Personalisiert Konfigurationen von Spielparameter können auf dem Bedienpult programmiert und gespeichert werden (bis zu 10 Konfigurationen). Man kann z.B. persönliche Spielparameter für ein "Eishockey Senior", ein "Eishockey Junior", ein Freimodus "Inline -Hockey", ... benennen und speichern.	
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 nachstehend) 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 oder mit Taste 1 eine gespeicherte persönliche Konfiguration öffnen (wenn eine existiert). <u>Konfiguration:</u> 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.	
Mit Taste 0 die Konfiguration speichern (persönliche Konfiguration von Spielparameter) oder mit Taste 9 direkt zum Spielprogramm gelangen.	

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart (Fortsetzung)

Speicherung der persönlichen Konfiguration: mit Tasten **0** und **9** (Auswahlliste) eine Speicherung wählen und mit Taste **25** bestätigen (Vorsicht keine schon gespeicherte Konfiguration zu überschreiben).

In SMS Modus der Name der gespeicherten Konfiguration (maximum 14 Schriftzeichen) wählen (siehe nachstehend: "Eingabe in SMS Modus").

Der Name der gespeicherten Konfiguration mit der Taste **25** bestätigen.



Programmieren Sie die Mannschaftsnamen.

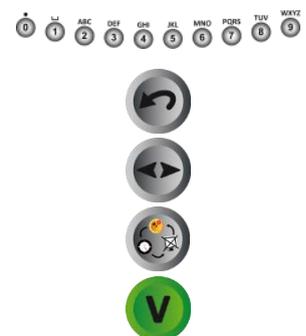
Programmierung den Mannschaftsnamen

Die Namen können entweder auf dem Bedienpult in SMS Modus eingegeben werden oder mit Hilfe der gelieferten PC-Tastatur.



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 5 verschiedenen Tastaturtypen zu funktionieren: AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH und ARABISCH (siehe Seite 8). *Anmerkung: die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit dem Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.*

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

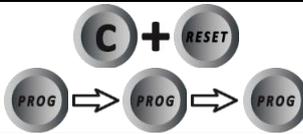
F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Korrigieren Sie das letztgetippte Schriftzeichen mit der Taste (**Backspace**).
- ✓ Wechseln Sie die Mannschaft mit der Taste **↵ (TAB)**.
- ✓ Von Grossschrift (**ABC** auf dem Bildschirm) auf Kleinschrift (**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. Gelangen 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 und ARABISCH). Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie den gewünschten Tastaturtyp mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste. <i>Achtung, die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.</i>	

Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel	
Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden. Gelangen 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. Gelangen 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).	

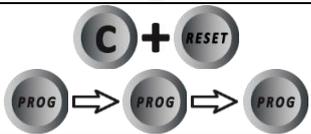
Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes	
<p>Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten).</p> <p>Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Global-Reset) wie zuvor beschrieben</p> <p>Die Parameter auf die ursprünglichen Werte mit der Taste 9 zurückstellen.</p>	

Spielregeländerungen (USB Stick)	
<p>Die Programme des Hauptbedienpultes und der Strafzeitpulte können bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden.</p> <p>Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.</p>	

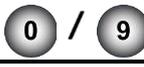
● UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL

Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigeweiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 8).

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

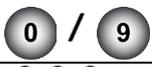
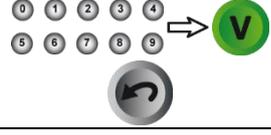
Einstellen der Uhr	
<p>Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Hauptbedienpult in Betrieb.</p> <p><i>Die PC Tastatur und die anderen Bedienpulte in diesem Modus <u>nicht</u> einschalten.</i></p>	
<p>Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.</p>	
<p>Drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15, danach drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).</p>	
<p>Wählen Sie mit der Taste 18 die Uhrzeit aus.</p>	
<p>Die Stunden mit den Tasten 0 bis 9 einstellen und mit der Taste 25 bestätigen.</p> <p>Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit der Taste 25 bestätigen.</p>	
<p>Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung.</p> <p><i>Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.</i></p>	

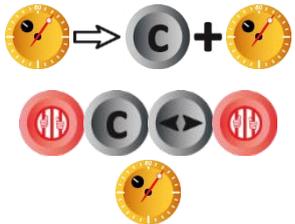
● SPEICHERUNG

Das Öffnen einer gespeicherten Konfiguration (persönliche Konfiguration von Spielparametern)	
<p>Wenn nötig, verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (ja nach Sportwahl).</p>	
<p>Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.</p>	
<p>Das Bedienpult ist nicht für ein Sport programmiert: wählen Sie den Modus "Gespeicherte. Daten" mit Taste 17.</p>	
<p>Wählen Sie mit den Tasten 0 und 9 (Auswahlliste) die gewünschte Speicherung und bestätigen Sie mit der Taste 25. Das Bedienpult geht direkt zum gewünschten Sport. Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an.</p>	
<p>Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9.</p>	

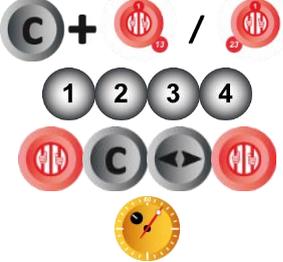
● EISHOCKEY

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Bedienpulte und die Tastatur miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "EisHockey" mit Taste 1 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), "s" wenn der Modus "Halbstrafbankzeit" gewählt wurde (oder "S" wenn nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode (die anderen Pausenzeiten sind auch programmierbar, werden aber auf dem Bildschirm nicht angezeigt). 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).	

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch rückwärts. 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.	
Am Ende der Pausenzeit startet die Verlängerungszeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Verlängerungszeit zu starten.	
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: -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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.	

Korrektur der Strafzeiten	
<p>Die Strafzeiten werden auf den Strafzeitpulten eingegeben.</p> <p>Die laufenden Chronometer können auf dem Hauptbedienpult korrigiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 13 (Heim) oder 23 (Gäste). ✓ wählen Sie den zu korrigierenden Chronometer mit den Tasten 1 bis 4. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	
Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	

Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	

Anzeige oder nicht der Uhrzeit während dem Spiel (nur für das Modell 452G9120-2H)	
Mit Taste 20 die Uhrzeit auf der Anzeigetafel anzeigen oder nicht anzeigen (der Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

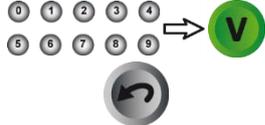
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

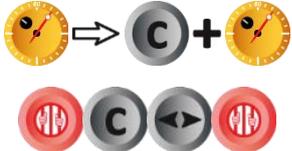
EISHOCKEY

● FREIMODUS – MODUS "PERIODEN"

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in mehreren Perioden ablaufen.

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 2 . Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Perioden": Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeigart der Nebenzeitmesser (Strafzeit "rückwärts zählend" oder "vorwärts zählend"), Dauer der Strafzeiten. 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).	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
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.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
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: -10Sek mit Taste 14, -1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22. Mit Taste 18 bestätigen. 	

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.	
Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26 .	

Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Mannschaftsfehlern auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 11 bzw. 25 .	

Strafzeiten – rückwärts zählend	
3 Strafzeiten pro Mannschaft sind verfügbar und 2 Strafzeiten können gewählt werden: <ul style="list-style-type: none"> ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ die Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein- oder zweimal die gleiche Taste, um Dauer der Strafe auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: <ul style="list-style-type: none"> ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste). 	
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	
Löschen Sie alle Strafzeiten durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	

Strafzeiten – vorwärts zählend	
1 Chronometer steht pro Mannschaft zur Verfügung. Die Dauer dieser Strafe ist nicht auf eine programmierte Dauer beschränkt. Die Chronometer mit Tasten 13 (Heim) bzw. 23 (Gäste) starten oder stoppen.	
Korrektur: Löschen Sie 1 Chronometer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 13 bzw. 23 .	

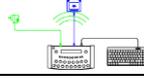
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Auszeiten auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 17 .	

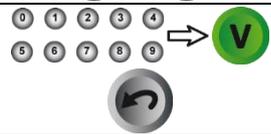
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	

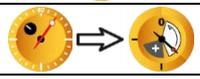
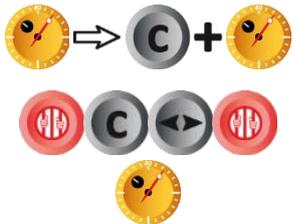
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach programmieren Sie die Mannschaftsnamen.	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

● FREIMODUS – MODUS "SÄTZE"

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in Sätzen gespielt werden.

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die Tastatur hinter dem Hauptbedienpult (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 2 . Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Sätze": Anzahl der Sätze, Anzahl der Punkte pro Satz, Anzahl der Punkte im letzten Satz, Dauer der Auszeiten. 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).	

Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
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: -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22. ✓ Mit Taste 18 bestätigen. 	

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.	
Wenn nötig, Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26 .	
Wenn die Mindestzahl der Satzpunkte erreicht ist: die Sätze mit Taste 25 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 11 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

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.	 + 
Stellen Sie die Auszeiten auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 17 .	 + 

Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende der Auszeiten.	

Sieger des Spieles	
Der Sieger des Spieles mit Taste 21 anzeigen: die Anzahl der Sätze des Siegers blinkt auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Im Fall eines Gleichstandes den Sätze: den Sieger mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) ernennen.	

Anzeige oder nicht der Uhrzeit während dem Spiel (nur für das Modell 452G9120-2H)	
Mit Taste 20 die Uhrzeit auf der Anzeigetafel anzeigen oder nicht anzeigen (der Buchstabe "U" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	

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 .	 +  → 

FREIMODUS – MODUS "SATZ"

● LAUFSCHRIFT - ALLGEMEINES

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

Textart

Folgende Möglichkeiten können gewählt werden:

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

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

Animationsarten

Die Texte können als Laufschrift oder als fester Text programmiert werden:

- ✓ Fester Text (die 20 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

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

Zeitraum der Textanzeige

Eishockey und Freimodus - Modus "Perioden": die Texte können nur ausserhalb der Spielperioden und Auszeit angezeigt werden.

Freimodus – Modus "Sätze": die Texte können während der Spiele permanent angezeigt werden.

Empfehlung für die Programmierung

Eishockey und Freimodus - Modus "Perioden": das Programmieren der Texte ist jederzeit möglich, ausgenommen während den Spielperioden und den Auszeitperioden aber es ist empfohlen die Texte vor dem Spielbeginn einzugeben.

Freimodus – Modus "Sätze": das Programmieren der Texte ist jederzeit möglich aber es ist empfohlen die Texte vor dem Spielbeginn einzugeben.

● PROGRAMMIEREN DER TEXTE

"Programmieren der Texte" wählen	
Drücken Sie die Taste 27 (das Programmieren der Texte ist jederzeit möglich, ausgenommen während den Spielperioden und den Auszeitperioden für Eishockey und Freimodus (Modus "Perioden")).	

Programmieren der Textart	
Drücken Sie die Taste 0 und wählen Sie eine der 3 Möglichkeiten:	   
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Texte von 250 Schriftzeichen, jede mit Taste 4 (empfohlene Lösung wenn die Länge ausreicht). ✓ 2 Texte von 500 Schriftzeichen, mit Taste 2. ✓ 1 Text von 1000 Schriftzeichen, mit Taste 1. 	
Die bestehenden Texte mit der Taste 9 löschen oder mit der Taste 0 beibehalten.	

Programmieren oder Änderung eines Textes und deren Animation	
Auf eine der Tasten 1 bis 4 drücken, je nach gewünschten Text: der gespeicherte Text läuft auf dem Display des Bedienpultes ab.	
Der Text ist korrekt:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mit Taste 27 die Programmierung verlassen. ✓ Oder 2 Mal auf Taste 25 drücken um die Animation des gegebenen Textes zu ändern. 	
Der Text ist nicht korrekt:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Drücken Sie die Taste 25. ✓ 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 19). ✓ Den Text mit Taste 25 bestätigen. 	 →   
Die Animationsart mit Taste 0 (fester Text) oder Taste 9 (Laufschrift) wählen.	
Fester Text:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Programmieren Sie die Dauer der Anzeige des Textes mit den Tasten 1 bis 9. Bestätigen Sie mit Taste 25. 	 → 
Laufschrift:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Programmieren Sie die Anzahl Durchläufe mit den Tasten 1 bis 9. Bestätigen Sie mit Taste 25. 	 → 

Programmieren der Aufeinanderfolge der Texte	
Drücken Sie die Taste 5 .	
Wählen Sie der ersten Text der angezeigt werden soll mit den Tasten 1 bis 4 aus (oder mit den Tasten 1 und 2 je nach gewählter Textart) oder "kein Text anzeigen" mit Taste 0 wählen. Den Text mit Taste 25 bestätigen. Auf der gleichen Art und Weise die folgenden Texte wählen.	 → 

Programmieren des Textes beenden	
Drücken Sie die Taste 27 .	

● ANZEIGEN DER TEXTE

Eishockey und Freimodus - Modus "Perioden"	
Die Texte können ausserhalb der Spielperioden 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").	
Die Anzeige des Textes ist bestätigt: der Text wird 4 Sekunden nach dem Ende einer Spielperiode automatisch angezeigt und geht wieder auf die Mannschaftsnamen über sobald eine neue Spielperiode beginnt.	
Freimodus – Modus "Sätze" (oder wenn keine Sportart programmiert ist)	
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, mit Taste 9 (JA) oder mit Taste 0 (NEIN) wählen ob die Laufschrift angezeigt werden soll.	

● LAUFSCHRIFT – PC-TASTATUR

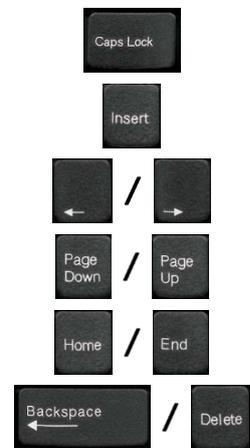
Texte mit der PC-Tastatur eingeben

Das Bedienpult ist konfiguriert um mit 5 verschiedenen Tastaturtypen zu funktionieren: AZERTY, QWERTY, HEBRÄISCH, RUSSISCH und ARABISCH. *Anmerkung: die Anzeigetafeln sind nicht systematisch mit dem Hebräisch, Russisch oder Arabisch kompatibel.*

- ✓ 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 : ā, ē, ū, ...	F10 : Ő, Ű
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - Gleicherweise werden mit der Taste F12 Sonderzeichen eingegeben:

F12+a : æ	F12+d : ð	F12+e : ə	F12+g : ž	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Von Grossschrift (**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.



Eishockey

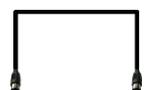
BEDIENUNGSANLEITUNG

STRAFZEITPULTE



Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
<p>Strafzeitpulte für Heim & Gäste</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zur Eingabe der Strafen der Spieler (Eishockey). ✓ Diese Bedienpulte werden über das Hauptbedienpult betrieben. Sie dürfen nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden. 	
<p>Flexibles Kabel 2 Meter</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte untereinander (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult). ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benutzen. 	
Datenspeicherung	
<p>Die laufenden Daten bleiben im Hauptbedienpult gespeichert.</p>	
Spielregeländerungen (USB Stick)	
<p>Das Programm der Bedienpulte kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.</p>	
Sprachauswahl des Bedienpultes	
<p>Das Bedienpult ist in verschiedenen Sprachen programmierbar.</p>	
<p>Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist. Die verschiedenen Bedienpulte anschliessen (die Pulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).</p>	
<p>Lassen Sie das Hauptbedienpult ausgeschaltet. Drücken Sie die Taste ON/OFF des Strafzeitpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.</p>	
<p>Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste 20. Das Bedienpult bietet die Sprachauswahl des Bedienpultes an.</p>	
<p>Wählen Sie die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.</p>	

Tastenfunktionen des Bedienpultes

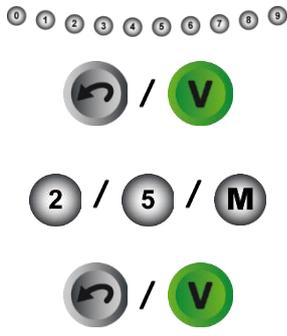


Die Tasten sind von 0 bis 21 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Numerische Dateneingabe
	Löschen einer laufender Strafzeit / Änderung der Nummer des bestraften Spielers
	Verrücken der Strafen auf der Warteliste
	Visualisierung der Warteliste der Strafen
	Löschen einer Strafe auf der Warteliste / Änderung der Nummer eines bestraften Spielers (auf der Warteliste)
	Zurück zum vorherigen Stand
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Disziplinarstrafe von 10 Minuten (Misconduct)
	Löschen sämtlicher Strafen (laufende Strafen und Strafen auf der Warteliste) (langes Drücken > 2 Sekunden)

● ANWENDUNG WÄHREND DEM SPIEL

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist. Die verschiedenen Bedienpulte anschliessen (die Pulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).	
Das Hauptbedienpult in der Sportart "Eishockey" einstellen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF aller Strafzeitpulte bis die Willkommensmeldung erscheint.	

Zuordnung der Strafen	
Jeder Bedienpult verwaltet die Strafen einer Mannschaft. Jede Mannschaft verfügt über: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Strafzeiten von 2 oder 5 Minuten. ✓ 2 Strafzeiten von 10 Minuten. ✓ 10 weitere Strafen die auf der Warteliste gespeichert sind. Diese gespeicherten Strafen rücken automatisch auf und starten sobald ein Chronometer frei ist. Die Wahl des Modus "Halbstrafbankzeit" macht dass sämtliche Strafzeiten halbiert werden (auf dem Hauptbedienpult). Die Chronometer laufen mit dem Hauptchronometer synchron.	
Eine 10 Minuten Strafe (Disziplinarstrafe) mit Taste 20 eingeben.	
Um einem Spieler 1 Strafe zu geben: <ul style="list-style-type: none"> ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ Korrigieren Sie die eingegebene Nummer mit Taste 18 oder bestätigen Sie mit Taste 19. ✓ wählen Sie den Strafen-Typ mit den Tasten 2, 5 und 20. Für eine Strafe wie z.B. 2'+5', drücken Sie die Taste 2, danach die Taste 5. ✓ Korrigieren Sie gewählten den Strafen-Typ mit Taste 18 oder mit Taste 19 bestätigen. <i>Wenn eine Strafe nicht unmittelbar angezeigt werden kann, wird die automatisch auf einer Warteliste gespeichert (mit Ausnahme der Disziplinarstrafen). Die Warteliste ist während 3 Sekunden auf dem LCD-Display des Pultes ersichtlich.</i>	

Löschen einer laufender Strafe	
Löschen Sie die Strafe Nr.1 (10 Minuten – oben links auf dem Bildschirm des Bedienpultes) mit Taste 11 .	
Löschen Sie die Strafe Nr.2 (10 Minuten – unten links auf dem Bildschirm des Bedienpultes) mit Taste 12 .	
Löschen Sie die Strafe Nr.3 (2 oder 5 Minuten – oben rechts auf dem Bildschirm des Bedienpultes) indem zweimal die Taste 13 gedrückt wird.	
Löschen Sie die Strafe Nr.4 (2 oder 5 Minuten – unten rechts auf dem Bildschirm des Bedienpultes) indem zweimal die Taste 14 gedrückt wird.	
Im Fall eines unabsichtlichen Löschen: holen Sie die Strafe innerhalb von 2 Sekunden zurück indem Sie auf die Taste 18 drücken.	

Löschen einer Strafe auf der Warteliste	
Visualisieren Sie die Warteliste auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit Taste 14 .	
Verschieben Sie den Cursor auf die gewünschte Strafe mit den Tasten 15 oder 16 .	
Löschen Sie die Strafe indem zweimal die Taste 17 gedrückt wird..	
Im Fall eines unabsichtlichen Löschen: holen Sie die Strafe innerhalb von 2 Sekunden zurück indem Sie auf die Taste 18 drücken.	
Schliessen Sie die Warteliste auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit Taste 14 .	

Laufende 2 oder 5 Minuten Strafen –Änderung der Nummer eines bestraften Spielers	
Drücken Sie die Taste 13 (Strafe Nr.3) oder die Taste 14 (Strafe Nr.4).	
Wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9 .	
Bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Taste 19 .	

Strafen auf der Warteliste – Änderung der Nummer eines bestraften Spielers	
Visualisieren Sie die Warteliste auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit Taste 14 .	
Verschieben Sie den Cursor auf die gewünschte Strafe mit den Tasten 15 oder 16 .	
Drücken Sie die Taste 17 .	
Wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9 .	
Bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Taste 19 .	
Schliessen Sie die Warteliste auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit Taste 14 .	

Löschen sämtlicher Strafen (laufende Strafen und Strafen auf der Warteliste)	
Löschen Sie sämtliche Strafen mit der Taste 21 indem Sie 2 Sekunden drücken bleiben.	