

# **GEBRAUCHSANWEISUNG**

252MS13

252MS15

252MB13

252MB15

252MF13

252MF15

Funkgesteuert

Mit Kabelwerk

## ***INHALT***

Garantiebedingungen	2
Inbetriebnahme	3
Nach dem Spiel	3
Einstellen der Uhr	3
Bedienung der folgenden Sportarten :	
Basketball	4
Handball / Hallenfußball	5
Volleyball	6
Tennis	7
Tischtennis	8
Badminton	9
Hallenhockey (bzw. andere ausgewählte Sportart)	10
Chronometer (rückwärts- oder vorwärtslaufend)	11
Training	12
Technische Daten	13
Technische Hilfe	14

## GARANTIEBEDINGUNGEN – ANZEIGETAFELN

### GARANTIEANSPRUCH

Ein Garantieanspruch besteht nur dann, wenn Installation und Gebrauch gemäß den Vorschriften der **STRAMATEL**-Gebrauchsanweisung erfolgen. Diese liegt jeder Lieferung bei.

Außerhalb der Spiele müssen die mit eingebauten Batterien ausgerüsteten Anlagen unbedingt dauernd aufgeladen werden.

### GARANTIEFRIST

**Anzeigetafeln, alle Modelle : Zwei (2)-Jahre-Garantie, Teile und Arbeitskosten im Herstellerwerk**

**STRAMATEL** übernimmt die Garantie auf seine elektronischen Anzeigetafeln für jede Fehlfunktion, die auf einen Herstellungsfehler oder defektes Rohmaterial zurückzuführen ist und verpflichtet sich, jeden fehlerhaften Teil (Batterien\* und Sicherungen ausgenommen) innerhalb von zwei (2) Jahren ab Lieferdatum wahlweise zu reparieren oder zu ersetzen.

**Innendioden: Zehn (10)-Jahre-Garantie, Teile und Arbeitskosten im Herstellerwerk**

Die Innen-LED sind zehn (10) Jahre garantiert.

**Außendioden : Zwei (2)-Jahre-Garantie, Teile und Arbeitskosten im Herstellerwerk**

Die Außen-LED sind zwei (2) Jahre garantiert.

**\*Batterien : Ein (1)-Jahr-Garantie, Teile und Arbeitskosten im Herstellerwerk**

Die in Bedienpulten und « Top »-Modellen integrierten Batterien sind ein (1) Jahr garantiert.

### DIAGNOSTIK- REPARATUR

**STRAMATEL** kann den Kunden darum bitten, eine Diagnostik-Checkliste vor Installationsort auszufüllen und dann die Reparatur nach den mit **STRAMATEL** im voraus bestimmten Vorschriften zu führen.

Je nach der Ursache der Fehlfunktion behält sich **STRAMATEL** das Recht vor, bestimmter Teile ins Werk zu verlangen. Sendungskosten zu **STRAMATEL** (Le Cellier, Frankreich) wird der Kunde übertragen, außer es besteht eine andere Vereinbarung mit **STRAMATEL**.

Unter bestimmten Umständen ist **STRAMATEL** bereit, einen Techniker vor Ort zu stellen.

Bei einer Prüfung oder Reparatur, die durch einen Techniker von **STRAMATEL** oder einen von **STRAMATEL** beauftragten Arbeiter geführt wird, muß der Kunde die Bereitstellung eines Baugerüsts oder einer Hebebühne übernehmen. Dies gilt nur dann, wenn die Anlage in einer Höhe von über 2 m montiert wird.

Der Kunde wird alle Kosten übernehmen, die für die ohne **STRAMATEL**-Vorabkommen ausgeführten Prüfungen oder Reparaturen verursacht werden. Außerdem deckt die Garantie die von Sportverbänden eventuell auferlegten Geldstrafen nicht.

Im Falle von von **STRAMATEL** nicht genehmigter Reparatur oder Umrüstung wird die Garantie für ungültig erklärt.

### NICHT UNTER DIE GARANTIE FALLEN

- Beschädigungen, die auf unsachgemäße Behandlung während des Transportes, der Installation, des Gebrauchs oder jeder anderen falschen Handhabung (z.B. abgerissene Antenne) zurückführen
- Beschädigungen, die auf Witterungseinflüsse (Überschwemmungen, Gewitter, Blitzschlag) zurückführen
- Funkstörungen durch :
  - \* Systeme, die die gleiche Frequenz (433 MHz, 868Mhz) wie **STRAMATEL**-Anzeigetafeln benutzen, wie z.B. Walkies-Talkies, Lautsprecher
  - \* Systeme, die den EC-und EMK-Normen der Elektromagnetischen Kompatibilität nicht entsprechen
  - \* andere Sendersysteme (Rettungsstelle, Militärausrüstungen)

## **INBETRIEBNAHME**

Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.

### FUNKGESTEUERTES MODELL

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Die Batteriestandanzeige der eingesetzten Akkus wird angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte 230Vac/12Vdc-Ladegerät an das Bedienpult an.

### MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das Bedienpult mit dem beigelegten 8m langen Kabel an den Anschlußkasten an.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Anfangsmeldung erscheint.

Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart (siehe nachfolgende Seiten). Zur Auswahl einer neuen Sportart, drücken Sie zweimal auf die Taste **14**.

Die Sportart mit der entsprechenden Taste wählen und die Programmierung mit Hilfe der auf dem LCD-Bildschirm angegebenen Anleitung vornehmen.

N.B. : Diese Programmierung muß für den Spielstart vollständig sein.

## **BEIM AUSSCHALTEN DES BEDIENPULTES ...**

Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert.

Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt.

N.B. : Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, müssen die Chronometer gestoppt werden.

## **NACH DEM SPIEL ...**

### FUNKGESTEUERTES MODELL

Das Bedienpult besitzt Batterien mit einer Kapazität von 20 Stunden bei Vollladung.

Außerhalb der Spiele ist es unbedingt notwendig, das (die) Bedienpult(e) auszuschalten und es (sie) mit dem mitgelieferten Batterieladegerät 230Vac/12Vdc aufzuladen.

(Im Falle einer Lieferung mit Zusatzmodulen 252FTB und/oder 2CMK müssen alle Bedienpulte zusammenangeschlossen und aufgeladen werden).

Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, wenn es nicht gebraucht wird

*(System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien).*

### MODELL MIT KABELWERK

Schließen Sie das biegsame Steuerkabel ab, und bewahren Sie es mit dem Bedienpult im mitgelieferten Koffer auf.

## **EINSTELLEN DER UHR**

Die Anzeigetafeln „252“ sind mit einer Uhr ausgerüstet. Diese zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde.

Zur Einstellung der Uhr :

Das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb setzen.

Das Einstellen der Uhr mit Taste **8** wählen.

Die Stunden mit den Tasten **6** und **8** programmieren und mit Taste **7** bestätigen.

Die Minuten in gleicher Weise programmieren und mit Taste **7** bestätigen.

Schalten Sie das Bedienpult durch Druck auf Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung.

NB : Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gesichert.

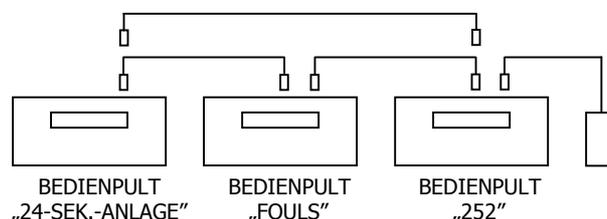
## BASKETBALL

Schließen Sie das Handbedienteil für Start/Stop der Chronometer an das Bedienpult an und setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### Anmerkungen :

- Falls die Anzeigetafel mit den Zusatzteilen für Spielerfouls geliefert wurde, schließen Sie das entsprechende Bedienpult „Spielerfouls“ mit dem dazu passend beigelegten Anschlußkabel an.
- Falls die Anzeigetafel mit der 24-Sekunden-Anzeige geliefert wurde, schließen Sie das entsprechende Bedienpult „24-Sek.-Anlage“ mit dem dazu passend beigelegten Bedienpult Anschlußkabel an.

Einsatz der Bedienpulte :



### PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Basketball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer der Spielperioden wählen :

- ⊕ 1 Minute mit Taste **8** oder – 1 Minute mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

Wählen Sie, ob das Spiel in 2 oder 4 Perioden gespielt wird.

- 2 PERIODEN : Taste **6**    4 PERIODEN : Taste **8**.

Die Dauer der Auszeiten wählen :

- ⊕ 30 Sekunden mit Taste **8** oder – 30 Sekunden mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

Die Dauer der Verlängerungsperioden wählen (in gleicher Weise wie bei Spielperioden vorgehen)

### STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **7** starten. Jeder Druck auf die Taste **7** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Während der Spielperiode ist es möglich, auf dem Bildschirm des Bedienpultes die abgelaufene Spielzeit statt der verbleibenden Restspielzeit durch Druck auf Taste **9** und umgekehrt anzuzeigen.

Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupensignal. Dann zeigt der Chronometer die Dauer der Halbzeit an (falls nötig). Andernfalls :

- \* laden Sie entweder die nachkommende Spielperiode mit Taste **15** auf. Die Mannschaftsfehler sind auf Null gestellt. Die Auszeiten sind auf Null nur am Halbspiel gestellt (Regelung FIBA 2003).
- \* oder laden die Verlängerungsperiode mit doppeltem Druck auf die Taste **15** auf. Nur die Auszeiten sind auf Null gestellt.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Chronometer des Spieles mit der Taste **7** und starten die Auszeit mit Taste **6**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **1** oder **13** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupensignal ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit.

Die Punkte mit Taste **1** oder **13** je nach Seite zählen.

Die Mannschaftsfehler mit Taste **2** oder **12** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe mit Taste **8** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **5** gedrückt halten und :

- \* mit Druck auf die Taste **1** oder **13** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **2** oder **12**, je nach Seite, die Fehler rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **15** die Perioden korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **7** die Spielzeit nach Unterbrechung korrigieren.

### BEI SPIELENDE :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4** („Null“).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, danach die Taste **14**.

# **HANDBALL / HALLENFUßBALL**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## **PROGRAMMIERUNG :**

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Handball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart für die Spielperioden wählen.

Mit Taste **6** "Chronometer vorwärts zählend" oder mit Taste **8** "Chronometer rückwärts zählend"

Die Anzeigeweise der Spielzeit wählen :

- Zeit durchlaufend : Taste **6** (ohne Aufladen der Zeit)
- Zeit jeder Periode : Taste **8**. Die programmierte Zeit wird für die zweite Halbzeit aufgeladen.

Die Dauer der Spielperioden wählen :

⊕ 1 Minute mit Taste **8** oder – 1 Minute mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

Die Dauer der Auszeiten wählen :

⊕ 30 Sekunden mit Taste **8** oder – 30 Sekunden mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

Die Dauer der Verlängerungsperioden wählen (in gleicher Weise wie bei Spielperioden vorgehen)

## **STARTEN DES SPIELES :**

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **7** starten. Jeder Druck auf die Taste **7** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Während des Spieles können Sie die manuelle oder automatische Hupe durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten **5** und **8** wählen. (Bei automatischer Hupe wird die Buchstabe „H“ auf dem Bildschirm angezeigt).

Um eine 2-Minuten-Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **2** oder **12** je nach Seite.

Um eine 4-Minuten-Strafzeit zu starten, drücken Sie die Taste **3** oder **11** je nach Seite.

Bis zu 3 Strafzeiten pro Mannschaft insgesamt.

Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupensignal (bei Auswahl der automatischen Hupe). Dann zeigt der Chronometer die Dauer der Halbzeit an (falls nötig). Andernfalls laden Sie :

- \* entweder die nachkommende Spielperiode mit Taste **15** auf. (Periodenzahl bis 2 möglich).
- \* oder die Verlängerungsperiode mit doppeltem Druck auf die Taste **15** auf.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Chronometer des Spieles mit der Taste **7** und starten die Auszeit mit Taste **6**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **1** oder **13** je nach Mannschaft gezählt werden. Das Hupensignal ertönt dann automatisch bei Ende der Auszeit. (bei Auswahl der automatischen Hupe).

Die Punkte mit Taste **1** oder **13** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe mit Taste **8** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **5** gedrückt halten und :

- \* mit Druck auf die Taste **1** oder **13** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **2** oder **12**, je nach Seite, die Strafzeiten korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **15** die Perioden korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **7** die Chronometer nach Unterbrechung korrigieren.

## **BEIM SPIELENDE :**

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4** („Null“).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, danach die Taste **14**.

# **VOLLEYBALL**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## **PROGRAMMIERUNG :**

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Volleyball mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer der technischen Auszeiten und der Auszeiten des 5. Satzes wählen (die Dauer der anderen Auszeiten ist zweimal länger) :

- ⊕ 30 Sekunden mit Taste **8** oder – 30 Sekunden mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

Wählen Sie, ob die ersten Sätze in 25 oder in 15 Punkte gespielt werden.

- 25 PUNKTE : Taste **6**                      15 PUNKTE : Taste **8**

## **STARTEN DES SPIELES :**

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **7** starten. Jeder Druck auf die Taste **7** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Stellen Sie den Chronometer mit der Taste **15** auf Null (falls nötig).

Wenn eine technische Auszeit oder ein Auszeit im 5. Satz gefordert wird, drücken Sie einmal die Taste **6**.

Wenn eine Auszeit in den 4 ersten Sätzen gefordert wird, drücken Sie zweimal die Taste **6**.

Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **1** oder **13** je nach Mannschaft gezählt werden. Nach Ablauf der Auszeit ertönt das Hupensignal automatisch.

Die Punkte mit Taste **1** oder **13** je nach Seite zählen.

Die Aufschlagseite mit Taste **11** wechseln.

Die Sätze mit Taste **10** zählen.

Die manuelle Hupe mit **8** auslösen.

Die eventuellen Manipulationsfehler mit **3** korrigieren (nur die letzte Manipulation wird berücksichtigt).

Um eine andere Korrektur vorzunehmen, die Taste **5** gedrückt halten und :

- \* mit Druck auf die Taste **1** oder **13** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **7** den Chronometer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Chronometers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **15**.

## **BEIM SPIELENDEN :**

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4** („Null“).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, danach die Taste **14**.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Tennis mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Wählen Sie, ob ein Seitenwechsel der Punkte mit dem der Spieler erfolgt oder nicht.

NEIN : Taste **6**            JA : Taste **8**.

Wählen Sie, ob das Spiel in 3 oder 5 Sätzen gespielt wird.

3 SÄTZE : Taste **6**            5 SÄTZE : Taste **8**.

Wählen Sie, ob das Spiel mit oder ohne Tie-Break gespielt wird.

OHNE : Taste **6**            MIT : Taste **8**.

## STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **7** starten. Jeder Druck auf die Taste **7** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Stellen Sie den Chronometer mit der Taste **15** auf Null (falls nötig).

Die Punkte mit Taste **1** oder **13** je nach Seite zählen. Die Spiele und Sätze werden automatisch gezählt.

Die Anzeige kann im laufenden Satz mit der Taste **9** manuell umgekehrt werden, falls der Seitenwechsel der Punkte vorher programmiert wurde.

Die Aufschlagseite wird automatisch für jedes Spiel und bei Tie-Break gewechselt. Im Bedarfsfall, nehmen Sie manuell eine Umkehrung mit Taste **11** vor.

Die eventuellen Manipulationsfehler mit **3** korrigieren (nur die letzte Manipulation wird berücksichtigt).

Um eine andere Korrektur vorzunehmen, die Taste **5** gedrückt halten und :

- \* mit Druck auf die Taste **1** oder **13** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **7** den Chronometer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Chronometers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **15**.

## BEIM SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4** („Null“).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, danach die Taste **14**.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Tischtennis mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Wählen Sie, ob ein Seitenwechsel der Punkte mit dem der Spieler erfolgt oder nicht.

NEIN : Taste **6**            JA : Taste **8**.

Wählen Sie, ob das Spiel in 5 oder 7 Sätzen gespielt wird.

5 SÄTZE : Taste **6**            7 SÄTZE : Taste **8**.

## STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **7** starten. Jeder Druck auf die Taste **7** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Stellen Sie den Chronometer mit der Taste **15** auf Null (falls nötig).

Die Punkte mit Taste **1** oder **13** je nach Seite zählen.

Die Anzeige kann im laufenden Satz mit der Taste **9** manuell umgekehrt werden, falls der Seitenwechsel der Punkte vorher programmiert wurde.

Bestätigen Sie die Sätze mit Taste **10**.

Die Aufschlagseite wird automatisch gewechselt. Im Bedarfsfall, nehmen Sie manuell eine Umkehrung mit Taste **11** vor.

Die eventuellen Manipulationsfehler mit **3** korrigieren (nur die letzte Manipulation wird berücksichtigt).

Um eine andere Korrektur vorzunehmen, die Taste **5** gedrückt halten und :

- \* mit Druck auf die Taste **1** oder **13** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **7** den Chronometer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Chronometers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **15**.

## BEIM SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4** („Null“).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, danach die Taste **14**.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Badminton mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Wählen Sie, ob ein Seitenwechsel der Punkte mit dem der Spieler erfolgt oder nicht.

NEIN : Taste **6**                      JA : Taste **8**.

Wählen Sie zwischen DAMEN : Taste **6** und HERREN : Taste **8**.

Wählen Sie zwischen EINZEL : Taste **6** und DOPPEL: Taste **8**.

## STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **7** starten. Jeder Druck auf die Taste **7** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Stellen Sie den Chronometer mit der Taste **15** auf Null (falls nötig).

Die Punkte mit Taste **1** oder **13** je nach Seite zählen.

Die Aufschlagseite mit Taste **11** wechseln (bei Doppelspiel werden 2 Aufschläge pro Mannschaft gespielt).

Die Anzeige kann im laufenden Satz mit der Taste **9** manuell umgekehrt werden, falls der Seitenwechsel der Punkte vorher programmiert wurde.

Bestätigen Sie die Sätze mit Taste **10**.

Starten Sie die Verlängerung mit Taste **15**.

Die eventuellen Manipulationsfehler mit **3** korrigieren (nur die letzte Manipulation wird berücksichtigt).

Um eine andere Korrektur vorzunehmen, die Taste **5** gedrückt halten und :

- \* mit Druck auf die Taste **1** oder **13** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **7** den Chronometer nach Unterbrechung korrigieren.

Zur Anzeige der 24-Stunden Zeituhr anstatt des Chronometers und umgekehrt, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **15**.

## BEIM SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4** („Null“).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, danach die Taste **14**.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

## PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, um ein neues Spiel mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Hallenhockey mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer der Spielperioden wählen :

- ⊕ 1 Minute mit Taste **8** oder – 1 Minute mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

Die Dauer der Pausenzeit wählen (in gleicher Weise wie bei Spielperioden vorgehen).

Die Dauer der Auszeiten wählen :

- ⊕ 30 Sekunden mit Taste **8** oder – 30 Sekunden mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

## STARTEN DES SPIELES :

Die Spielzeit durch Druck auf Taste **7** starten. Jeder Druck auf die Taste **7** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Während der Spielperiode ist es möglich, auf dem Bildschirm des Bedienpultes die abgelaufene Spielzeit statt der verbleibenden Restspielzeit durch Druck auf die Taste **9** anzuzeigen und umgekehrt.

Am Ende der Spielperiode ertönt das Hupensignal. Dann läuft die Pausenzeit automatisch.  
Nach Ablauf der Pausenzeit ertönt die Hupe automatisch.

Drücken Sie die Taste **15** zum Aufladen der folgenden Spielperiode.

Wenn eine Auszeit gefordert wird, stoppen Sie zunächst den Chronometer des Spieles mit der Taste **7** und starten die Auszeit mit Taste **6**. Die Anzahl der gewünschten Auszeiten kann durch Druck auf Taste **1** oder **13** je nach Mannschaft gezählt werden. Am Ende der Auszeit ertönt die Hupe automatisch.

Die Punkte mit Taste **1** oder **13** je nach Seite zählen.

Die manuelle Hupe mit Taste **8** auslösen.

Um eine Korrektur vorzunehmen, die Taste **5** gedrückt halten und :

- \* mit Druck auf die Taste **1** oder **13** je nach Seite, die Punkte rückwärts zählen.
- \* mit Druck auf die Taste **15** die Perioden korrigieren.
- \* mit Druck auf die Taste **7** die Chronometer nach Unterbrechung korrigieren.

## BEIM SPIELENDEN :

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4** („Null“).

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **4**, danach die Taste **14**.

## **CHRONOMETER**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### **PROGRAMMIERUNG :**

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **15**, um eine neue Zeitmessung mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Chronometer mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Zeitmessungsart wählen :

„Vorwärts zählend“ mit Taste **6** oder „Rückwärts zählend“ mit Taste **8**.

Bei Rückwärtszählung, wählen Sie die gewünschte Dauer :

- ⊕ 1 Minute mit Taste **8** ; - 1 Minute mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

### **STARTEN DER ZEITMESSUNG :**

Den Chronometer durch Druck auf Taste **7** starten. Jeder Druck auf die Taste **7** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers.

Bei Rückwärtszählung, nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch. Dann läuft der Chronometer automatisch auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes.

Die manuelle Hupe mit Taste **8** auslösen.

### **BEIM ENDE DER ZEITMESSUNG :**

Zum Aufladen der Anfangszeit, drücken Sie die Taste **15**.

Zur Änderung der programmierten Zeit, drücken Sie die Taste **15**, danach die Taste **14**.

## **TRAINING**

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

### PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war :

- drücken Sie die Taste **14** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **15**, um ein neues Training mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **14**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Training mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer des Trainings wählen :

- ⊕ 1 Minute mit Taste **8** ; – 1 Minute mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.
- ⊕ 10 Sekunden mit Taste **8** ; – 10 Sekunden mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

Die Dauer der Pausenzeit wählen (in gleicher Weise wie bei Dauer des Trainings vorgehen)

Die Zyklanzahl von Training and Pausen wählen :

- ⊕ 1 Zyklus mit Taste **8** ; – 1 Zyklus mit Taste **6**. Mit Taste **7** bestätigen.

### STARTEN DES TRAININGS :

Den Chronometer durch Druck auf Taste **7** starten. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen folgen aufeinander.

Bei Ende jeder Periode bzw. Training oder Pause ertönt das Hupensignal automatisch (der Buchstabe „HUPE“ erscheint auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes). Zur Annullierung der automatischen Hupe, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **5** und **8**.

Die manuelle Hupe mit Taste **8** auslösen.

### BEIM ENDE DES TRAININGS :

Zum Starten eines neuen Trainings, drücken Sie die Taste **15**.

Zur Änderung der programmierten Zeiten, drücken Sie die Taste **15**, danach die Taste **14**.

## TECHNISCHE DATEN

### ANZEIGETAFEL :

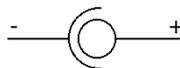
TYP	MAßE (mm) L x H x B	GEWICHT(o hne Kabel)	STROMVERSORGUNG	LEISTUNGS- VERBRAUCH (Max.)	AÜSSERE SICHERUNG (5x20 mm)
252MS13, 252MS15	1500x1000x90	24 kg	230V / 50-60Hz 1A	200VA	1,6A (unten an der Anzeigetafel)
252MB13, 252MB15	1800x1000x90	26 kg	230V / 50-60Hz 1A	200VA	1,6A (unten an der Anzeigetafel)
252MS13, 252MS15, mit 252 FTB	2704x1000x90	54 kg (24+2x15)	230V / 50-60Hz 1A	220VA	1,6A (252M) 2x1A (252FTB) (unten an jedem Modul)
252MB13, 252MB15 mit 252 FTB	3004x1000x90	56 kg (26+2x15)	230V / 50-60Hz 1A	220VA	1,6A (252M) 2x1A (252FTB) (unten an jedem Modul)
252 MF13, 252MF15	2500x1800x90	70 kg (30+36+4)	230V / 50-60Hz 1A	200VA	1,6A (unten an der Anzeigetafel)
252MF13, 252MF15 mit 252 FTF	4204x1800x90	118 kg (30+36+4 +2x24)	230V / 50-60Hz 1A	300VA	3x1,6A (unten an jedem Modul)

### BEDIENPULT :

Maße : 315 x 180 x 40 mm

Gewicht : 0,8 kg

### FUNKGESTEUERTES MODELL



Batterieladegerät : 230 V 50 Hz / 12 VDC 300 mA (Min.)

Batterie des Bedienpultes : Cd/Ni 5x1,2 V 750 mAh (20 Stunden Kapazität Min.).

Sendefrequenz : 433-434MHz.

### AUFLADUNG DES BEDIENPULTES :

Das Bedienpult ausschalten.

Das Batterieladegerät an das Bedienpult anschließen, danach an das 230V Stromnetz.

Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, wenn es nicht gebraucht wird.

Bei Lieferung der Anzeigetafel mit den Zusatzteilen für Spielerfouls und/oder mit der 24-Sekunden-Anlage, schließen Sie die Bedienpulte mit den gelieferten Steuerkabeln miteinander an.

Schließen Sie das Batterieladegerät an das mit der Antenne ausgerüstete Bedienpult, danach schalten Sie es zu dem Stromnetz 230V zu.

**Die Bedienpulte müssen ständig auf Ladung stehen, wenn sie nicht gebraucht werden.**

### 252MS../252MB.. - LAUTSTÄRKE DES HUPENSIGNALS :

Die Lautstärke des Hupensignals kann nicht eingestellt werden.

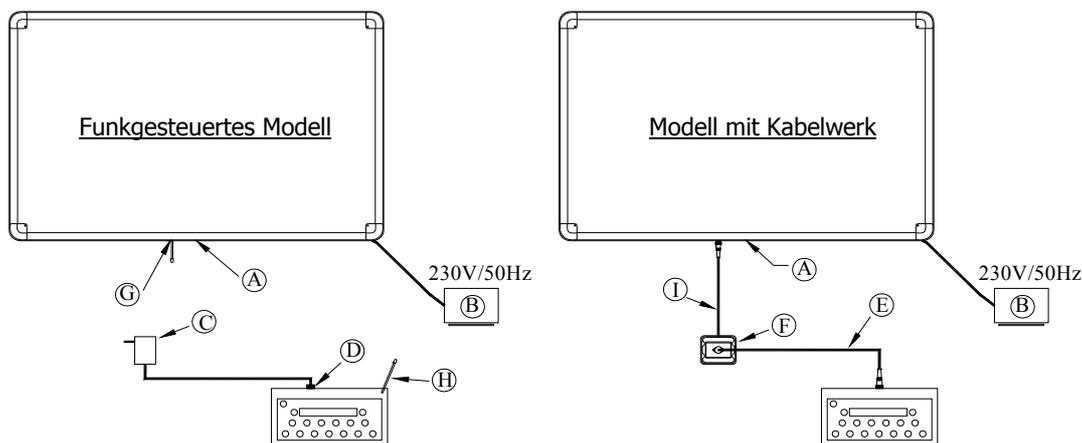
Der Ton kann jedoch gedämpft werden, indem das auf der Hupe angebrachte Gitter durch eine undurchlässige Abdeckung ersetzt wird (Maße des Gitters 180x160mm).

## TECHNISCHE HILFE

Diese Datenblatt dient als Hilfe zur Behebung von eventuellen Fehlern oder Störungen (S. Schema auf diese Seite).

Bemerkene Fehler	Überprüfung	Lösung
Die Uhrzeit wird nicht auf der Anzeigetafel angezeigt (das Bedienpult ist ausgeschaltet).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie bitte die Sicherung oder den Schaltautomat im Schaltschrank der Sporthalle (B).</li> <li>2. Prüfen Sie die Sicherung (A) unter der Anzeigetafel.</li> </ol>	<p>Tauschen Sie die Sicherung 4A aus oder rüsten Sie den Schaltautomat auf.</p> <p>Wenn notwendig : tauschen Sie die Sicherung aus.</p>
<u>Funkgesteuertes Modell</u> Das Bedienpult läuft nicht an.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand des Ladegerätes (C) und dessen Steckers (D).</li> <li>2. Prüfen Sie daß die Steckdose (auf der das Ladegerät angeschlossen wird) 230 V anliegt.</li> <li>3. Laden Sie das Bedienpult ca. 24 Stunden auf.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig : Über unseren Kundendienst erhalten Sie ein neues Ladegerät.</p> <p>Stecken Sie das Ladegerät an eine anderen Steckdose an.</p>
<u>Modell mit Kabelwerk</u> Das Bedienpult läuft nicht an.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig : Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.</p>
<u>Funkgesteuertes Modell</u> Das Bedienpult zeigt die Spielzeit und den Spielstand an, diese Informationen werden aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt (die Uhrzeit wird angezeigt).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Antennen (G et H): <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Anzeigetafel</u> : Wurde die Antenne nach Montage wie in der Installationsanweisung beschrieben, in die richtige Lage gebracht (ca. 90° nach unten) ? Wie ist ihr Zustand ?</li> <li>- <u>Bedienpult</u> : Die Antenne darf weder beschädigt noch deformiert werden.</li> </ul> </li> <li>2. Machen Sie das Bedienpult aus. Setzen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank(B) außer Spannung. Warten Sie 5 Minuten ab, schalten Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig : biegen Sie die Antenne unter der Anzeigetafel im 90° Winkel heraus.</p> <p>Wenn notwendig : Über unseren Kundendienst erhalten Sie eine neue Antenne.</p>
<u>Modell mit Kabelwerk</u> Das Bedienpult zeigt die Spielzeit und den Spielstand an, diese Informationen werden aber auf der Anzeigetafel nicht angezeigt (die Uhrzeit wird angezeigt).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prüfen Sie den äußerlichen Zustand der Kabelverbindungen (E et I), des Wandgehäuses (F) und deren Anschlüsse.</li> <li>2. Setzen Sie die Anzeigetafel vom Schaltschrank(B) außer Spannung. Warten Sie 5 Minuten ab, schalten Sie die Anzeigetafel wieder unter Spannung.</li> </ol>	<p>Wenn notwendig : Über unseren Kundendienst erhalten Sie neue Ersatzteilen.</p>

Wenn der Fehler nicht mit dieser Anleitung behoben werden kann oder ein anderer Fehler ist aufgetreten, rufen Sie bitte unserem Kundendienst an. Bitte geben Sie unserem Kundendienst Typ un Seriennummer an. Die Angaben befinden sich unter den Bedienpulte und unter der Anzeigetafel.



# STRAMATEL

Zone Industrielle de Bel Air  
44850 LE CELLIER / FRANCE

Tel. France : 02-40-25-46-90

Tel. international : ++33 240-25-46-90

**Fax** : 02-40-25-30-63 **Fax international** : ++33 240-25-30-63

**E-mail** : [stramatel@wanadoo.fr](mailto:stramatel@wanadoo.fr)