

TECHNISCHE DATEN - BEDIENUNGSANLEITUNG

TYP SCX12 BATTERIE AUTONOM



Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● ALLGEMEINES

SCX12 Batterie Autonom: die Anlage ist für den Außenbereich vorgesehen.

Dennoch, muss das Bedienpult und das Ladegerät gegen Schlechtwetter geschützt sein (Regen usw..) – während oder außerhalb der Benützung.

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

Lieferumfang

1 Anzeigetafel

- ✓ Aufstellung auf dem Boden.
- ✓ Zeigen die Angriffszeiten an (den Zuschauern, Mannschaften und Schiedsrichtern).
- ✓ Abmessungen: 500 x 300 x 65 mm - Gewicht: 4 kg.
- ✓ Interne Bleibatterien: 2 x 12V 2,3Ah (zirka 12 Stunden Laufzeit). Nur die von STRAMATEL gelieferten Bleibatterien benützen.
- ✓ Lautstärke des Hupesignals (115dBa auf 1m):  Der hohe Schalldruck kann zu Gehörbeschwerden führen. Die Zuschauer müssen in einem angemessenen Abstand von den Anzeigetafeln gehalten werden. Die Lautstärke des Hupesignals kann nicht eingestellt werden.



1 Ladegerät

- ✓ Dient zum Aufladen der Bleibatterien der Anzeigetafel.
- ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Ladegeräte benützen.
- ✓ Eingang: 230V 50Hz 0,07A.
- ✓ Ausgang: 24VDC 0,3A.
- ✓ Aufladezeit: ungefähr 10 Stunden.
- ✓ Orange Leuchtdiode angezündet: Batterie am Laden.
- ✓ Grüne Leuchtdiode angezündet: Ende der Ladung.



Bedienpult

- ✓ Die Dient zur Eingabe der Angriffszeiten (Basketball).
- ✓ Abmessungen: 340 x 175 x 60 mm - Gewicht: 790 g.
- ✓ Sendefrequenz: 863 - 870 MHz
- ✓ Akku: NIMH 5x1,2V 1300mAh (20 Stunden Kapazität). Nur die von STRAMATEL gelieferten Akkus benützen.



Akkuladegerät 12V 500mA

- ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Bedienpultes.
- ✓ Eingang: 100-240V 50/60 Hz.
- ✓ Ausgang: 12VDC 0,5A.
- ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen.



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.



Aufladung der Anzeigetafeln

Die Anzeigetafel besitzt Batterien mit einer Laufzeit von ungefähr 12 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss die Anzeigetafel ständig aufgeladen bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).

- ✓ Den Ein-Aus-Schalter I/O auf der Hinterseite der Anzeigetafel auf "O" einstellen.
- ✓ Das Ladegerät hinter der Anzeigetafel anschließen (Steckverbinder DIN "C") und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein).
- ✓ Die Anzeigetafel während dem Aufladen stehend aufstellen.

Bleibatterien werden beschädigt, wenn sie sich total entladen. Die Anzeigetafel muss ständig auf Ladung sein, auch wenn die nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien).

Falls Sie aber die Anzeigetafel während längerer Zeit nicht laden können, ist es zwingend, dass Sie die Anzeigetafel vorher während mindestens 24 Stunden aufladen.



Aufladung des Bedienpultes

Das Bedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 20 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).

- ✓ Das Bedienpult ausschalten.
- ✓ 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).

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.

Spielregeländerungen (USB Stick)

Das Programm des Bedienpultes kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden.

Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.



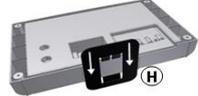
Tastenfunktionen des Bedienpultes



Die Tasten sind von 1 bis 4 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Starten oder Stoppen des Timers Programmierung der Dauer (langes Drücken > 5 Sekunden, bei Inbetriebnahme des Pultes)
	Stoppen und Löschen des Timers Zugang zur Programmierung der Sprachauswahl oder zur Programmierung des Steuerungsmodus des Bedienpultes (langes Drücken > 1 Sekunde, bei Inbetriebnahme des Pultes)
	Aufladen des Timers Korrektur des Timer-Wertes (langes Drücken > 1 Sekunde)
	Aufladen des Timers Korrektur des Timer-Wertes (langes Drücken > 1 Sekunde)

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
<p>Vorsicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Die Anzeigetafel muss unbedingt unter Spannung stehen bevor das Bedienpult angeschaltet wird (Schalter auf Position "I"). ✓ Die Anzeigetafeln müssen während dem Gebrauch stehend aufgestellt sein. 	
<p>Befestigen Sie den Sockel (H) an die Unterseite der Anzeigen.</p>	
<p>Stellen Sie den Schalter der Anzeigetafeln auf Position "I".</p>	
<p>Beim Einschalten zeigen die Anzeigetafeln während 2 Sekunden "88" an (Test der LEDs).</p>	
<p>Die Spannung der Batterien wird in 2 Schritten angezeigt: wenn die Spannung z.B. von 24,3V ist, wird während 1 Sekunde 24 angezeigt und dann -3.</p> <p>Wenn die Spannung von 22V ist, müssen die Batterien aufgeladen werden.</p>	
<p>Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.</p>	
<p>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.</p>	

● DIVERSE KONFIGURATIONEN

Änderung und Speicherung der Angriffszeiten	
2 Angriffszeiten können geändert werden. Die Daten bleiben beim Ausschalten des Bedienpultes gespeichert.	
Schalten Sie die Anzeigetafel an (Schalter auf Position "I").	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Halten Sie die Taste 1 gedrückt, sobald die Willkommensmeldung erscheint: das Bedienpult ist im Programmiermodus "1.Angriffszeit".	
Die Zeit mit Taste 2 dekrementieren oder mit Taste 3 inkrementieren. Mit Taste 1 bestätigen: das Bedienpult ist im Programmiermodus "2.Angriffszeit".	
Die Zeit mit Taste 2 dekrementieren oder mit Taste 3 inkrementieren. Mit Taste 1 bestätigen: die Angriffszeiten sind im Bedienpult gespeichert.	
Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus.	

Sprachauswahl des Bedienpultes	
Das Bedienpult ist in verschiedenen Sprachen programmierbar.	
Schalten Sie die Anzeigetafel an (Schalter auf Position "I").	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Der Ladungsstand des Akkus ist auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte Ladegerät an das Bedienpult an.	
Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste 2 .	
Wählen Sie den Modus "Language" mit Taste 1 .	
Wählen Sie die gewünschte Sprache mit den Tasten 2 und 3 (Liste) und mit Taste 1 bestätigen.	
Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus.	

Steuerungsmodus des Bedienpultes	
Das Bedienpult ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit einem zusätzlichen Kabelset gesteuert werden.	
Schalten Sie die Anzeigetafel an (Schalter auf Position "I").	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Der Ladungsstand des Akkus ist auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte Ladegerät an das Bedienpult an.	

Steuerungsmodus des Bedienpultes (Fortsetzung)	
Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste 2 .	
Wählen Sie den Modus "Funk" mit Taste 4 .	
Wählen Sie einen der verschiedenen Funkkanäle oder die Kabelsteuerung (die Funksteuerung wird deaktiviert) mit den Tasten 2 und 3 (Liste) und mit Taste 1 bestätigen.	 /  → 
Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus.	

● ANWENDUNG WÄHREND DEM SPIEL

Inbetriebnahme	
Schalten Sie die Anzeigetafel an (Schalter auf Position "I").	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Der Ladungsstand des Akkus ist auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte Ladegerät an das Bedienpult an.	

Zeitmessung	
Starten oder stoppen Sie den Timer mit Taste 1 .	
Stoppen Sie den Timer und löschen Sie die Zeit auf der Anzeige mit Taste 2 .	
Die 1. Angriffszeit mit Taste 3 aufladen.	
Wenn die 1. Angriffszeit unabsichtlich aufgeladen wurden: zurück zur vorherigen Zeit durch erneutes Drücken der Taste 3 .	
Die 2. Angriffszeit mit Taste 4 aufladen.	
Wenn die 2. Angriffszeit unabsichtlich aufgeladen wurden: zurück zur vorherigen Zeit durch erneutes Drücken der Taste 4 .	
Korrektur des Timers: <ul style="list-style-type: none"> ✓ In den Korrekturmodus gehen: drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste 3 oder 4. ✓ Die Zeit mit Taste 2 dekrementieren oder mit Taste 3 inkrementieren. Mit Taste 1 bestätigen. 	 /   /  → 

Signalhorn	
Das Hupensignal ertönt automatisch: <ul style="list-style-type: none"> ✓ nach Ablauf der Angriffszeit. 	

Lichtsignal (rotes Leutzeichen)	
Auf jeder Anzeige leuchtet automatisch ein rotes Leuchtzeichen auf: <ul style="list-style-type: none"> ✓ nach Ablauf der Angriffszeit. 	

Nach Spielende	
Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus.	

STRAMATEL

●●●● *ELECTRONIC SCOREBOARDS*



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANKREICH

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

Fax : +33 (0)2 40 25 30 63

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com