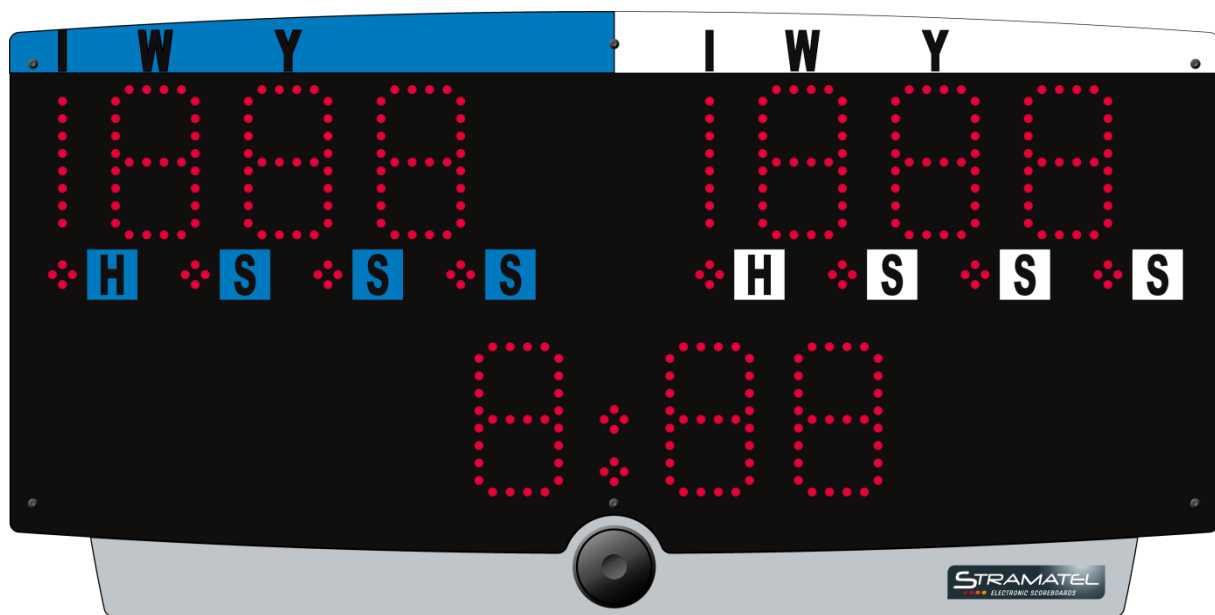


BEDIENUNGSANLEITUNG

JTOP






Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT


Seiten 4-5	Allgemeines
4	✓ Lieferumfang
4	✓ Entsorgung von Altgeräten
4	✓ Datenspeicherung
4	✓ Aufladung des JTOP
4	✓ Sicher Entnahme und Austausch der Bleibatterien der JTOP
5	✓ Tastenfunktionen des Bedienpultes
Seite 6	Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓ Inbetriebnahme
6	✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6	✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart
6	✓ Bildschirm-Hinterleuchtung des Bedienpultes
Seite 7	Diverse Konfiguration
7	✓ Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
7	✓ Sprachauswahl des Bedienpultes
7	✓ Anzeigeweise des Ergebnisses im Judo
7	✓ Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes
7	✓ Spielregeländerungen (USB Stick)
Seiten 7-11	Sportarten und Funktionen
7	✓ JTOP als "Nebenanzeige"
8-9	✓ Judo
11	✓ Randori

● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
Die Anlage ist für den Innenbereich vorgesehen. Für die Reinigung der Anlage müssen Sie ein weiches, trockenes Tuch verwenden (nie Wasser oder eine andere Flüssigkeit verwenden – Stromschlaggefahr). Gerät der Schutzklasse II – muss nicht geerdet sein.	
JTOP <ul style="list-style-type: none"> ✓ Anzeige der Wettkampfergebnisse für Zuschauer, Kämpfer und Schiedsrichter. ✓ Abmessungen: 730 x 370 x 110 mm. Gewicht: 5,5 kg. ✓ Schutzart: externe träge Sicherung 5x20mm 1A (auf der Seite der Anzeige). ✓ Interne Bleibatterien: 2 x 6V 4,5Ah (zirka 20 Stunden Laufzeit). ✓ Integriertes Bedienpult auf der Hinterseite der Anzeige, mit möglicher Hinterleitung des Bildschirmes. ✓ Das Bedienpult dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...). 	
Ladegerät <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des JTOP. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen. ✓ Eingang: 100-240V 47-63 Hz 0,4A. / Ausgang: 13,6VDC 0,75A. 	

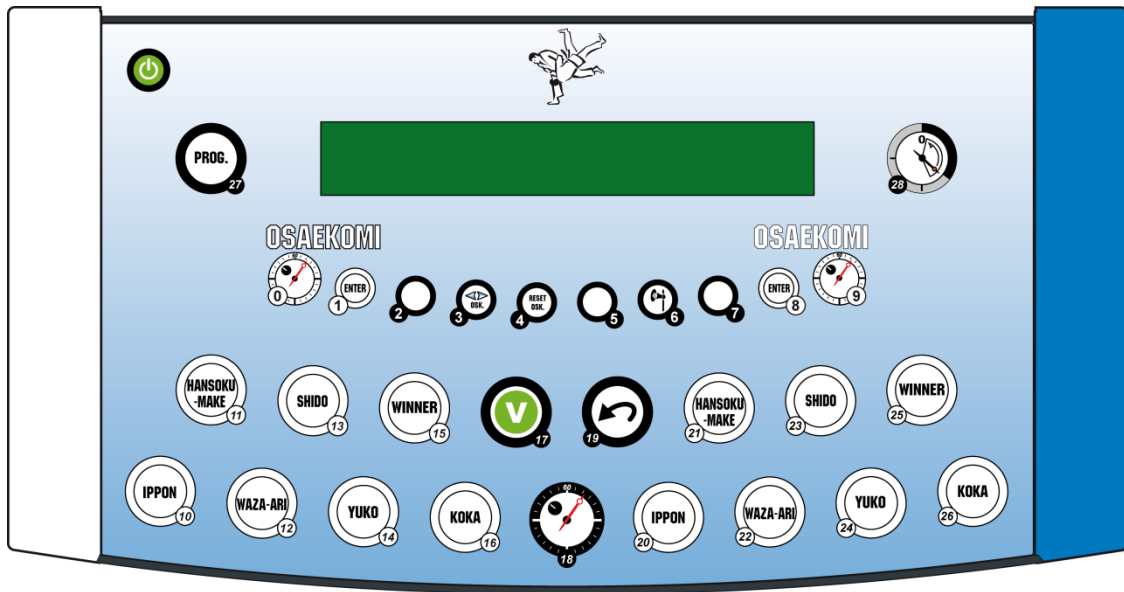
Entsorgung von Altgeräten	
Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in den Restmüll und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen. Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.	

Datenspeicherung	
Die laufenden Daten bleiben im Fall einer Auslöschung im JTOP gespeichert. Bei der Inbetriebnahme des JTOP, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. <i>(Bevor das JTOP ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).</i>	

Aufladung des JTOP	
<p>Das JTOP besitzt Batterien mit einer Laufzeit von zirka 20 Stunden bei Vollladung (ohne Hinterbeleuchtung des Bildschirmes). Außerhalb der Spiele muss das JTOP ständig anhand des Ladegeräts aufgeladen bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benutzen).</p> <p>Das JTOP ausschalten. Das Akkuladegerät auf der Seite der Anzeige anschließen und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein).</p> <p><u>Bleibatterien werden beschädigt, wenn sie sich total entladen. Das JTOP muss ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien). Falls Sie aber das JTOP während längerer Zeit nicht laden können, ist es zwingend, dass Sie die Anzeige vorher während mindestens 24 Stunden aufladen.</u></p>	

Sicher Entnahme und Austausch der Bleibatterien der JTOP	
Das JTOP ausstecken. Die Vorderseite vorsichtig aufschrauben und kippen. Die Flachstecker der beiden Batterien ausziehen. Die Befestigungslaschen der Bleibatterien losschrauben und die Batterien entnehmen. Die neuen Bleibatterien einsetzen, indem man umgekehrt vorgeht. Das JTOP aufladen. Die Altbatterien sachgerecht in dafür vorgesehene Sammelstellen entsorgen.	



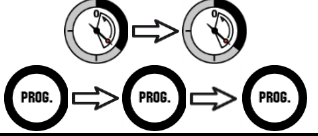


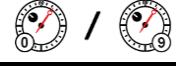





Tastenfunktionen des Bedienpultes



Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert





	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Hinterbeleuchtung - Taste 5 (Funktion verfügbar erst nach der Sportwahl)
	Start / Stopp einer Osaekomi-Zeit
	Bestätigung einer Festhaltung
	Wechseln der Seite der Festhaltung
	Annulierung der laufender Osaekomi-Zeit
	Signalhorn
	Spielstand
	Strafen
	Sieger des Wettkampfes
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Start / Stopp der Kampfzeit
	Zurück zum vorherigen Stand
	Aufladung des "Golden Score" Kampfes / Aufladung eines neuen Kampfes
	Zurück zur Programmierung der Parametern
	Tasten die nicht benützt werden


• INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG


Inbetriebnahme	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Der Ladungsstand des Akkus ist auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte Ladegerät an das JTOP 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 7), drücken Sie ein- oder zweimal die Taste 28 , danach drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 .	
Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Die Sportart oder die gewünschte Funktion mit der entsprechenden Taste wählen.	
Ändern Sie die Konfiguration des Sportes mit der Taste 0 oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
Programmierung der Spielparametern für eine Sportart	
Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Regelwerk (Regeln 2015, 2017 oder Kampfregeln 2018), Kampfzeit, Dauer der Festhaltung, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des JTOP oder bei Wechsel der Sportart gespeichert.	
Um ins Sportmenü zu gelangen: der LCD-Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration des gegebenen Sportes an. Drücken Sie die Taste 18 für die Informationen auf dem Bildschirm länger zu sehen. Drücken Sie danach nochmal die Taste 18 .	
Ändern Sie die Konfiguration mit der Taste 0 (siehe unten) oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
Änderung der Konfiguration: mit der Taste 9 auf die vorprogrammierte Konfiguration des Sportes zurückkommen oder mit der Taste 0 die letzten eingegebenen Parameter beibehalten. Auf die auf dem Bildschirm angezeigten Fragen antworten. Auf jeder Frage wird die letzte gespeicherte Konfiguration vorgeschlagen (die Eingabe blinkt auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes): <ul style="list-style-type: none"> ✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste 17. ✓ 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 17. Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit der Taste 19 zurückzukommen.	
Hinterbeleuchtung des Bildschirms	
Eine Hinterbeleuchtung des Bildschirms ist möglich um, im Falle einer schlechten Beleuchtung, die Lesbarkeit zu verbessern (2 Helligkeitsstufen verfügbar). Achtung: die Hinterbeleuchtung reduziert die Laufzeit der Batterien um 15%.	
Das JTOP in der gewünschten Sportart einstellen. Wählen Sie die gewünschte Helligkeit: drücken Sie mehrmals die Taste 5 .	


● DIVERSE KONFIGURATIONEN


Gewisse allgemeine Parameter sind konfigurierbar: Sprachauswahl des Bedienpultes, Anzeigeweise des Ergebnisses im Judo. Es ist auch möglich sämtliche Parameter des Bedienpultes auf Null zu stellen.

Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"	
Drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste 27 . Das Bedienpult bietet die Sprachauswahl des Bedienpultes an.	
Wählen Sie andere Parameteränderungen mit den Tasten 0 und 9 (Liste).	
Mit der Taste 17 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.	





Anzeigeweise des Ergebnisses im Judo	
KOKA und YUKO können wahlweise angezeigt werden oder nicht, wenn das Ergebnis nicht 0 ist. Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Anzeigeweise: "10..": mit Taste 1 , "100.": mit Taste 2 oder "1000": mit Taste 3 .	

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

Spielregeländerungen (USB Stick)	
Das Programm des JTOP kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.	




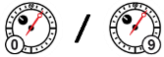






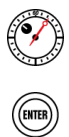

● JTOP ALS NEBENANZEIGE






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




Inbetriebnahme	
Verbinden Sie die JTOP mit dem OYCTI25-Kabel (Option).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie den Modus "Nebendisplay" mit Taste 19 .	
Das "Haupt JTOP" in der gewünschten Sportart einstellen. Das "JTOP Nebenanzeige" zeigt die Daten des "Haupt JTOP" an.	


● JUDO



Anmerkung: in den nachstehenden Erläuterungen bezeichnet "L" den Kämpfer, der sich auf der linken Seite des Richtertisches befindet und "R" den Kämpfer der sich auf der rechten Seite des Richtertisches befindet.



Inbetriebnahme	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Judo" mit Taste 17 . <i>Anmerkung: 3 Regelwerke können auf dem Bedienpult gewählt werden (Regeln 2015, 2017 oder Kampfregeln 2018).</i>	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Klang des Signalhornes (3 verschiedene Klänge können gewählt werden, wenn in derselben Halle mehrere JTOP benützt werden), Dauer der Kampfzeit, Dauer der Festhaltung die zu einem Yuko führt (nur für Regelwerk 2015), Dauer der Festhaltung die zu einem Waza-ari führt, Dauer der Festhaltung die zu einem Ippon führt. 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 17 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 19 zurückzukommen.	
Kampfzeit und Oasekomi-Timer	
Starten oder stoppen Sie die Kampfzeit mit Taste 18 .	
Starten oder stoppen Sie ein Oasekomi-Timer mit Tasten 0 (L) oder 9 (R). <i>Nach Ablauf der Kampfzeit stoppt der Oasekomi-Timer automatisch.</i>	
Sie haben den falschen Oasekomi-Timer gestartet: wechseln Sie die Seite mit Taste 3 (die schon abgelaufene Zeit wird auf den andern Kämpfer übertragen)..	
Wenn der Vorteil wechselt, mit Taste 0 (L) oder 9 (R) den Oasekomi-Timer neu starten. Die gewonnenen Punkte werden automatisch zugewiesen.	
Wenn nötig, mit Taste 4 den laufenden Oasekomi-Timer annullieren.	
Ende des Oasekomi: <ul style="list-style-type: none"> ✓ wenn nötig, stoppen Sie den Timer mit Tasten 0 (L) oder 9 (R). ✓ bestätigen Sie den Oasekomi mit Tasten 1 (L) oder 8 (R). Die gewonnenen Punkte werden automatisch zugewiesen. 	
Die programmierte Kampfzeit ist abgelaufen: <ul style="list-style-type: none"> ✓ der Timer wird automatisch gestoppt. ✓ Ein Oasekomi läuft? Der Oasekomi-Timer zählt weiter. 	
Bei Gleichstand am Ende der Kampfzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ein "Golden Score" mit Taste 28 aufladen. ✓ starten Sie die Kampfzeit mit Taste 18. 	


Spielstand	
Nur für Regelwerk 2015: mit Taste 14 (L) bzw. 24 (R) 1 YUKO hinzuzählen.	
Mit Taste 12 (L) bzw. 22 (R) 1 WAZA-ARI hinzuzählen.	
Mit Taste 10 (L) bzw. 20 (R) 1 IPPON hinzuzählen.	
Die eventuellen Fehleingaben mit Taste 19 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>).	
Anmerkungen: <ul style="list-style-type: none"> ✓ die Tasten 16 und 26 (KOKA) sind inaktiviert. ✓ Kampfregeln 2017 und 2018: die Tasten 14 und 24 (YUKO) sind inaktiviert. ✓ Kampf "Golden Score": der erste Kämpfer der ein Punkt erzielt, wird automatisch als Sieger bezeichnet. 	

Strafen	
1 SHIDO mit Taste 13 (L) bzw. 23 (R) angeben.	
1 HANSOKU MAKE mit Taste 11 (L) bzw. 21 (R) angeben.	
Die eventuellen Fehleingaben mit Taste 19 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>).	
Anmerkungen: SHIDO Strafen geben dem Gegner keine Punkte. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Regeln 2015: Beim "Golden Score" wird der Gegner des Kämpfers, der den ersten SHIDO bekommt, automatisch als Sieger bezeichnet. ✓ Kampfregeln 2017: Wenn ein Kämpfer in "Golden Score" einen SHIDO bekommt, verliert er nur wenn er mehr SHIDOS als sein Gegner hat. ✓ Kampfregeln 2018: Wenn ein Kämpfer in "Golden Score" einen SHIDO bekommt, entscheidet dies nicht über der Sieg. 	

Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 6 auslösen. <i>Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit: Kampfperiode (außer wenn ein Osaekomi läuft), Osaekomi.</i>	

Ernennen eines Siegers am Ende des Kampfes	
Am Ende des Kampfes: den Sieger mit Tasten 15 (L) bzw. 25 (R) wählen: die Punkte des Siegers blinken.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 19 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>).	

Nach Kampfende	
Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie ein- oder zweimal die Taste 28 .	
Zum Starten eines neuen Kampfes mit anderen Parametern, drücken Sie ein- oder zweimal die Taste 28 , danach die Taste 27 .	

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

● RANDORI

Inbetriebnahme

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



Programmierung

Wählen Sie den Modus "Randori" mit Taste **18**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer jeder Übung, Dauer jeder Pausenzeit, Zyklenanzahl von Übung und Pausen, Klang des Signalhornes (3 verschiedene Klänge können gewählt werden, wenn in derselben Halle mehrere JTOP benützt werden).



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

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



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **17**.



Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **19** zurückzukommen.



Timer

Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18**. Die Perioden von Randori-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.



Signalhorn

Das manuelle Signalhorn mit Taste **6** auslösen.

Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit.



Am Ende des Randori

Zum Starten eines neuen Randori, drücken Sie die Taste **28**.



Zum Starten eines neuen Randori mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.



Nach Gebrauch

Nach Gebrauch das JTOP unbedingt ausschalten und aufladen.



RANDORI



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