

## Športová výsledková tabuľa SVT17



RMC s.r.o., Trenčianska ulica 863/66,  
018 51 Nová Dubnica  
Tel.: 042/4455611, Fax: 042/4434175,  
E-mail: [rmc@rmc.sk](mailto:rmc@rmc.sk), [www.rmc.sk](http://www.rmc.sk)



## **OBSAH**

1. POPIS TABULE.....	5
1.1 Technické údaje.....	6
2. NÁVOD NA OBSLUHU.....	7
2.1 Aktivovanie tabule.....	7
Ovládanie dvoch tabúl súčasne .....	7
2.2 Ovládač.....	8
Nabíjanie batérie .....	8
Výmena batérie .....	8
Aktivovanie ovládača.....	8
Vypínanie ovládača .....	9
Nastavenie typu a parametrov hry.....	9
2.3 Nastavovanie údajov hier na bránku a basketbalu. 11	
Štart hry.....	11
Zastavenie hry.....	11
Zmena skóre .....	11
Zmena tretiny .....	11
Nastavenie trestov.....	11
Spustenie time out-u.....	12
Nulovanie skóre.....	12
Resetovanie času.....	12
Nulovanie trestov.....	12
Korekcia skóre.....	12
Korekcia času .....	12
2.4 Nastavovanie údajov vodného póla .....	13
2.5 Nastavovanie údajov hier cez sieť .....	13
Zmena skóre .....	13
Nastavenie setov.....	13
Nulovanie skóre.....	13
Nulovanie setov .....	13
Korekcia skóre.....	13
Voľba podania .....	13
Zobrazovanie času .....	14
3. BEZPEČNOSTNÉ PREDPISY .....	14
3.1 Údržba tabule.....	14
4. ZÁRUČNÝ LIST.....	15
4.1 Záručné podmienky.....	15

# 1. POPIS TABULE

Športová výsledková tabuľa SVT 17 je určená na zobrazovanie stavu športových zápasov v športových halách a telocvičniach. Je osadená sedemnástimi vysokosvietivými LED displejmi s výškou znakov 170 a 110 mm. Umožňuje zobrazenie hracieho času, skóre pre domácich a hostí, hraciu periódu a udelené tresty pre domácich a hostí. Hracia perióda je zobrazovaná zeleným displejom, ostatné údaje sú zobrazené červenými displejmi. Taktiež môže zobrazovať údaje pre rôzne hry, ktoré sa hrajú cez sieť. Tabuľa je ovládaná bezdrôtovo pomocou ovládacej jednotky. Táto umožňuje ovládanie tabule do vzdialenosti cca 50m pri priamej viditeľnosti. Prostredníctvom ovládacej jednotky je možné zapínať a vypínať jednotlivé zobrazované údaje, nastavovať skóre a hraciu periódu, zastaviť a spustiť hrací čas, udeľovať tresty. Je možné súčasne udeliť dva rôzne tresty pre domácich a dva tresty pre hostí. Po dobehnutí času prvého trestu je na displeji zobrazovaný zostatok druhého trestu. Pomocou ovládacej jednotky je taktiež možné nastavenie času hracej periódy a nastavenie pripočítavania alebo odpočítavania hracieho času. K tabuli je možné pripojiť externú sirénu, ktorá vydá zvukový signál po ukončení každej hracej periódy. Tabuľa je napájaná sieťovým adaptérom s výstupom 12V/5A. V prípade potreby je možné napájanie z batérie 12V. Ovládacia jednotka je napájaná batériami alebo sieťovým adaptérom 6V/300mA. Rozmery tabule sú 1520 x 520 x 45 mm. Konštrukčne je tabuľa určená na zavesenie na zvislú stenu.

## 1.1 Technické údaje

Napájanie: 12V/2.5A

Počet znakov: 17

Výška znakov: 170 a 110 mm

Farba znakov: zelená a červená

Viditeľnosť: cca 50 m


Teplota okolia: 0°C ÷ 40°C

Krytie: IP20

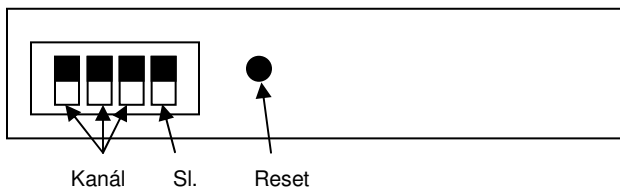
Rozmery: 1520 x 520 x 45 mm

Montáž: zvislá na stenu

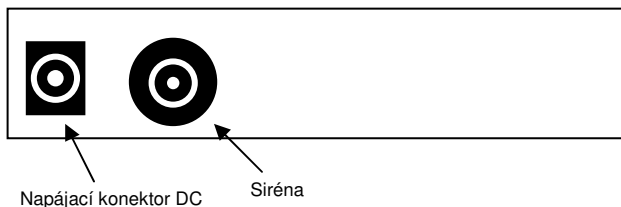
Hmotnosť: 5kg

Nabíjačka: 6V/300mA -  +

Rozloženie spínačov na dolnom okraji:



Rozloženie konektorov na pravom boku :



## 2. NÁVOD NA OBSLUHU

### 2.1 Aktivovanie tabule

Skontrolujte či je správne nastavený komunikačný kanál tabule. Kanál tabule je nutné niekedy meniť v prípade ak by bol obsadený iným zariadením (bezdrôtovým mikrofónom) prípadne ďalšou tabuľou. Zväčša ho však nastavovať netreba. Kanál nastavíte podľa tabuľky :

Prepínač			Kanál
1.	2.	3.	
OFF	OFF	OFF	0
OFF	OFF	ON	1
OFF	ON	OFF	2
OFF	ON	ON	3
ON	OFF	OFF	4
ON	OFF	ON	5
ON	ON	OFF	6
ON	ON	ON	7


Priskrutkujte sirénu na spodný okraj konzoly a pripojte ju do označeného konektora. Pripojte tabuľu do siete pomocou sieťového adaptéra. Rozsvietia sa na nej posledné zobrazené údaje. Tabuľa si zapamätá zobrazené údaje i po výpadku napájacieho napätia.

### Ovládanie dvoch tabúl súčasne

Jednu tabuľu je nutné nastaviť ako hlavnú a druhú ako vedľajšiu. Všetky spínače dajte do polohy OFF. Potom na jednej tabuli nastavte posledný spínač č.4. (označený Sl.)

do polohy ON. Táto tabuľa bude vedľajšia a bude riadená hlavnou tabuľou.


## **2.2 Ovládač**


Ovládač slúži na zmenu údajov na tabuli. Na displeji sú zobrazované všetky nastavované údaje. Priebeh vysielania indikuje symbol .

*Poznámka:* ak nebude tabuľa komunikovať s ovládačom, zobrazí sa nápis

„!CHYBA KOMUNIK. !“. Ak sa komunikácia preruší na viac ako 5 sekúnd, je možné ovládač vypnúť tlačidlom SHIFT, alebo sa ovládač po 15 sekundách vypne sám.

## **Nabíjanie batérie**

Ovládač je napájaný vstavanou batériou. Stav batérie je neustále zobrazovaný na displeji ovládača. Po vybití batérie sa ovládač automaticky vypne. Vybitú batériu indikuje symbol . Vtedy je nutné pripojiť nabíjačku.

Pripojenie nabíjačky signalizuje symbol . Nabíjanie je indikované blikaním segmentov batérie. Nabíjačku nechajte pripojenú, pokiaľ symbol neprestane blikať.

## **Výmena batérie**

Ak sa ovládač rýchlo vybíja alebo sa okamžite vypína, bude treba vymeniť batériu. Batéria je typu YT703048HH. Výmenu nechajte na odborný servis. Batéria v často používanom ovládači vydrží niekoľko rokov.

## **Aktivovanie ovládača**

Ovládač spustíte stlačením tlačidla SHIFT. Rozsvieti sa displej a ovládač nájde kanál, na ktorom je tabuľa aktívna. Následne zobrazí číslo kanála a potom už údaje zobrazené na tabuli.

## **Vypínanie ovládača**

Ovládač vypnete ak stlačíte tlačidla SHIFT na 5 sekúnd, pričom musí byť zastavený čas . Vypínanie ovládača je indikované na displeji. Ak sa ovládač nebude používať dlhšie ako 30 minút, sám sa vypne.

## **Nastavenie typu a parametrov hry**

V menu ovládača je možné nastaviť niektoré parametre. Menu vyvoláte dlhým držaním tlačidla START, pričom musí byť zastavený čas a všetky vypínače musia byť vypnuté. V menu sa pohybujeme tlačidlami SCORE, HOME a GUEST. Položky v menu potvrdíte alebo meníte tlačidlom START. Pri súčasnom držaní tlačidla SHIFT sa mení hodnota položky opačne. Menu ukončíte potvrdením položky

<MENU>

koniec .

Položky menu:

<TYP HRY>

-máte možnosť voľby medzi hrami hrajúce sa cez sieť, hrami hrajúce sa na bránky a vodným pólom

Hry na bránku:

<POCET PERIÓD>

-v rozsahu 0÷99 min

<CAS PERIÓDY>

-v rozsahu 0÷99 min

<POCITANIE CASU>

-čas bude narastať alebo klesať



### <1.CAS TRESTU>

-je možné zadať prvý predefinovaný čas trestu 0÷10 min  
( pri vodnom póle 0÷240 sec. )

### <2.CAS TRESTU>

-je možné zadať druhý predefinovaný čas trestu 0÷10 min  
( pri vodnom póle 0÷240 sec. )

### < TIME OUT >

-je možné zadať čas time outu 0÷9 min

### < PRESTAVKA >

-je možné zadať čas prestávky 0÷99 min

-prestávka sa spustí po ukončení hracieho času periódy, na tabuli na mieste periódy sa zobrazí symbol P a čas sa bude odpočítavať

-ak bude zadané 0 min, prestávka sa nebude časovať a nebude ani zobrazený ani symbol P

### <KANAL>

-nastavuje sa komunikačný kanál 0÷7, na ktorom bude komunikovať ovládač s tabuľou

Hry cez sieť:

### <DLŽKA SETU>

-je možné zadať na koľko bodov sa bude hrať set

### <KANAL>

-nastavuje sa komunikačný kanál 0÷7, na ktorom bude komunikovať ovládač s tabuľou

## **2.3 Nastavovanie údajov hier na bránku a basketbalu**

Skóre hry sa zobrazuje na veľkých krajných displejoch. Hrací čas je zobrazovaný uprostred. Nad ním je umiestnený zelený displej s tretinou. Na menších displejoch sú zobrazované tresty.

### **Štart hry**

- spínačom TIME zapnete displej pre zobrazovanie času
- tlačidlom START spustíte hru

### **Zastavenie hry**

- tlačidlom START hru zastavíte

### **Zmena skóre**

- skóre môžeme meniť pomocou príslušných tlačidiel HOME, GUEST

### **Zmena tretiny**

- zapnete zobrazovanie tretiny spínačom PERIOD
- čas musí byť na začiatku alebo na konci počítania
- tlačidlom SET zmeníte tretinu
- po zvolení všetkých tretín sa zobrazí ešte symbol E, znamená predĺženie hry

### **Nastavenie trestov**

- hra musí byť zastavená
- zapnete displej spínačom HOME (príp. GUEST)
- tlačidlom PENALTY HOME (príp.GUEST) nastavíte požadovanú dĺžku trestu:  
0, 1.CAS TRESTU, 2.CAS TRESTU

- pokiaľ je druhý trest nulový po uplynutí dvoch sekúnd máte možnosť nastaviť druhý trest rovnakým spôsobom, pritom sa na displeji ovládača zobrazí nápis 2t
- po uplynutí ďalších dvoch sekúnd možno nastavovať opäť prvý trest, zobrazí sa nápis 1t

### **Spustenie time out-u**

- zastavte hru stlačením tlačidla START
- stlačte súčasne tlačidlá SHIFT a PENALTY HOME (príp.GUEST) a tým spustíte príslušný time out, na tabuli na mieste periódy sa zobrazí symbol t

### **Nulovanie skóre**

- prechodom do prvej tretiny sa skóre vynuluje

### **Resetovanie času**

- čas musí byť zastavený
- vypnutím a zapnutím zobrazenia času spínačom TIME sa čas nastaví na predvolenú hodnotu

### **Nulovanie trestov**

- čas musí byť zastavený
- vypnutím a zapnutím zobrazenia príslušného trestu sa tresty vynulujú

### **Korekcia skóre**

- držaním tlačidla SHIFT a stláčaním príslušného tlačidla HOME (príp. GUEST) sa stav bude znižovať

### **Korekcia času**

- čas musí byť zastavený
- držaním tlačidla SHIFT a stláčaním tlačidla START sa bude čas vracieť o sekundu vzad

## **2.4 Nastavovanie údajov vodného póla**

Údaje sa zobrazujú na rovnakých miestach ako pri hrách na bránku. Tresty sú však zadávané v sekundách.

## **2.5 Nastavovanie údajov hier cez sieť**

Na veľkých krajných displejoch je zobrazovaný stav v aktuálnom sete. Na veľkom strednom displeji je zobrazovaný stav setov. Na zelenom displeji je zobrazovaný aktuálny set. Pravý malý displej slúži na meranie času. Ľavý malý displej indikuje podanie.

### **Zmena skóre**

- zapnite zobrazovanie skóre a setu spínačom PERIOD
- skóre môžeme meniť pomocou príslušných tlačidiel SCORE HOME, GUEST

### **Nastavenie setov**

- vypnite zobrazovanie skóre a setu spínačom PERIOD
- skóre môžeme meniť pomocou príslušných tlačidiel HOME, GUEST

### **Nulovanie skóre**

- prechodom do ďalšieho setu sa skóre vynuluje
- vypnutím a zapnutím spínača PERIOD sa vynuluje skóre

### **Nulovanie setov**

- vypnite zobrazovanie skóre a setu spínačom PERIOD
- stlačením tlačidla SET sa sety vynulujú

### **Korekcia skóre**

- držaním tlačidla SHIFT a stláčaním príslušného tlačidla HOME (príp. GUEST) sa stav bude znižovať

### **Voľba podania**

- zapnite zobrazovanie niektorým spínačom PENALTY

- stlačením tlačidla PENALTY HOME, (príp. GUEST) sa zobrazuje príslušný symbol podania

### **Zobrazovanie času**

- zapnite zobrazovanie času spínačom TIME
- stlačením tlačidla START sa pripočítavanie spustí alebo zastaví
- vypnutím spínača sa čas vynuluje

## **3. BEZPEČNOSTNÉ PREDPISY**

Tabuľu prevádzajte opatrne, najlepšie v príslušnom puzdre. Na tabuľu nekladte ťažké predmety alebo predmety s ostrými hranami, aby sa nepoškriabala predná stena. Tabuľu ani ovládač nevystavujte dažďu ani priestorom s vysokou vlhkosťou vzduchu.

### **3.1 Údržba tabule**

Tabuľu je možné čistiť vlhkou utierkou. Chemické prípravky obsahujúce alkohol neodporúčame.

## 4. ZÁRUČNÝ LIST

Výrobok: Športová výsledková tabuľa SVT17

Typ: SVT17

Výrobné číslo: .....

Dátum predaja: .....

### 4.1 Záručné podmienky

Výrobca a distribútor zodpovedá za vlastnosti výrobku stanovené technickými podmienkami a poskytuje záruku 24 mesiacov od dňa zakúpenia (prevzatia) výrobku za predpokladu, že výrobok bude používaný a obsluhovaný v zmysle podmienok uvedených v tomto záručnom liste a v návode na obsluhu. Po splnení týchto podmienok budú v záručnej dobe bezplatne odstránené všetky chyby výrobku spôsobené chybami materiálu alebo chybnou montážou pri výrobe. Záruka sa predlžuje o dobu, počas ktorej bol výrobok v záručnej oprave, t.j. od dňa odovzdania do opravy do jeho prevzatia. Kupujúci stráca nárok na záručnú opravu, ak boli zistené nasledovné skutočnosti, resp. chyby boli zapríčinené:

1. pripojením výrobku na napájacie napätie, ktoré nezodpovedá technickým podmienkam.
2. používaním výrobku v nevhodnom prostredí, mechanickým poškodením pri doprave, alebo vinou kupujúceho.
3. zmeny uskutočnené neoprávnenou osobou v záručnom liste, nevyplnenie záručného listu, strata záručného listu, poškodenie plomby, poškodenie výrobku neodvratnou udalosťou (požiar, voda a pod.), zásah neoprávnenej osoby do výrobku, nedovolená výmena častí výrobku.