Gebrauchsanleitung

für

FMA02 **FMA11**

FMA02 / FMA11

Gebrauchsanleitung

1 Einleitung

Die FMA02/FMA11 ist eine Komplettfechtanlage, die einen 3-Waffen-Melder, Gefechtsstandanzeige und Hochleuchte in einem Gerät integriert. Hierbei können alle Funktionen mittels einer handlichen Fernbedienung direkt vom Kampfrichter ausgeübt werden. Während das Modell FMA02 mit einem LED-Display ausgerüstet ist, verfügt das Modell FMA11 über eine fluoreszierende Klappsegment-Anzeige. Die Bedienung und der Leistungsumfang der beiden Varianten ist identisch.

2 Leistungsmerkmale

Die Fechtmelder-Anlage FMA02/FMA11 vereint in einem kompakten Gerät alle für das Fechten notwendigen Auswertungs- und Anzeigefunktionen. Im einzelnen besteht die FMA02/FMA11 aus folgenden Modulen:

2.1 Fechtmelder:

Die FMA02/FMA11 basiert auf dem international erprobten, mikroprozessorgesteuerten Fechtmelder von allstar für alle drei Waffen. Durch einfachen Chipwechsel können Reglementänderungen jederzeit nachträglich realisiert werden.

2.2 Fechtchronometer:

Der minutenweise vorwählbare Count-Down-Chronometer der FMA02/FMA11 ist mit einer gut lesbaren 7-Segment-LED-Anzeige(FMA02)/Klappsegmentanzeige (FMA11) ausgerüstet. Der Chronometer kann wahlweise auch so programmiert werden, daß er bei Auftreffen eines Treffers automatisch gestoppt wird. Nach Ablauf der voreingestellten Kampfzeit, blockiert der Chronometer den Melder, so daß kein weiterer Treffer angezeigt werden kann. Zur Aufhebung dieser Sperre muß an der Fernbedienung die RESET-Taste <23 > gedrückt werden.

2.3 Gefechts- und Gefechtsstandanzeige

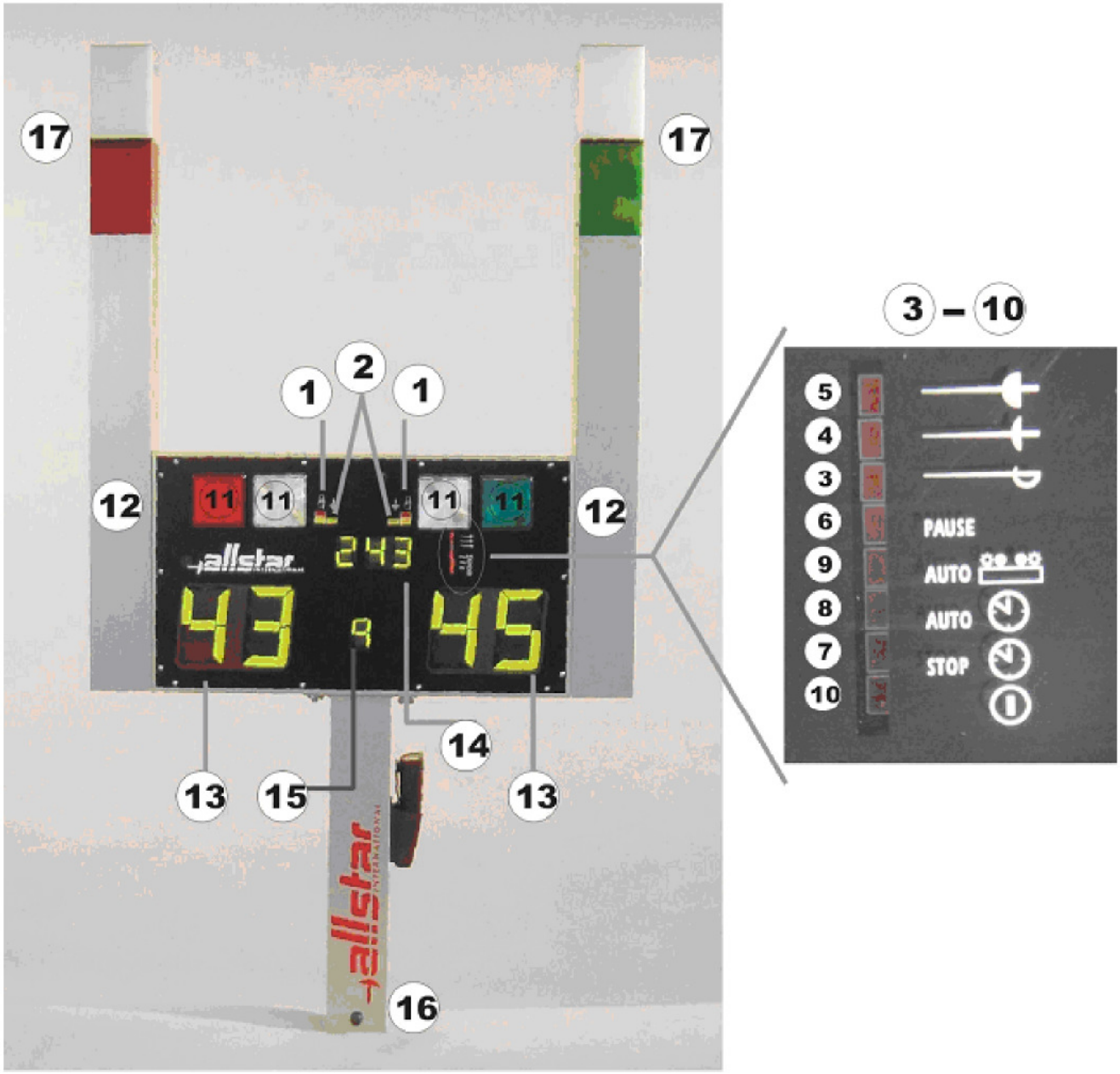
Die Gefechtsstandanzeige erlaubt die Darstellung von 45 : 45 Treffern mittels einer gut lesbaren 7-Segment-LED-Anzeige (FMA02)/Klappsegmentanzeige (FMA11). Ergänzt wird sie durch ein Display, welches zur optimalen Information der Zuschauer die Anzahl der durchgeführten Gefechte eines Mannschaftskampfes bzw. die Nr. des laufenden Gefechts anzeigen kann. Besonders praktisch für Mannschaftskämpfe ist der ‘change button’ <58> der Fernbedienung, der es mit einem Knopfdruck erlaubt, den Gefechtsstand zu tauschen, wenn die Mannschaftsmitglieder die Seiten wechseln.

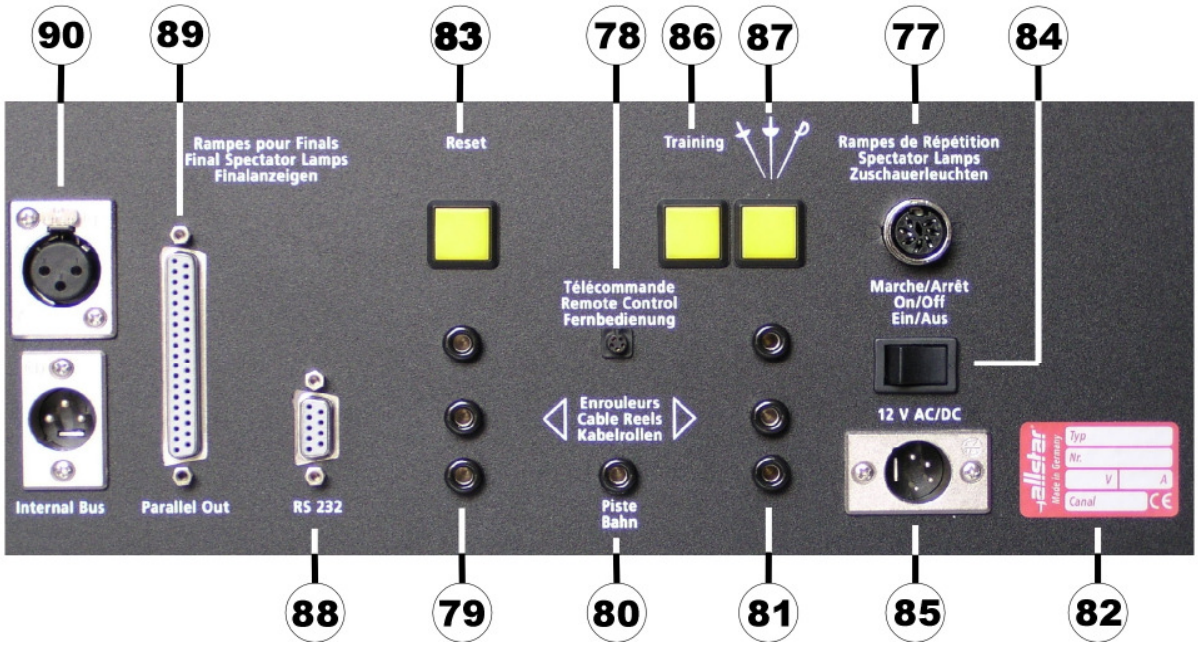
2.4 Fernbedienung

Die FMA02/FMA11 ist serienmäßig mit einer Fernbedienung für alle Funktionen ausgerüstet. Hierbei haben Sie die Wahl zwischen einer günstigen Infrarot-Fernbedienung (Standard) und einer Funk-Fernbedienung (gegen Aufpreis). Bei Stör- bzw. Manipulationsversuchen kann die Fernbedienung mit wenigen Handgriffen mittels eines mitgelieferten Kabels direkt an die FMA02/FMA11 angeschlossen werden.

2.5 Hochleuchte (optionales Sonderzubehör)

Die optionale Hochleuchte wird einfach auf die serienmäßigen Anschlußsockel aufgesteckt und arretiert. Weitere Kabelanschlüsse sind nicht erforderlich.


17
17
1
2
1
12
12
11
11
11
11
allstar
243
43
9
45
13
15
14
13
16
3 – 10
5
4
3
6
9
8
7
10
PAUSE
AUTO
AUTO
STOP


90
89
83
78
86
87
77
84
Rampes pour Finals
Final Spectator Lamps
Finalanzeigen
Reset
Training
Rampes de Répétition
Spectator Lamps
Zuschauerleuchten
Télécommande
Remote Control
Fernbedienung
Marche/Arrêt
On/Off
Ein/Aus
Enrouleurs
Cable Reels
Kabelrollen
12 V AC/DC
Internal Bus
Parallel Out
RS 232
Piste
Bahn
allstar
Made in Germany
Typ
Nr.
V
A
Canal
88
79
80
81
85
82

2.6 Erweiterungsmöglichkeiten und Optionen

In der Standardausführung enthalten sind:

- Anschlüsse für weitere externe Zusatzlampen
- Eine serielle Schnittstelle (RS232) zur Übergabe bestimmter Informationen (Kampfzeit, Trefferlampen, Gefechtsstand) an einen Computer oder sonstige externe Geräte (z.B. KABCOM-Großanzeigen).
- Anschlüsse für Final-Zusatzlampen, Finaluhren sowie Final-Trefferanzeigen
- Master /Slave <90> Betrieb ab Typindex B über Internal-Bus.

3 Übersicht über die Bedien- und Anzeige-Elemente

3.1 Frontseite des FMA02/FMA11

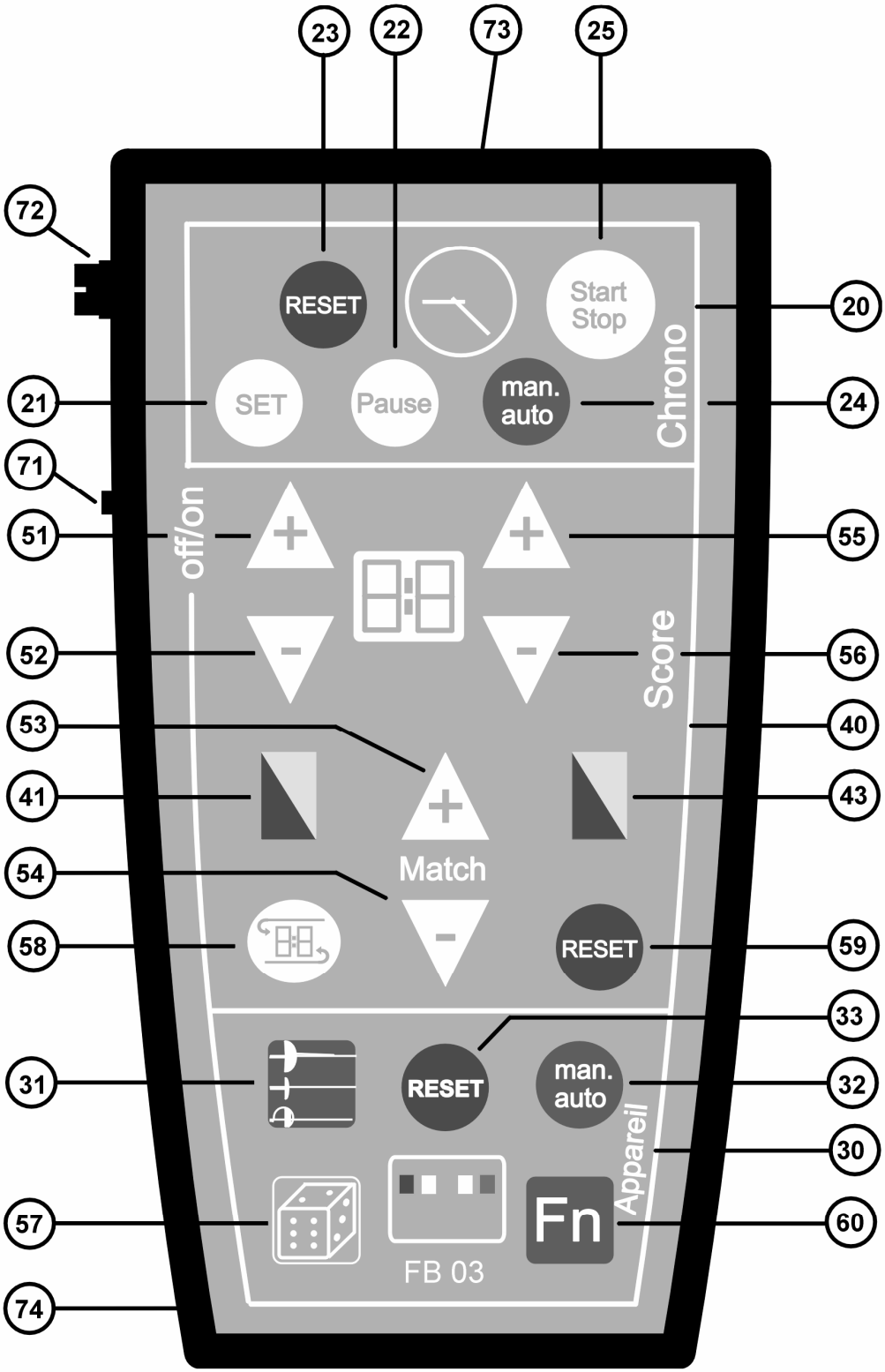
Sämtliche Anzeigeelemente befinden sich auf der Vorderseite des Gerätes

No.	Funktionsbeschreibung
<1>	Verwarnung: gelbe / rote Karte
<2>	Degen: Masselampe Florett: gelbe Lampe (Antiblockade) Säbel: gelbe Lampe (Antiblockade)
<3>	Betriebsart Säbel LED leuchtet: alte Version. LED blinkend: neue Version T2005.
<4>	Betriebsart Florett LED leuchtet: alte Version. LED blinkend: neue Version T2005.
<5>	Betriebsart Degen
<6>	Leuchtet bei Pause zwischen den Gefechten (1Minute voreingestellt)
<7>	Chronometer Start / Stop Lampe leuchtet = Chrono gestoppt Lampe erloschen = Chrono läuft
<8>	automatische Chronometerstoppung bei Treffer: Lampe leuchtet = automatisch (nach Einschalten aktiv) Lampe erloschen = manuell
<9>	Automatische Melderlöschung Lampe leuchtet = automatisch (nach Einschalten aktiv) Lampe erloschen = manuell
<10>	Betriebslampe
<11>	Trefferlampen
<12>	Anschlüsse für Hochleuchten (FMA02-HL/FMA11-HL Sonderzubehör)
<13>	Gefechtsstandanzeige
<14>	Chronometer
<15>	Gefechtsnummern-Anzeige Einzelwettbewerb: Anzeige des Zeitabschnitts (1...3) Mannschaftsbewerb: Anzeige des Gefechts (1...9)
<16>	Stativ FMAxx-ST (Sonderzubehör) mit Schraubzwinge
<17>	Hochleuchten FMA02-HL (Sonderzubehör)

3.2 Rückseite des FMA02/FMA11

.No.	Funktionsbeschreibung
<77>	Anschluß für externe Zusatzleuchten
<78>	Anschluß für kabelgebundene Fernbedienung
<79>	Anschluß für linken Fechter
<80>	Anschluß für Fechtbahn
<81>	Anschluß für rechten Fechter
<82>	Typenschild mit technischen Anschlußdaten und Gerätenummer
<83>	**SYSTEM-RESET** Rücksetzen aller Funktionen und Anzeigen im Falle eines Programmabsturzes.
<84>	Netzschalter
<85>	Anschluß für kombiniertes Netz-/Batteriekabel (Kombikabel)
<86>	Trainingstaste: Abschaltung der Displays für Trainingsbetrieb (Stromsparfunktion) s. 4.1.1 bzw. FB-Kanalaktivierung siehe 4.1.3
<87>	Betriebsartwahl (wie Fernbedienungstaste <31>)
<88>	Serielle Schnittstelle (RS232)
<89>	Anschluß für Finalgroßanzeigen entfällt bei FMA 02 ab Nr.20061067
<90>	Internal-Bus für Master/Slave ab Typenindex B

FB 03


23
22
73
25
72
RESET
Start
Stop
20
SET
Pause
man.
auto
Chrono
21
24
71
off/on
51
55
52
56
Score
53
40
41
43
Match
54
58
RESET
59
33
31
RESET
man.
auto
32
Appareil
30
57
Fn
60
FB 03
74

3.3 Die Fernbedienung FB03

No.	Funktionsbeschreibung
<20>	**Tastenfeld für Chronometer**
<21>	**SET**: (Taste ist nur bei angehaltener Uhr aktiv) Zeitvorwahl. Durch anhaltendes Drücken von SET kann die Kampfzeit minutenweise eingestellt werden. Nach dem Einschalten des Gerätes sind 3 min voreingestellt.
<22>	**PAUSE**: (Taste ist nur bei angehaltener Uhr aktiv) Am Chronometer wird eine Minute (Pausenzeit) eingestellt und gestartet. Die Pause kann jederzeit mit STOP <25> abgebrochen und mit RESET <23> zur voreingestellten Kampfzeit zurückgekehrt werden. (einstellbar 1Min. bis 9Min.59 Sec.)
<23>	**RESET**: (Taste ist nur bei angehaltener Uhr aktiv) Rückstellen der Uhr auf die voreingestellte Kampfzeit nach Beendigung eines Gefechtes.
<FN>+<24>	**MAN** / **AUTO**: *Diese Taste funktioniert nur, wenn gleichzeitig die FN-Taste <60> nieder gehalten wird.* Umschaltung zwischen automatischer Uhrstoppung (durch Treffer) bzw. Handstoppung. Der eingestellte Modus kann an der Anzeigen <8> am Zentralgerät abgelesen werden.
<25>	**START** / **STOP**: Einmaliges Drücken startet die Uhr (Anzeige <7> erlischt). Erneutes Drücken stoppt die Uhr (Anzeige <7> leuchtet).
<30>	**Tastenfeld für Melderfunktionen**
<FN>+<31>	**Betriebsartwahl**: *Diese Taste funktioniert nur, wenn gleichzeitig die FN-Taste <60> nieder gehalten wird.* Durch Drücken der Taste <31> wechselt das Gerät zwischen Degen, Florett und Säbel. Die eingestellte Waffe kann an den Anzeigen <3>, <4> und <5> am Zentralgerät abgelesen werden.
<FN>+<32>	**MAN** / **AUTO**: *Diese Taste funktioniert nur, wenn gleichzeitig die F-Taste <60> nieder gehalten wird.* Umschaltung zwischen automatischer und manueller Löschung der Trefferlampen. Der eingestellte Modus kann an der Anzeigen <9> am Zentralgerät abgelesen werden. Nach dem Einschalten ist Automatik aktiv.
<57>	**WÜRFELN**: Zufallsgenerator zur Bestimmung des Treffervorrechtes.
<60>	**FN-Taste**: Die Tasten <24>, <31> und <32> funktionieren nur, wenn gleichzeitig die FN-Taste gedrückt wird. Dies verhindert eine unbeabsichtigte Fehlbedienung bei wichtigen Funktionen.
<33>	**RESET**: Handlöschung der Trefferlampen.
<40>	**Tastenfeld für Verwarnungen und Gefechtsstand**
<41>	gelbe bzw. rote Karte linker Fechter, erste Betätigung gelbe Karte zweite Betätigung rote Karte bei einer weiteren Betätigung wird gelöscht.
<43>	gelbe bzw. rote Karte rechter Fechter, erste Betätigung gelbe Karte zweite Betätigung rote Karte bei einer weiteren Betätigung wird gelöscht.
<51>	Gefechtsstand linke Seite + 1 Treffer
<52>	Gefechtsstand linke Seite - 1 Treffer
<53>	Gefechts-Nr. um 1 heraufsetzen
<54>	Gefechts-Nr. um 1 herabsetzen
<55>	Gefechtsstand rechte Seite + 1 Treffer
<56>	Gefechtsstand rechte Seite - 1 Treffer
<58>	**CHANGE**: Seitenwechsel des Gefechtsstandes (für Mannschaftskämpfe)
<59>	**RESET**: Nullsetzen von Gefechtsstand <13> und Gefechtsnummer <15> sowie der Verwarnungslampen <1>.
<71>	Ein-Ausschalter: ON =Fernbedienung eingeschaltet. OFF=Fernbedienung ausgeschaltet.
<72>	Anschlußbuchse für das Verbindungskabel der Fernbedienung. Durch Einstecken des Verbindungskabels an Buchse <72> und an der Buchse <78> des Zentralgerätes wird die Infrarot-Übertragung ausgeschaltet.
<73>	Infrarot-Sendeeinheit. Um ein einwandfreies Funktionieren der Fernbedienung zu gewährleisten, achten Sie bitte darauf, daß sich zwischen <73> und den Empfängern im Zentralgerät kein Hindernis befindet.
<74>	Batterie-Fach: (auf der Rückseite der Fernbedienung

Zur Vermeidung von unbeabsichtigten Fehlbedienungen sind einige ‘gefährliche’ Funktionen (z.B. Umschaltung der Waffenart) der Fernbedienung nur durch die kombinierte Bedienung von zwei Tasten möglich. Hierzu dient die grüne mit “FN” (Funktionstaste) gekennzeichnete Taste, die Bedienungstasten sind ebenfalls grün.
Die Fernbedienung muß mittels des Schalters <71> eingeschaltet werden (ON) und sollte nach Beendigung der Benutzung zur Schonung der Batterie wieder ausgeschaltet werden (OFF).

4 Bedienung:

4.1 Anschließen des Gerätes:

Das Gerät kann mit Netzstrom - mit dem im Lieferumfang enthaltenen Transformator - oder kombiniert mit Batterie (Autobatterie 12V, 60 AH) und Netzstrom betrieben werden. Bei kombiniertem Gebrauch stehen - entsprechend den Vorschriften der FIE - die Melder- und Chronometerfunktionen auch im Falle eines Stromausfalles zur Verfügung. Das Gerät verfügt über ein Kombistromkabel, mit dem sowohl der Anschluß an das Stormnetz als auch an eine Autobatterie (Option) möglich ist.

4.1.1 Netzbetrieb:

- Überprüfen Sie, ob die Netzspannung mit der am Transformator angegebenen Spannung (siehe Typenschild auf dem Trafo) übereinstimmt.
- Trafo auf der Rückseite des Gerätes <85> einstecken
- Trafo ans Stromnetz anschließen
- Netzschalter <84> auf der Rückseite des Gerätes einschalten
- Für Trainingsbetrieb vor dem Einschalten die Trainingstaste <86> gedrückt halten

4.1.2 Kombinierter Netz-/Batteriebetrieb:

- Überprüfen Sie, ob die Netzspannung mit der am Transformator angegebenen Spannung (siehe Typenschild auf dem Trafo) übereinstimmt.
- Kombistecker auf der Rückseite des Gerätes <85> einstecken
- Trafo an Kombistromkabel anschließen
- Klemmen des Kombistromkabels an Autobatterie anklemmen (korrekte Polung beachten). Im Falle einer Verpolung funktioniert das Gerät aufgrund des Verpolungsschutzes nicht.
- Netzschalter <84> auf der Rückseite des Gerätes einschalten
- Für Trainingsbetrieb vor dem Einschalten die Trainingstaste <83> gedrückt halten

4.1.3 Aktivierung des Fernbedienungskanals:

- Alle Fechtmelder des Typs FMA 02 / FMA 11 mit dem Zusatz A.C.R. (Auto-Remote-Control) sind mit der neuen Fernbedienungsverwaltung A.R.C. versehen. Dies bedeutet ,dass sich diese Geräte auf jede beliebige allstar-Fernbedienung (FB) programmieren lässt.
- <u>Vorgehensweise:</u>
- Beide Geräte einschalten.
- Trainingstaste <86> an der Rückseite des Meldegeräts gedrückt halten.
- Dann eine beliebige Taste auf der Fernbedienung (ausgenommen grüne Tasten) gedrückt halten, dabei die Fernbedienung auf die Vorderseite des Meldegeräts ausrichten.
- Der Melder quittiert den Empfang der FB-Adresse mit einem kurzen Hupton und ist nun mit der neuen FB einsatzbereit.

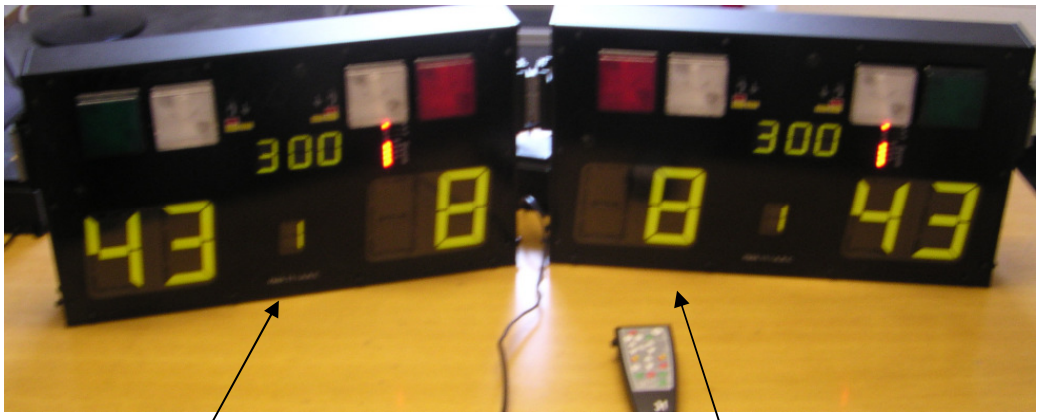
Die zuletzt einprogrammierte Fernbedienung bleibt auch nach dem Ausschalten des Geräts so lange gespeichert, bis eine andere FB mit o.g. Prozedur zugewiesen wird.
Ebenso wird die Betriebsart (Florett./ Degen / Säbel) sowie die Wettkampfzeit beim Ausschalten gespeichert.

4.1.4 Master/Slave Betrieb:

- Bei Geräten mit den Buchsen Internal-Bus auf der Rückseite können mehrere Melder mit einem 3 poligen Buskabel zusammengeschaltet werden. Dabei dient einer der Melder als Master-Gerät mit allen Melderfunktionen. Die dazugeschalteten Melder werden nur zur vermehrten Anzeige der Treffer und Gefechtsstände benutzt..
- Die Geräte werden alle mittels Buskabel miteinander verbunden. Am ersten, und letzten Gerät der Schleife muß ein Abschlußstecker in die noch freie Buchse gesteckt werden.
- Wenn alle Geräte angeschlossen sind , wird der als erstes eingeschaltete Melder als Master erkannt. Die danach eingeschalteten Geräte, dienen als zusätzliche Anzeigen ohne Melderfunktion.
- Das Abschlußsteckerset (FMA-MS AS) und die Busleitung (FMA-MS VK10) können bei allstar als Zubehör bestellt werden.
- Bei der Aufbauvariante, dass auf beiden Längsseiten der Fechtbahn Slavemelder als Anzeigen dienen, kann der Slavemelder seitenverkehrt betrieben werden. Dies geschieht, indem man am Slavemelder die Fechter-Anschlußbuchsen <79> oder < 81> mit kurzem Abstand kurzschließt. Es müssen dann die beiden Blenden <11> der gültigen Trefferlampen vertauscht werden.

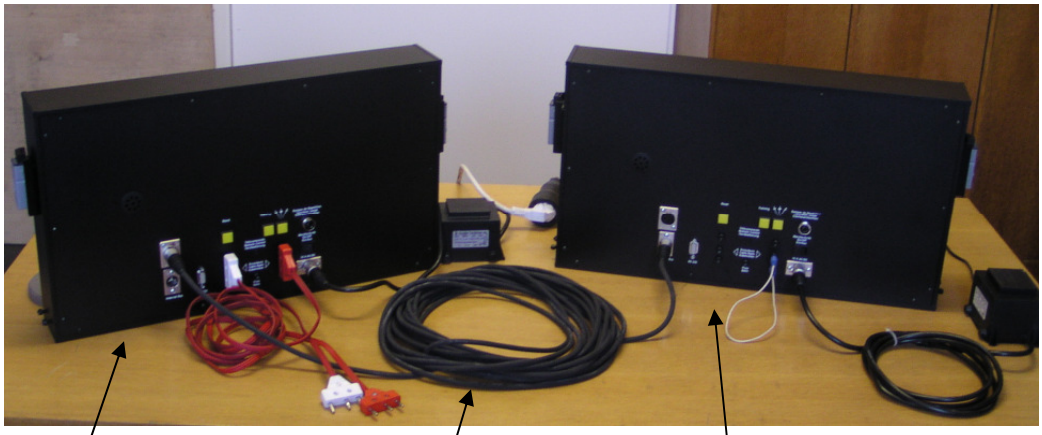
4.1.4.1 Verkabelung bei Master-Slave Betrieb mit gespiegelter Anzeige des Slavemelders

Nur Ab Software MLFS 2.5.0 bzw MKFS 2.5.0 möglich.
(Siehe Aufkleber auf E-Promm oder Prozessor)



Slave-Melder Frontseite
gespiegelte Anzeige

Master-Melder Frontseite
Standardanzeige



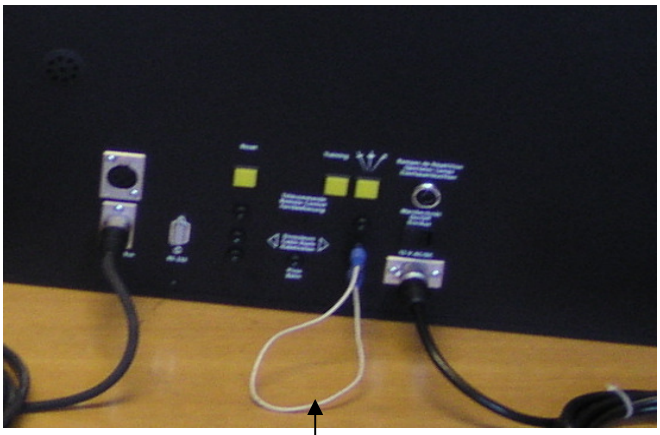
Master-Melder-Rückseite

Slave-Melder-Rückseite

Mikrofonkabel 3polig mit XLR Steckverbinder Master-Melder Rückseite
Bestellnummer FMA MS 15

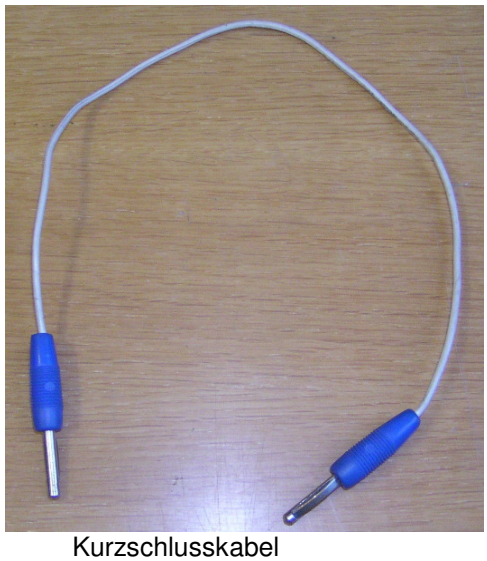
Master-Melder Rückseite mit Anschlusskabeln für Fechter

Slave-Melder Rückseite mit Kurzschlusskabel für gespiegelte Anzeige



Kurzschlusskabel Litze mit 2 Bananenstecker

Mikrofonkabel mit 3 poligen XLR Steckverbindern
Bestellnummer FMA MS 15



Kurzschlusskabel

4.2 Benützung der Fernbedienung

Das FMA02/FMA11 ist standardmäßig mit einer Infrarot-Fernbedienung ausgerüstet. Diese ist auf das jeweils dazugehörige Gerät abgestimmt. Achten Sie deshalb auf die Übereinstimmung der **Kanal-Nr** des Gerätes <82> und der Fernbedienung (siehe Etikett auf der Gehäuserückseite).
Bei Geräten mit der Bezeichnung A.R.C. ist keine Kanalnummer auf der Gehäuserückseite angebracht (siehe 4.1.3).

Bitte **beachten** Sie, daß ein einwandfreies Funktionieren einer Infrarot-Fernbedienung nur dann gewährleistet werden kann, wenn sich **zwischen der Sendeeinheit der Fernbedienung und der im Gerät integrierten Empfangseinheit kein Hindernis** befindet.

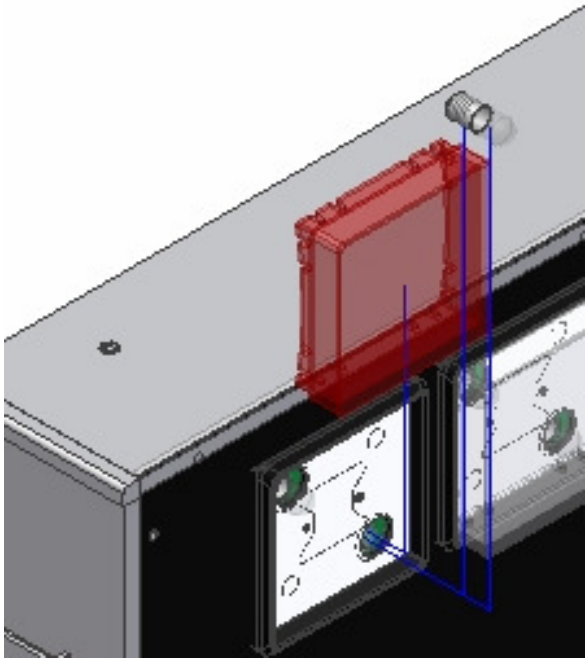
Zum Betrieb der Fernbedienung ist eine Batterie (9V-Block) notwendig. Jedes Fernbedienungssignal wird durch ein kurzes Hupsignal des Gerätes quittiert. Sollten Fernbedienungssignale vom Gerät nicht akzeptiert werden, muß die Batterie gewechselt werden.

Die Fernbedienung kann alternativ auch mit dem beigelegten Kabel direkt mit dem Zentralgerät am mit 'Fernbedienung' gekennzeichneten Eingang <78> verbunden werden. Der Empfang von Infrarot-Signalen wird hiermit unterbrochen. Eine evtl. Beeinflussung des Gerätes mittels Störsignalen kann auf diese Art und Weise unterbunden werden.

Wichtig:
Vor Herstellung der Kabelverbindung zwischen Fernbedienung und Gerät unbedingt Gerät ausschalten. Ansonsten kann es zu einem Programmabsturz des Gerätes kommen.

4.3 Wechseln der Glühlampen in den Trefferlampen <11>

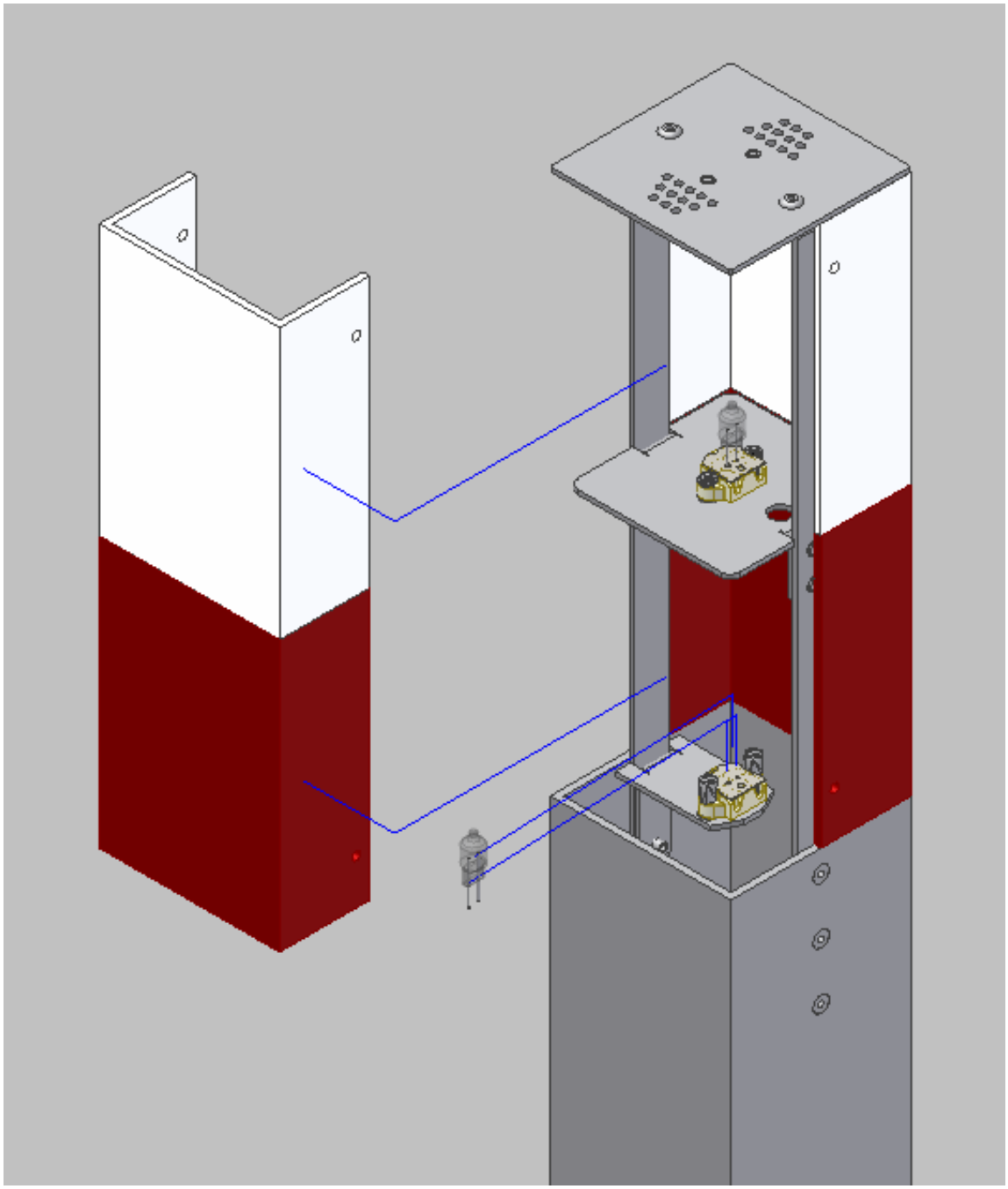
- Netzstecker ziehen, Batterie abklemmen
- Lampenabdeckung vorsichtig abnehmen
- Glühlampe austauschen



4.4 Wechseln der Glühlampen in der Hochleuchte <17>

4.4.1 Hochleuchte FMA

- Netzstecker ziehen, Batterie abklemmen
- Plexiglashaube abschrauben (4 Kreuzschlitzschrauben an der Seite).
- Glühlampe austauschen max. 12V 5W



4.5 Batteriewechsel an der Fernbedienung

Wenn die Batterieleistung, nachläßt sinkt zunächst die Reichweite der Fernbedienung bis sie schließlich nicht mehr funktioniert. Sobald ein Nachlassen der Reichweite oder unzuverlässige Wirkungsweise der Fernbedienung festgestellt wird, muß die Batterie der Fernbedienung ersetzt werden.

- Batteriefachdeckel auf der Rückseite der Fernbedienung entriegeln und abheben.
- alte Batterie durch neue 9V-Block-Batterie ersetzen.
- Von der Verwendung von wiederaufladbaren Akkus wird abgeraten.

4.6 Betrieb mit unterschiedlichen Netzspannungen

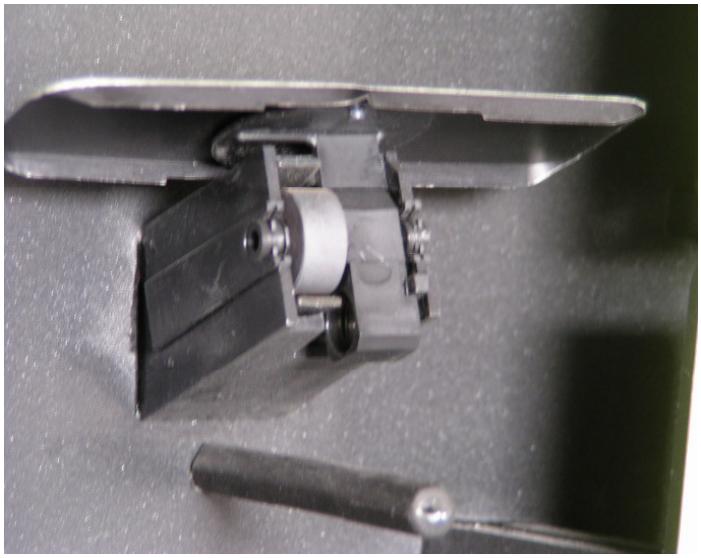
Die FMA02/FMA11 kann an beliebigen Netzspannungen betrieben werden. Hierzu ist jedoch jeweils der passende Transformator notwendig. Bitte verwenden Sie **ausschließlich Original-Transformatoren des Hersteller.**

4.7 Pflege und Service-Hinweise

Sofern Sie noch Fragen haben oder Fehler auftreten, die Sie nicht alleine beheben können, stehen wir Ihnen jederzeit gerne telefonisch zur Verfügung. Generell sollte das Gerät zur Reparatur nur von einem autorisierten Fachmann geöffnet werden. Bevor Sie jedoch ein Gerät zur Reparatur einschicken, nehmen Sie bitte telefonisch Kontakt mit Ihrem Händler oder dem Hersteller auf. Häufig kann ein vermeintlicher Fehler mittels einer telefonischen Auskunft bereits behoben werden.

Wichtige Angaben zur Fehlerdiagnose:
Bei Rückfragen bitte immer den Gerätetyp und die Gerätenummer (z.B. FMA 11 und 2001xxx) auf dem Typenschild angeben.
Hinter der roten Anzeigenblende auf der Vorderseite ist die Software-Version und der Platinentyp bei Auslieferung hinterlegt.

Bei Störungen an den Drehpunkten der Anzeigeelemente des FMA 11 dürfen **keine** Schmiermittel eingesetzt werden



Garantie:

Auf dieses Gerät gewähren wir eine Garantie von einem Jahr ab Rechnungsdatum auf Bauteile und Arbeit. Eventuelle Transportkosten gehen zu Lasten des Kunden. Von der Garantie ausgeschlossen sind:

- Verbrauchsteile (Lampen, Batterien etc.)
- Unsachgemäße Fremdreparatur
- Unsachgemäße Handhabung
- Bruch aufgrund des Herabfallens des Gerätes o. ä.
- Anschluss an vom Hersteller nicht ausdrücklich zugelassenen Zusatzgeräten

Die Fechtmelder-Anlage FMA02/FMA11
Zukunftsweisende Technik Made in Germany
mit der geballten Kompetenz des führenden Fechtanlagen-Herstellers

allstar Fecht-Center GmbH & Co KG
Carl-Zeiss-Str. 61
D-72770 Reutlingen
Tel 07121 / 9500-0
Fax 07121 / 9500-99
info@allstar.de
http://www.allstar.de

Achtung Neue Funktionsweisen der Fechtmelder FMA 02 und FMA 11

Neue Einstellungen für Degen/Florett/Säbel

Ab der Softwareversion MFLS 2.5.0 und MKFS 2.5.0 (18.07.2007) sind die Fechtmelder in der Grundeinstellung auf >Degen<, >Florett T2005< (LED blinkend) und >Säbel T2005< (LED blinkend) eingestellt.

1. Um in die Waffenart Florett und Säbel alt (vor dem 01.10.2004, also vor T2005) zu gelangen, muss, solange im Trefferanzeigedisplay „2005“ angezeigt wird, gleichzeitig auf der Rückseite des Fechtmelders die Trainingstaste gedrückt werden. Mit dem Ertönen des Signaltons und der nicht blinkenden LED ist die Florett- bzw. Säbelfunktion vor dem 01.10.2004 eingestellt.

2. Nach dem Ausschalten oder dem Betätigen der Resettaste <83> ist wieder die Grundeinstellung eingestellt. Um wieder die Funktion Säbel oder Florett alt einzustellen, muss wie unter Punkt 1 beschrieben, verfahren werden.

Neue Fernbedienungsverwaltung A. R. C. – Auto-Remote-Control

Dieses Gerät ist mit einer neuen Fernbedienungsverwaltung A. R. C. (Auto-Remote-Control) versehen. Dies bedeutet, dass sich das Gerät auf jede beliebige allstar-Fernbedienung (FB) programmieren lässt.

Vorgehensweise:

Soll eine andere als die mitgelieferte Fernbedienung mit dem Gerät benutzt werden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Training-Taste an der Rückseite des Meldegerätes gedrückt halten

2. Beliebige Taste auf der Fernbedienung gedrückt halten (dabei Fernbedienung auf Vorderseite des Meldegerätes ausrichten)

3. Der Melder quittiert den Empfang der FB-Adresse und ist nun mit der neuen FB einsatzbereit.

Die zuletzt programmierte Fernbedienung bleibt auch nach dem Ausschalten des Gerätes so lange gespeichert, bis eine andere Fernbedienung mit o. g. Prozedur zugewiesen wird.

Seitenverkehrtes Betreiben des Slavemelders

Bei der Aufbauvariante, dass auf beiden Längsseiten der Fechtbahn Slavemelder als Anzeigen dienen, kann der Slavemelder seitenverkehrt betrieben werden. Dies geschieht, indem man am Slavemelder die Fechter-Anschlußbuchsen <79> oder < 81> mit kurzem Abstand kurzschließt. Es müssen dann die beiden Blenden <11> der gültigen Trefferlampen vertauscht werden.