



REFCOM II[®]

BEDIENUNGSANLEITUNG

VERSION 1.0C/DE

ALLGEMEINES

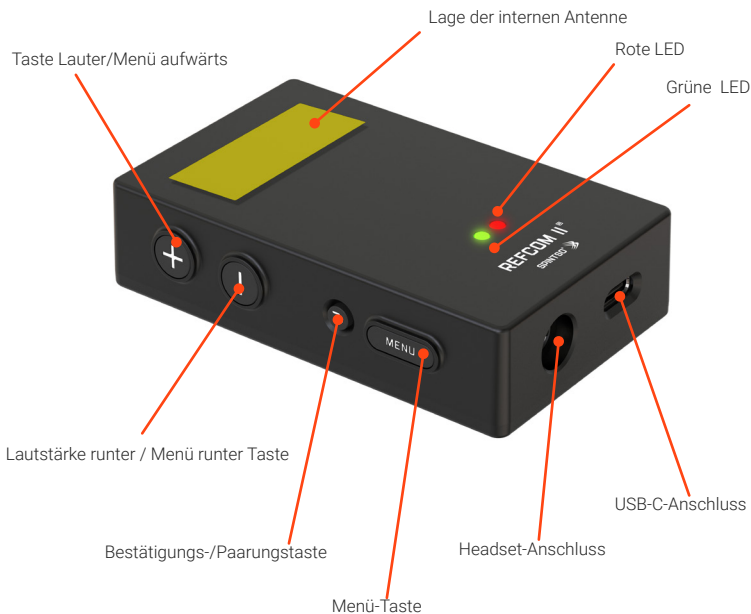
Das neue Spintso Refcom II Funksystem wurde von Schiedsrichtern für Schiedsrichter entwickelt und ist sowohl für den Einsatz in der Halle als auch Freien optimiert.

SEKTIONEN

3. Übersicht
4. Allgemeine Funktionen/Merkmale
5. Erste Vorbereitungen
6. Umgang mit
7. Schnittstellen
8. Etikett
9. Ladekabel
10. Refcom II Spiel Aufbau und Handhabung



3. OVERVIEW



4. ALLGEMEINE FUNKTIONEN/MERKMALE

- Optimiert für Schiedsrichter
- Offene Sprachkonferenz mit leistungsstarker Wind- und Umgebungsgeräuschunterdrückung.
- Automatische Begrenzung des Pfeifton-Pegels.
- Kompatibel mit dem Spintso In-Ear Headset Swiftfit und dem Twistlock Premium Headset.
- Verschlüsselung nach Bluetooth 5.1-Standard.
- Von Spintso entwickelte, innovative interne Hochleistungsantennenlösung.
- Reichweite ~800m
- 2-4 Benutzer mit Vollduplex-Audio.
- Einfache Ersteinrichtung durch Zuweisung einer individuellen ID-Nummer für jedes Funkgerät (1-4)
- Verbindet sich automatisch bei jedem Spiel nach dem Einschalten.
- Lizenzfreies 2,4-GHz-Funkband, CE, UKCA, FCC, GITEKI.
- Batteriestandsanzeige beim Einschalten (Hoch, Mittel, Niedrig)
- Betriebsdauer 12+h
- Betriebstemperatur -10 bis + 45 °C
- Klimatische Umgebung IP54. Wasserdichte
- 3,5-mm-Audio- und USB-C-Anschlüsse.
- Größe: (51 x 20 x 82 mm)
- Gewicht: 58g
- Zukunftssicher durch SW-Upgrades über USB.

5. ERSTE VORBEREITUNGEN

1. Laden Sie die Funkgeräte auf, bis die grüne LED leuchtet.
2. Testen Sie den Sitz des Swiftfit- oder Twistlock-Headsets an Ihrem Ohr. Tauschen Sie bei Bedarf die Größe der Adapter aus
3. Beschriften Sie die Funkgeräte mit den mitgelieferten Aufklebern. Wählen Sie die Aufkleber, die für Ihre Anwendung am besten passt. Im europäischen Fußball wäre das zum Beispiel so:

RADIO 1
AR2

RADIO 2
REFEREE

RADIO 3
AR1

RADIO 4
4th

6. ALLGEMEINE HANDHABUNG

6.1. Einschalten

- Die Funkgeräte werden durch gleichzeitiges Drücken der Tasten Lauter und Leiser für 1 Sekunde eingeschaltet.
- Die Funkgeräte werden ausgeschaltet, indem Sie die Tasten Lauter und Leiser gleichzeitig 2 Sekunden lang drücken.

6.2. Anzeigen

6.2.1. LEDs

Beim Einschalten und Ausschalten leuchten beide LEDs für 2 Sekunden auf. Während des normalen Betriebs zeigen die LEDs den Funkstatus an.

6.2.2. Sprachführung

Beim Einschalten werden die aktuell gültigen Einstellungen und der Status im Headset angesagt.

Für zum Beispiel:

- Nummer der Funkgerätbezeichnung (Funkgerät [1-4])
- Batteriestand (BATTERY [HIGH/NORMAL/LOW])
- Headset-Typ (SWITFIT HEADSET/TWISTLOCK HEADSET)

6.3. Pairing (Koppeln)

Der Kopplungsvorgang wird mit der Bestätigungstaste und dem Audio-Menü durchgeführt.

- Schließen Sie die Headsets an und drücken Sie die Bestätigungstaste für 6 Sekunden an jedem Funkgerät, um den Pairing-Verlauf zu löschen und die Funkgeräte in den Pairing-Modus zu versetzen.
- Rufen Sie das Audiomenu an jedem Funkgerät einzeln auf, indem Sie die MENU-Taste drücken.

Weisen Sie jedem Funkgerät eine individuelle Nummer zu (1-4). Ändern Sie die Nummer durch Drücken der Tasten +/- . Bestätigen Sie die gewählte Nummer, indem Sie die Bestätigungstaste drücken.

Die Nummer muss mit der Nummer auf dem montierten Aufkleber übereinstimmen.

- Das Pairing kann gestartet werden, wenn alle Funkgeräte mit ihrer individuellen Nummer eingerichtet sind.
- Drücken Sie die Bestätigungstaste für 2 Sekunden an dem Funkgerät, dem "RADIO 1" zugewiesen ist. Alle Funkgeräte werden automatisch nacheinander gekoppelt.

6.4. LED-Anzeigen

6.4.1. Funkgeräte-Pairing-Modus

Der Status des Funkgeräte-Pairing-Modus wird durch das ständige Leuchten beider LEDs angezeigt.

6.4.2. Pairing (Koppeln)

Wenn das Pairing erfolgreich war, schaltet sich die rote LED aus und die grüne LED zeigt durch Blinken die Verbindung an.

6.4.3. Verbundener Zustand

- a. Ein verbundenes Funkgerät wird durch ein einzelnes Blinken angezeigt.
- b. Zwei verbundene Funkgeräte werden durch ein Doppelblinker angezeigt.
- c. Bei niedrigem Batteriestand leuchtet die rote LED auf.
- d. Das Blinken der LED ist synchronisiert und wechselt von Funkgerät 1 zu Funkgerät 4.

6.4.4. Nicht verbundener Zustand

Wenn keine Verbindung besteht, blinkt die grüne LED 1-mal pro Sekunde mit einem

6.5. Funkverbindung

6.5.1. Verbinden von Funkgeräten

Funkgeräte, die zuvor gekoppelt wurden, werden nach dem Einschalten automatisch verbunden. Unter Verbindung sagt die Sprachführung CONNECT RADIO "X" auf jedem Funkgerät. Die LEDs aller angeschlossenen Funkgeräte zeigen an, dass die Verbindung hergestellt wurde und synchronisiert ist.

6.5.2. Trennen der Verbindung im verbundenen Zustand

Die Verbindung wird nur unterbrochen, wenn sich ein Funkgerät außerhalb der Reichweite befindet oder ausgeschaltet wird. Beim Trennen der Verbindung sagt die Sprachführung die Meldung: RADIO "X" LOST für das betreffende Funkgerät. Die entsprechende LED zeigt entsprechend an. Wenn alle Funkgeräte verlorengehen, zeigt das Funkgerät an, dass keine Verbindung besteht.

6.5.3. Automatisches Wiederherstellen der Verbindung

Wenn die Funkgeräte während des normalen Betriebs aufgrund einer schlechten Funkverbindung oder durch Überschreiten der Reichweite getrennt werden, stellen die Funkgeräte die Verbindung automatisch wieder her, wenn sie sich wieder in Reichweite befinden.

6.6. Lautstärkeregler

Die Lautstärke des Kopfhörers kann in 12 Stufen eingestellt werden. Das Ändern der Lautstärke wird durch Pieptöne angezeigt.

Ein hoher Piepton zeigt an, dass die höchste Lautstärke erreicht ist und ein tiefer Ton zeigt das Erreichen der niedrigsten Lautstärke an.

6.7. Audio-Menü

- Das Radio verfügt über ein Audio-Menü, in dem verschiedene Optionen eingestellt werden können.

Zum Beispiel die Auswahl des bevorzugten Headset-Modells oder der Funknummer.

- Die Menütaste wird gedrückt, um den Menümodus aufzurufen.

- Die Lautstärketasten werden verwendet, um eine Einstellung zu ändern.

- Die Bestätigungstaste wird verwendet, um die ausgewählte Einstellung zu bestätigen.

- Durch mehrmaliges Drücken der Menütaste können Sie zwischen den einzelnen Menüoptionen wechseln.

- Das Verlassen des Menüs zum normalen Betrieb, d. h. die Lautstärketasten kehren zur Änderung der Lautstärke zurück, erfolgt nach dem Bestätigen einer Auswahl oder automatisch nach drei Sekunden, wenn keine Taste gedrückt werden.

Ein ausgewählter Parameter wird nicht gespeichert, wenn das Menü nach drei Sekunden automatisch verlassen wird.

6.7.1. Batteriestatus

Im Normalbetrieb wird durch Drücken und Loslassen der Bluetooth-Taste innerhalb von 2 Sekunden eine Batteriestatusmeldung angezeigt. (Batterie hoch, Batterie normal, Batterie niedrig)

6.8. Aufladen

- Der Ladevorgang wird durch das Aufleuchten der roten LED angezeigt.

- Das Ende des Ladevorgangs im ausgeschalteten Zustand wird durch das Erlöschen der roten LED und das Aufleuchten der grünen LED angezeigt.

- Das Ende des Ladevorgangs bei eingeschaltetem Funkgerät wird durch das Ausschalten der roten LED angezeigt. Der grüne LED zeigt den normalen Status an.

- Die Ladezeit beträgt weniger als 4 Stunden.

6.8.1. Betriebszeit

Die Betriebszeit mit einer vollgeladenen Batterie beträgt mindestens 12 Stunden unter folgenden Bedingungen: Maximale Funkübertragungsleistung, 10% Sprechzeit und mindestens 0 Grad Grad Celsius Umgebungstemperatur.

7. INTERFACES

7.1. Headset

Die Headset-Schnittstelle verfügt über einen wasserdichten 4-poligen 3,5-mm-Kopfhörersanschluss. Sie ist kompatibel mit dem SPINTSO SwiftFit-Headset und dem von Spintso verkauften Twistlock Headset.

7.2. Aufladen & Daten

Die Ladeschnittstelle verfügt über einen wasserdichten USB-C-Anschluss. Über diese Schnittstelle können auch Upgrades der Funk-Firmware eingespielt werden

7.3. Antenne

Das Funkgerät verfügt über eine kalibrierte interne Antenne, die eine optimale Reichweite und Signalqualität bietet.

8. ETIKETT

Das Funkgerät verfügt über einen versenkten Bereich auf der Rückseite, an dem man ein Etikett mit der Funkgeräte-Nummer und die Rolle des Schiedsrichters anbringen kann. Zum Beispiel: "RADIO 1, AR 2", "FUNKGERÄT 2, SCHIEDSRICHTER ", "FUNKGERÄT 3, AR 1". (AR = Assistent Referee)

9. LADEKABEL

Die Refcom-Funkgeräte werden über ein normales USB-C-Kabel aufgeladen, das an eine Standard USB-A-Steckdose angeschlossen wird. Das Kabel dient zum Laden und zur Datenübertragung.

10. REFCOM II SPIEL EINRICHTUNG UND HANDHABUNG

- Vergewissern Sie sich, dass die Funkgeräte vor der Verwendung vollständig aufgeladen sind.
- Schalten Sie alle Funkgeräte ein und warten Sie einen kurzen Moment, bis sie sich automatisch verbunden haben.
- Weisen Sie jedem Schiedsrichter das entsprechende Funkgerät und ein Headset zu. Zum Beispiel: "Funkgerät 1, AR2" wird dem assistierenden Schiedsrichter 2 übergeben.
- Verwenden Sie eine zum Tragen eine SPINTSO-Armtasche oder ein Hemd mit spezieller für die Armtasche. Das Funkgerät darf nicht hinter dem Rücken oder am Gürtel getragen werden!

- Die Rückseite des Funkgerätes muss zur Haut zeigen, und die Stecker müssen nach unten zeigen.

- Bringen Sie das Headset am Ohr an und achten Sie auf einen sicheren und bequemen Sitz

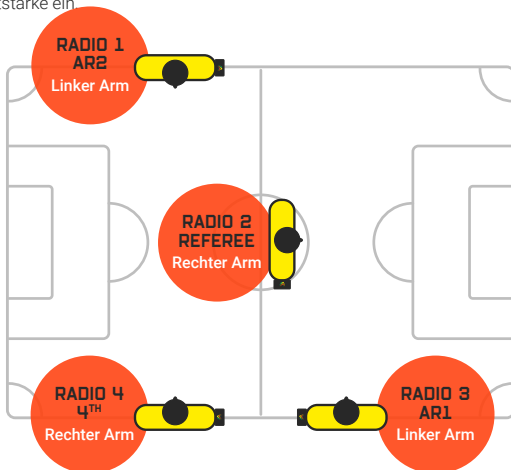
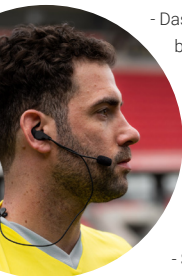
- Das Mikrofon muss sich in Höhe des Mundes befinden und nahe an der Wange platziert sein.

- Verwenden Sie bei Bedarf durchsichtiges medizinisches Klebeband um die Position des Mikrofons bei Bedarf zu sichern. (in der Regel nicht notwendig!)

- Stellen Sie die Kabelklemme ein und befestigen Sie sie am Kragen des Trikots, um Kabelzug zu vermeiden.

- Sprechen Sie miteinander, um zu prüfen, ob die Kommunikation richtig funktioniert.

- Stellen Sie bei Bedarf die Lautstärke Ihres persönlichen Kopfhörers auf eine angenehme Lautstärke ein



FOOTBALL SET-UP



SPINTSO[®]

WWW.SPINTSO.COM