

NOTICE D'UTILISATION DES PUPITRES



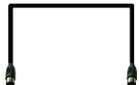
Modèles avec noms des équipes programmables
Modèles avec ou sans fautes individuelles

Images et photos non contractuelles

● SOMMAIRE

Pages 3 - 5	Généralités
3	✓ Les différents éléments fournis
3	✓ Sauvegarde des données
3	✓ Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)
4	✓ Fonctions des touches du pupitre principal
5	✓ Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté
Pages 6 - 7	Mise en service - Programmation
6	✓ Mise en service
6	✓ Sélection d'un sport ou d'une fonction
6-7	✓ Programmation des paramètres dans les sports
7	✓ Programmation des noms des équipes
Pages 8 - 9	Configurations diverses
8	✓ Accès au mode "Configuration générale"
8	✓ Langue du pupitre
8	✓ Type de clavier USB
8	✓ Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau
8	✓ Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)
9	✓ Basket-ball - Déclenchement des entourages lumineux de buts à la fin des temps de possession de ballon
9	✓ Basket-ball – Mode de fonctionnement (FIBA2020, Carré rouge)
9	✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre
9	✓ Evolution des règlements sportifs (clé USB)
Pages 9 - 41	Sports et fonctions
9	✓ Horloge du tableau d'affichage
9	✓ Sauvegardes – Configurations de jeu personnalisées
10-11	✓ Basket-ball
12-13	✓ Handball
14-15	✓ Volley-ball
16-17	✓ Tennis
18-19	✓ Tennis de Table
20-21	✓ Badminton
22-23	✓ Rink hockey
24-25	✓ Hockey in line
26-27	✓ Hockey sur glace
28-29	✓ Unihockey / Floorball
30-31	✓ Football en Salle
32-33	✓ Netball
34-35	✓ Boxe
36	✓ Fonction Chronomètre
37	✓ Fonction Entraînement
38-39	✓ Sport libre – Mode "Périodes"
40-41	✓ Sport libre – Mode "Sets"

● GENERALITES

Les différents éléments fournis	
Pupitre principal <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...). 	
Application pour Android™ (voir l'aide intégrée dans l'application) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stramatel a développé une application gratuite pour Android™ compatible avec le pupitre principal. Cette application, téléchargeable sur Google Play (mot clé "Stramatel Multisport"), permet à partir d'un smartphone ou d'une tablette de gérer les fonctions principales (chronomètres, scores, fautes indiv., etc...), de saisir les textes (noms des équipes,) et de partager les résultats des matchs par SMS, e-mail, réseaux sociaux, La gestion des fonctions principales par l'application peut cependant être bloquée (verrouillage à partir du pupitre). 	
Pupitre fautes/points individuels (livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles - notice d'utilisation séparée) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de gérer les fautes individuelles des joueurs au basket-ball. ✓ Permet éventuellement de gérer les points individuels des joueurs (Basket-ball / Handball / Rink Hockey / Hockey in line / Hockey sur glace / Unihockey / Floorball / Football en Salle). ✓ Ce pupitre est alimenté par le pupitre principal. Il ne doit être raccordé qu'aux systèmes fournis par STRAMATEL. 	
Pupitre chronomètre déporté <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet éventuellement de gérer les chronomètres et l'avertisseur sonore séparément (Basket-ball / Handball / Hockey(s) / Floorball / Football en Salle). ✓ Ce pupitre est alimenté par le pupitre principal. Il ne doit être raccordé qu'aux systèmes fournis par STRAMATEL. 	
Clavier USB <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de saisir les textes (noms des équipes,). <i>La saisie peut également se faire en mode SMS directement sur le pupitre.</i> 	
Alimentation 12V 500mA (Modèle radiocommandé) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de charger les batteries du pupitre principal. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL. 	
Câbles souples 2 mètres <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permettent de raccorder les pupitres entre eux (connecteurs 5 broches des pupitres). Utiliser uniquement les câbles fournis par STRAMATEL. 	
Câble souple 10 mètres (Modèle radiocommandé avec option kit filaire) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de raccorder les pupitres (connecteurs 5 broches) au tableau d'affichage par l'intermédiaire du boîtier de jonction mural. Utiliser uniquement le câble fourni par STRAMATEL. 	

Sauvegarde des données

Les données du match en cours sont gardées en mémoire en cas d'extinction du pupitre. A la remise en marche du pupitre, celui-ci revient automatiquement au match en cours.
(Il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le pupitre).

Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)

Le pupitre principal est doté de batteries disposant d'une autonomie de 16 heures environ lorsqu'elles sont totalement chargées. En dehors des matchs, il est indispensable de le mettre en charge à l'aide de l'alimentation 12V fournie (Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL).

- ✓ Eteindre le pupitre, puis débrancher le clavier USB et les autres pupitres.
- ✓ Raccorder l'alimentation à l'arrière du pupitre et à une prise de courant (le socle de la prise de courant doit être installé à proximité du matériel et doit être aisément accessible).

Laisser le pupitre en charge en permanence hors utilisation (le système de charge lente ne détériore pas les batteries). Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.

Fonctions des touches du pupitre principal



Les touches sont numérotées de 0 à 28

	Marche / Arrêt du pupitre
	Choix des sports / Saisie des données numériques / Saisie des textes en mode SMS
	Scores / Nombres de temps-mort (pendant les temps-morts uniquement)
	Fautes d'équipes
	Chronomètres d'exclusions
	Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu, de repos, de prolongation
	Lancement ou arrêt du chronomètre de temps-mort
	Avertisseur sonore
	Rechargement d'une période de jeu ou de prolongation
	Retour à l'état précédent
	Chargement d'un nouveau match
	Fonction Correction (en maintenant la touche appuyée et en appuyant sur une touche "Scores" ou autre)
	Possession de ballon / Changement de service
	Inversion de l'affichage du chronomètre sur le pupitre / Inversion des scores (sports de raquettes)
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres

Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté



	Marche / Arrêt du pupitre
	Lancement ou arrêt du chronomètre de temps-mort
	Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu, de repos, de prolongation
	Avertisseur sonore

● MISE EN SERVICE - PROGRAMMATION

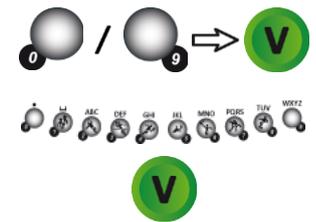
Mise en service	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension.	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre - Le pupitre "Fautes/points individuels" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles. Le pupitre "24 secondes" est livré avec les afficheurs "temps de possession" de la gamme SC24). Utilisation de l'application "Stramatel Multisport" pour Android™ : après avoir téléchargé l'application sur Google Play, raccorder le smartphone ou la tablette à la place du clavier USB. Modèle radiocommandé avec option kit de transmission filaire : raccorder le cordon souple 10m entre les pupitres et le boîtier mural.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Modèle radiocommandé : l'état de charge des batteries est indiqué sur l'écran du pupitre. En cas de charge insuffisante, alimenter le pupitre principal à l'aide de l'alimentation fournie.	
Le pupitre entre ensuite dans le dernier sport utilisé. Pour changer de sport ou accéder au mode "configuration générale" (cf. "Configurations diverses" – Page 8) : appuyer plusieurs fois sur la touche 27.	
Sélection d'un sport ou d'une fonction	
Le pupitre est programmé dans un sport : appuyer plusieurs fois sur la touche 27 (accès au choix des sports).	
Sélectionner alors le sport ou la fonction souhaitée à l'aide de la touche indiquée sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration du sport avec la touche 0 (voir "Programmation des paramètres dans les sports") ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.	
Choisir de jouer sans connexion Android™ avec la touche 0 ou avec connexion Android™ avec la touche 9 (modèle radiocommandé : le chargeur doit être connecté au pupitre).	
En cas de connexion Android™ : verrouiller la possibilité de gérer les données du match sur l'application avec la touche 9 ou laisser ces fonctions libres avec la touche 0.	
Programmation des paramètres dans les sports	
Chaque sport dispose de sa propre configuration (paramètres de fonctionnement) : durée de jeu, durée de prolongation, nombre de sets ou de périodes, etc... Ces paramètres sont gardés en mémoire en cas d'extinction du pupitre ou de changement de sport (simplifie la prise en main du matériel dans le cas d'une utilisation partagée entre plusieurs activités sportives).	
Des configurations de jeu personnalisées (10 au total, tous sports confondus) peuvent également être programmées et sauvegardées dans le pupitre. Il est par exemple possible de sauvegarder en mémoire une configuration "Basket-ball Minime", une "Handball Sénior", un sport libre "Pelote", etc...	
Entrée dans un sport : l'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire pour ce sport. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre. Appuyer de nouveau sur la touche 18 une fois les informations consultées.	
Modifier la configuration avec la touche 0 (voir ci-dessous) ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 (accès direct au jeu).	
Modification de la configuration : choisir de revenir à la configuration d'origine du pupitre dans ce sport avec la touche 9 ou conserver les derniers paramètres avec la touche 0 ou charger une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche 1 (si une sauvegarde existe dans ce sport).	
Configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre. A chaque question, le pupitre propose la dernière configuration enregistrée (la donnée clignote sur l'écran du pupitre) :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ valider cette réponse avec la touche 23. ✓ choisir une autre réponse avec une des touches 0 à 9. ✓ programmer les durées avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 23. 	
Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13.	
Enregistrer la configuration dans une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche 0 ou accéder directement au jeu avec la touche 9.	

Programmation des paramètres dans les sports (suite)

Sauvegarde de la configuration de jeu : choisir une des sauvegardes avec les touches **0** et **9** (liste déroulante) en prenant soin de ne pas écraser la sauvegarde d'un autre utilisateur et valider avec la touche **23**.

Programmer un nom de sauvegarde (14 caractères maximum) en mode SMS (voir "Programmation en mode SMS" ci-dessous).

Valider le nom de la sauvegarde avec la touche **23**.



Programmer les noms des équipes.

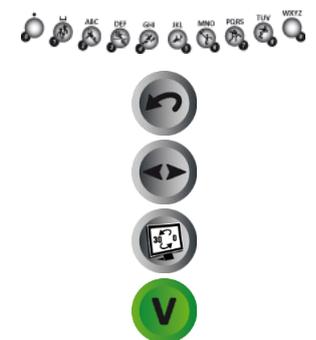
Programmation des noms des équipes

Les noms peuvent être programmés soit en mode SMS directement sur le pupitre, soit à l'aide du clavier USB fourni, soit à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette avec l'application "Stramatel Multisport" pour Android™.



Programmation en mode SMS :

- ✓ Choisir le nom de l'équipe LOCAUX avec les touches **0** à **9**.
- ✓ Modifier le dernier caractère entré avec la touche **13**.
- ✓ Changer d'équipe avec la touche **20**.
- ✓ Changer de mode (Majuscules / Minuscules / Nombres) avec la touche **21**.
- ✓ Valider chaque nom avec la touche **23**.



Programmation à l'aide du clavier USB :

Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec 6 types de claviers : AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE, ARABE QWERTY et ARABE AZERTY (cf. "Type de clavier USB" – Page 8). *Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec l'hébreu, le russe ou l'arabe.*

Pour entrer des caractères latins sur un clavier HEBREU, RUSSE ou ARABE : configurer le pupitre pour fonctionner avec un clavier "QWERTY" ou "AZERTY".

- ✓ Taper le nom de l'équipe LOCAUX sur le clavier.
En configuration AZERTY ou QWERTY, le clavier fourni permet de gérer la quasi-totalité des caractères existants :
 - Pour entrer un caractère accentué, appuyer sur la touche F1 à F11 correspondant à l'accent, puis entrer la lettre souhaitée. Types d'accents possibles :

F1 : á, é, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ň, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ș, ...	F9 : ā, ē, ū, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - De la même manière, la touche F12 permet d'entrer des caractères spécifiques :

F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : η
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Modifier le dernier caractère entré avec la touche (**Backspace**).
- ✓ Changer d'équipe avec la touche **↵ (TAB)**.
- ✓ Passer du mode Majuscule (**ABC** sur l'écran du pupitre) au mode Minuscule (**abc**) avec la touche **Caps Lock**.
- ✓ Valider chaque nom avec la touche **↵**.
- ✓ Sortir de la programmation avec la touche **Esc** (ou en appuyant sur la touche **23** du pupitre).



● CONFIGURATIONS DIVERSES

Certains paramètres généraux sont configurables : la langue du pupitre, le type de clavier USB, les horaires d'extinction de l'horloge sur le tableau d'affichage, le mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé), le mode d'affichage des entourages lumineux de buts de basket (ledstrips), le mode de fonctionnement général en Basket-Ball (règlement appliqué).

Il est également possible de réinitialiser l'ensemble des paramètres du pupitre.

Accès au mode "Configuration générale"

Le pupitre est programmé dans un sport : appuyer plusieurs fois sur la touche **27** (accès au choix des sports).



Maintenir la touche **27** appuyée pendant 1 seconde. Le pupitre propose de programmer la langue du pupitre.



Choisir un autre paramètre à modifier avec les touches **0** et **9** (liste déroulante).



Accéder à la configuration du paramètre souhaité avec la touche **23**.



Langue du pupitre

Le pupitre peut être configuré dans différentes langues.

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Sélectionner la langue souhaitée avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.



Type de clavier USB

Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec différents types de claviers (AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE, ARABE QWERTY et ARABE AZERTY).

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Sélectionner le type de clavier avec les touches **0** et **9** (liste déroulante) et valider avec la touche **23**.

Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec l'hébreu, le russe ou l'arabe.



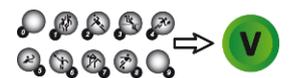
Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau

Le tableau d'affichage est doté d'une horloge qui indique l'heure tant qu'un sport n'a pas été sélectionné sur le pupitre de commande. L'horloge peut être éteinte automatiquement la nuit.

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Programmer les horaires d'extinction et d'affichage de l'heure :

- ✓ Programmer les heures avec les touches **0** à **9** et valider avec la touche **23**.
- ✓ Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche **23**.



Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)

Le pupitre radiocommandé est doté de 6 fréquences de transmission différentes (canaux) et peut également être utilisé en transmission filaire.

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Choisir un canal radio avec les touches **0** à **5** ou choisir le mode de transmission filaire avec la touche **9** (le pupitre ne transmet plus en mode radio).



Basket-ball - Déclenchement des entourages lumineux de buts à la fin des temps de possession de ballon (24 s)

Si le tableau d'affichage est installé avec des afficheurs de temps de possession SC24 et des entourages lumineux de buts de basket (ledstrips), le mode de fonctionnement des ledstrips peut être configuré sur le pupitre.

Accéder à la configuration du basket-ball (BASKET-BALL) comme indiqué précédemment.

Accéder à la configuration de ce mode (24s) avec la touche **0**.

Choisir le mode de fonctionnement des ledstrips à la fin des temps de possession de ballon avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.

Dans tous les cas, l'entourage lumineux rouge s'allume pour indiquer la fin des périodes de jeu.



Basket-ball - Mode de fonctionnement (FIBA2020, Carré rouge)	
<p>Le pupitre peut être configuré dans 2 modes différents : «Avant 2020» ou nouveau règlement «FIBA 2020» avec affichage d'un carré rouge lorsqu'une équipe a 4 fautes.</p> <p>Accéder à la configuration du basket-ball (BASKET-BALL) comme indiqué précédemment. Accéder à la configuration de ce mode de fonctionnement avec la touche 1. Choisir le mode de fonctionnement souhaité avec les touches 0 ou 9.</p>	

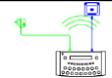
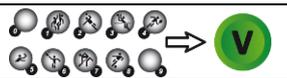
Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre	
<p>Le pupitre peut être remis dans son état initial (retour à la configuration d'origine dans tous les sports).</p> <p>Accéder à la configuration de ce mode (RAZ usine) comme indiqué précédemment.</p> <p>Remettre les paramètres à leurs valeurs d'origine (paramètres usine) avec la touche 9.</p>	

Evolution des règlements sportifs (clé USB)	
<p>Les programmes du pupitre principal et du pupitre fautes/points individuels pourront être remis à jour à l'aide d'une simple clé USB en cas d'évolution des règlements sportifs.</p> <p>Un guide de mise à jour programme sera fourni avec la clé USB le cas échéant.</p>	

● HORLOGE DU TABLEAU D'AFFICHAGE

Le tableau affichage est doté d'une horloge qui indique l'heure tant qu'un sport n'a pas été sélectionné sur le pupitre de commande. Cette horloge peut être éteinte automatiquement la nuit pendant une plage horaire déterminée (cf. "Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau" – Page 8).

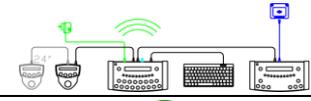
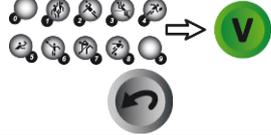
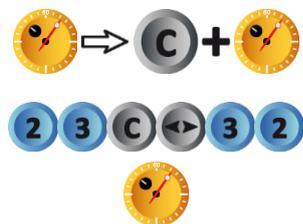
Si le tableau d'affichage est équipé de l'option antenne DCF ou antenne GPS, il se remet à l'heure automatiquement.

Programmation de l'heure	
<p>Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre principal.</p> <p><i>Le clavier USB et les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode.</i></p>	
<p>Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.</p>	
<p>Le pupitre est programmé dans un sport : appuyer plusieurs fois sur la touche 27 (accès au choix des sports).</p>	
<p>Choisir le mode "Remise à l'heure" avec la touche 18.</p>	
<p>Programmer les heures avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 23.</p> <p>Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche 23.</p>	
<p>Eteindre le pupitre en maintenant sa touche ON/OFF appuyée, et le mettre en charge.</p> <p><i>L'heure est sauvegardée de manière permanente dans le tableau d'affichage en cas de coupure de courant.</i></p>	

● SAUVEGARDES

Chargement d'une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée)	
<p>Raccorder si nécessaire les différents pupitres et le clavier USB (en fonction du sport).</p>	
<p>Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.</p>	
<p>Le pupitre n'est pas programmé dans un sport : choisir le mode "Sauvegardes" avec la touche 17.</p>	
<p>Choisir la sauvegarde souhaitée avec les touches 0 et 9 (liste déroulante) et valider avec la touche 23. Le pupitre accède directement au sport donné. L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration.</p>	
<p>Modifier la configuration du sport avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.</p>	

● BASKET-BALL

Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Le pupitre "Fautes/points individuels" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Basket-ball" avec la touche 1 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, durée des prolongations, durée des temps-morts. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	
Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 .	
Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : mode «Avant 2020» : le chronomètre de repos se lance automatiquement. Mode «FIBA 2020» : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 . <ul style="list-style-type: none"> ✓ Les fautes par équipe sont remises à zéro (sauf en prolongation). ✓ Le nombre de temps morts n'est remis à zéro qu'à la moitié du match et en prolongation. 	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, -1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. ✓ valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1, 2 ou 3 points avec les touches 10, 12, 14 (Locaux) ou 22, 24, 26 (Visiteurs).	
Retirer 1, 2 ou 3 points en appuyant simultanément sur 16 et sur 10, 12, 14, 22, 24 ou 26 .	
<u>Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels"</u> Si la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	
<u>Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels"</u> Si le pupitre est connecté : le pupitre principal calcule les fautes par équipe automatiquement.	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

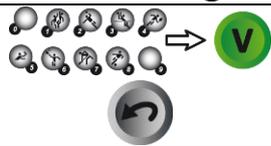
Possession de ballon	
Indiquer le côté de possession de ballon (<i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i>) avec la touche 20 .	

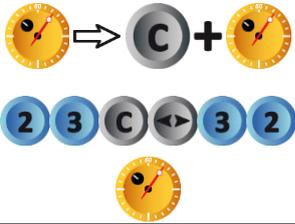
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis choisir le nom des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● HANDBALL

Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Le pupitre "Fautes/points individuels" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation	
Choisir le mode "Handball" avec la touche 2 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, durée des périodes et mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte, temps de périodes cumulés ou non), durée des prolongations, durée des temps-morts, affichage du nombre de temps-morts ou du nombre d'exclusions sur l'afficheur (voyants disponibles sur certains modèles). Les données suivantes peuvent également être programmées : remise à zéro des temps-morts à la fin de chaque période ou uniquement à la fin du match, affichage ou non des chronomètres de temps-mort et de repos sur l'afficheur, obligation ou non d'arrêter le chronomètre de jeu pour lancer une exclusion. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 .	
Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la première période de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. ✓ valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels" Si la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Exclusions	
3 chronomètres d'exclusion de 2 ou 4 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 (si nécessaire – voir Programmation). Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1 fois ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2 ou 4 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

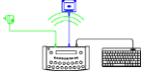
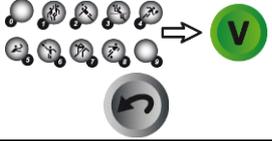
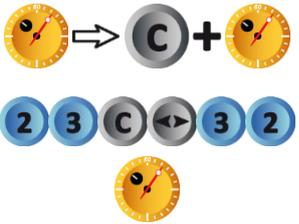
Avertisseur sonore	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 .	

Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

HANDBALL

● VOLLEY-BALL

Mise en service	
Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Volley-ball" avec la touche 3 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : lancement des temps-morts techniques de manière automatique ou non, durée des temps-morts techniques le cas échéant, durée des autres temps morts. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. " Programmation des noms des équipes " – Page 7)	
Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et remettre le chronomètre à zéro avec la touche 28 .	
Correction du temps de jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. ✓ valider avec la touche 18. 	
Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Valider les sets avec la touche 23 .	
Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche 13 (<i>les 3 dernières manipulations peuvent être annulées</i>). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.	
Set de barrage Euroleague : à la fin du match, en cas d'égalité sur 2 rencontres, il est possible de faire un "Golden set" en 15 points gagnants. Appuyer sur la touche 28 , puis sur la touche 9 . Le Golden set peut commencer	

Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



Remplacements de joueurs

Compter les remplacements dans le set avec les touches **11** (Locaux) ou **25** (Visiteurs).



Corriger le nombre de remplacements dans le set en appuyant simultanément sur **16** et sur **11** ou **25**.



Le nombre de remplacements effectués dans le set peut être indiqué sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre.

Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "R" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Temps-morts standards

Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et lancer le temps-mort avec la touche **17**.



Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Temps-morts techniques

Si le choix a été fait d'avoir des temps morts techniques automatiques : lors des 4 premiers sets, lorsque la 1ère équipe atteint 8 points ou 16 points, les temps morts techniques se lancent automatiquement et l'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement (voir "Avertisseur sonore" ci-dessous).



Avertisseur sonore

Si le choix a été fait d'avoir des temps morts techniques automatiques :

- ✓ L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lors du lancement d'un temps-mort technique.
- ✓ Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur **16** et sur **19** (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).



Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche **19**.



Affichage de l'horloge

L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre.

Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.



Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● TENNIS

Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Tennis" avec la touche **4**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de sets, nombres de jeux gagnants dans chaque set, fonctionnement avec ou sans le système de point décisif (No-Ad – "N-A" sur l'écran du pupitre), mode de fonctionnement dans le set final (set remplacé par un jeu décisif en 7 points gagnants, en 10 points gagnants ou set normal en x jeux gagnants), sets joués avec ou sans Tie-Break, set final joué avec ou sans Tie-Break ("+TB" sur l'écran du pupitre).

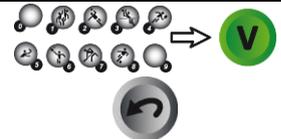


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Programmer les noms des équipes (cf. "**Programmation des noms des équipes**" – Page 7)

Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.

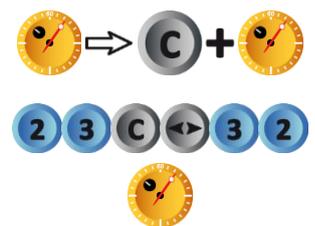


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, -1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Scores

Compter les points avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).

Les jeux et les sets se comptabilisent automatiquement.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). Le nombre de points, le nombre de jeux et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Corriger (uniquement) le nombre de points en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Côté de service

Le côté de service s'inverse automatiquement à chaque jeu et durant les Tie-Breaks.
Si besoin, inverser manuellement le côté de service avec la touche **20**.



Côté d'affichage des équipes et de leurs scores

Les équipes et leurs scores peuvent permuter sur le pupitre et sur le tableau d'affichage pour suivre les changements de côté pendant le match.
Inverser l'affichage manuellement avec la touche **21**.



Affichage de l'horloge

L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre.
Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.



Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● TENNIS DE TABLE

Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Tennis de table" avec la touche **5**.



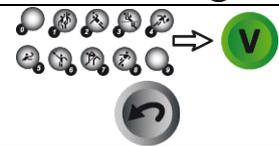
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de sets. Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.



Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Programmer les noms des équipes (cf. "**Programmation des noms des équipes**" – Page 7)

Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18**.

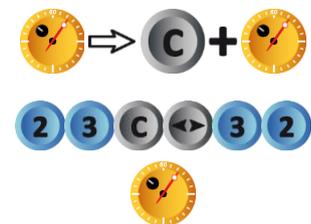


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, -1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Scores

Ajouter 1 point avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Valider les sets avec la touche **23**.



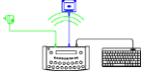
Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Côté de service	
Le côté de service s'inverse automatiquement. Si besoin, inverser manuellement le côté de service avec la touche 20 .	
Côté d'affichage des équipes et de leurs scores	
Les équipes et leurs scores peuvent permuter sur le pupitre et sur le tableau d'affichage pour suivre les changements de côté pendant le match. Inverser l'affichage manuellement avec la touche 21 .	
Affichage de l'horloge	
L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre. Maintenir la touche 16 appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche 28 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● BADMINTON

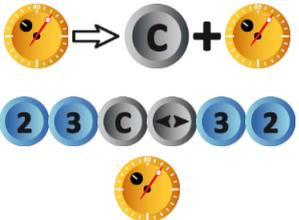
Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation

Choisir le mode "Badminton" avec la touche 6 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de points gagnants dans chaque set - 21 points (30-29 max et 2 sets gagnants), 15 points (21-20 max et 2 sets gagnants) ou 11 points (11-10 max et 3 sets gagnants). Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. " Programmation des noms des équipes " – Page 7)	

Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et remettre le chronomètre à zéro avec la touche 28 .	
Correction du temps de jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. ✓ valider avec la touche 18. 	

Scores

Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Valider les sets avec la touche 23 .	
Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche 13 (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.	

Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



Côté d'affichage des équipes et de leurs scores

Les équipes et leurs scores peuvent commuter sur le pupitre et sur le tableau d'affichage pour suivre les changements de côté pendant le match.

Inverser l'affichage manuellement avec la touche **21**.



Chronomètre de repos

Lancer ou arrêter le chronomètre de repos avec la touche **17**.



Affichage de l'horloge

L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre.

Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.

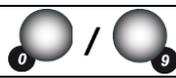
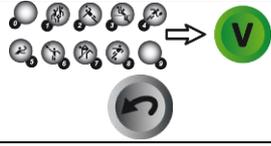


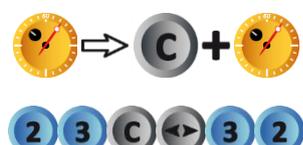
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● RINK HOCKEY

Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Le pupitre "Fautes/points individuels" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation	
Choisir le mode "Rink Hockey" avec la touche 7 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, affichage des fautes d'équipe ou des chronomètres d'exclusion sur l'afficheur, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. La durée de chaque exclusion peut également être programmée. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 .	
Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	 
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. Valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels" Si la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	

Exclusions (les durées sont configurables lors de la programmation)	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 4 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 4 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	  
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

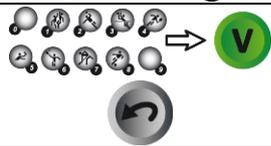
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

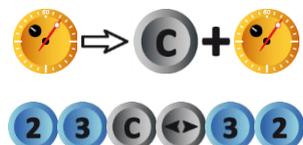
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

RINK HOCKEY

● HOCKEY IN LINE

Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Le pupitre "Fautes/points individuels" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation	
Choisir le mode "Hockey in line" avec la touche 10 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. La durée de chaque exclusion peut également être programmée. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 .	
Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, -1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. Valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels" Si la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Exclusions (les durées sont configurables lors de la programmation)	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 5 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 5 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	

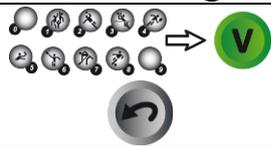
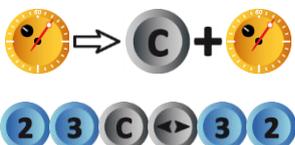
Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● HOCKEY SUR GLACE

Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Le pupitre "Fautes/points individuels" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Hockey sur glace" avec la touche 11 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. La durée de chaque exclusion peut également être programmée. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	
Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 .	
Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, -1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. Valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels" Si la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Exclusions (les durées sont configurables lors de la programmation)	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 5 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 5 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

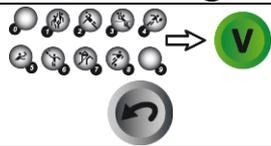
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

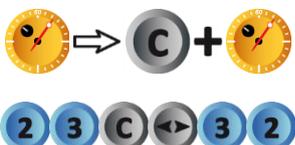
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

HOCKEY SUR GLACE

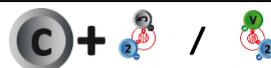
● UNIHOCKEY / FLOORBALL

Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Le pupitre "Fautes/points individuels" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation	
Choisir le mode "Unihockey / Floorball" avec la touche 12 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. La durée de chaque exclusion peut également être programmée. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 .	
Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, -1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. Valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels" Si la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Exclusions (les durées sont configurables lors de la programmation)	
2 chronomètres d'exclusion de 2, 4 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13 (Locaux) ou 23, 24 (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 4 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur 16 et sur 12, 13, 23 ou 24 .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

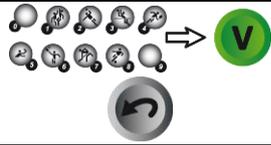
Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

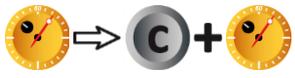
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● FOOTBALL EN SALLE

Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Le pupitre "Fautes/points individuels" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation	
Choisir le mode "Football en salle" avec la touche 8 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, durée des périodes de repos entre les périodes de jeu, mode d'affichage du chronomètre de repos (compte ou décompte). Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	

Chronomètre de jeu	
Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la première période de jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "avertisseur sonore automatique" sélectionnée : le chronomètre de repos se lance automatiquement. ✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "avertisseur sonore automatique" non sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête, mais le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation. Lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	 
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de 2 nd e période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	 
Correction du temps de jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. ✓ valider avec la touche 18. 	  

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels" Si la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	

Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	

Exclusions	
2 chronomètres d'exclusion de 2 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13 (Locaux) ou 23, 24 (Visiteurs). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur 16 et sur 12, 13, 23 ou 24 .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

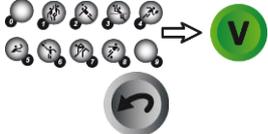
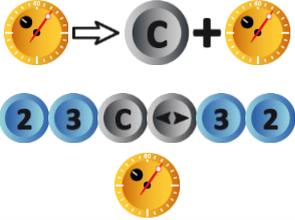
Avertisseur sonore	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, temps-mort). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 .	

Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

FOOTBALL EN SALLE

● NETBALL

Mise en service	
Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Netball" avec la touche 0 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée des périodes et mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. " Programmation des noms des équipes " – Page 7)	
Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin des 3 premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	
Fin de la 4 ^{ème} période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 .	
Correction du temps de jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. ✓ valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Avertisseur sonore	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (Période de jeu, période de prolongation). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 .	

Possession de ballon	
Indiquer le côté de possession de ballon (<i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i>) avec la touche 20 .	

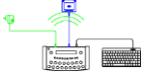
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Affichage de l'horloge	
Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● BOXE

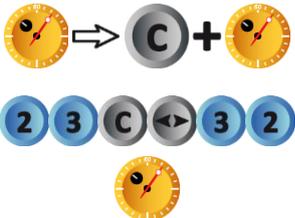
Mise en service

Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation

Choisir le mode "Boxe" avec la touche 9 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre et durée des rounds, mode d'affichage du chronomètre de round (compte ou décompte), durée des périodes de repos. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des boxeurs (cf. " Programmation des noms des équipes " – Page 7)	

Chronomètre

Lancer ou arrêter le chronomètre de round avec la touche 18 .	
Fin des rounds : le chronomètre de repos se lance automatiquement.	
Fin de la période de repos : le round suivant se charge automatiquement. Lancer le chronomètre avec la touche 18 .	
Correction du temps de combat : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. ✓ valider avec la touche 18. 	

Avertissements	
Ajouter 1 avertissement avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 avertissement en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	

Avertisseur sonore	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (round, repos). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 .	

Numéro de round	
Si besoin, modifier le numéro de round en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

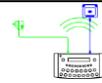
Fin du combat	
Charger un nouveau combat de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des boxeurs.	
Charger un nouveau combat de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

BOXE

● FONCTION CHRONOMETRE

Mise en service

Le pupitre principal est utilisé seul (le clavier USB et les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Chrono" avec la touche **13**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : mode d'affichage du chronomètre (compte ou décompte) et durée de chronométrage (en mode décompte).

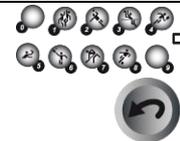


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Chronomètre

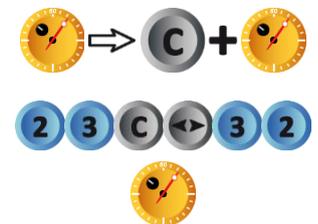
Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche **18**.



En mode décompte : lorsque le temps programmé est écoulé, l'avertisseur sonore se déclenche automatiquement. Le chronomètre continue ensuite à compter sur l'écran du pupitre.

Correction du temps :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



Avertisseur sonore

Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche **19**.



Fin du chronométrage

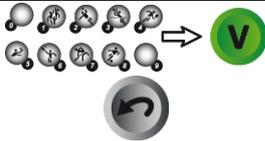
Faire un chronométrage de même type en appuyant sur la touche **28**.



Faire un chronométrage de type différent : appuyer sur la touche **28**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● FONCTION ENTRAÎNEMENT

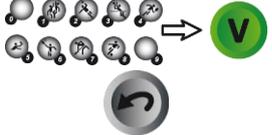
Mise en service	
Le pupitre principal est utilisé seul (le clavier USB et les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Entraînement" avec la touche 14 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée de chaque période d'exercice, durée de chaque période de repos, nombre de cycles exercice/repos à effectuer. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Chronomètre	
Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche 18 . Les périodes d'exercice et de repos se succèdent sans intervention sur le pupitre.	
Avertisseur sonore	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsque chaque temps programmé est écoulé. Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de "KLAXON" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 .	
Fin de l'entraînement	
Commencer un nouvel entraînement de même type en appuyant sur la touche 28 .	
Commencer un nouvel entraînement de type différent : appuyer sur la touche 28 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

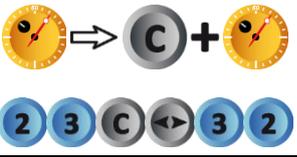
CHRONOMETRE - ENTRAÎNEMENT

● SPORT LIBRE – MODE "PERIODES"

Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en plusieurs périodes (mini-basket ou lutte par exemple).

Mise en service	
Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation	
Choisir le mode "Sport libre" avec la touche 15 . Le choix entre le mode "périodes" et le mode "sets" se fait dans la configuration du sport (voir ci-dessous).	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : en mode "périodes" : nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, mode d'affichage des chronomètres secondaires (chronomètres d'exclusion en décompte ou chronomètres médicaux en compte), durée des exclusions, affichage du nombre de temps-morts ou du nombre d'exclusions sur l'afficheur (voyants disponibles sur certains modèles), affichage des fautes d'équipe ou des chronomètres d'exclusion sur l'afficheur. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. " Programmation des noms des équipes " – Page 7)	

Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Chronomètre en décompte : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 .	
Correction du temps : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. Valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Remettre les scores à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 10 ou 26 .	

Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	
Remettre les fautes d'équipe à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 11 ou 25 .	

Chronomètres d'exclusion – en décompte	
3 chronomètres d'exclusion sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	
Supprimer tous les chronomètres d'exclusion en appuyant simultanément sur 15 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	

Chronomètres médicaux – en compte (pour la lutte, par exemple)	
1 chronomètre médical est disponible pour chaque équipe. Lancer ou arrêter un chronomètre médical avec les touches 13 (Locaux) ou 23 (Visiteurs).	
Supprimer 1 chronomètre médical en appuyant simultanément sur 16 et sur 13 ou 23 .	
Supprimer tous les chronomètres d'exclusion en appuyant simultanément sur 15 et sur 13 ou 23 .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Remettre les nombres de temps-morts à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 17 .	

Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, temps-mort).</i>	

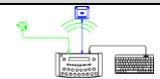
Possession de ballon	
Indiquer le côté de possession de ballon (<i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i>) avec la touche 20 .	

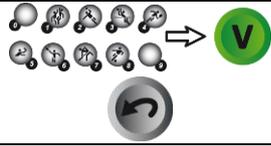
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

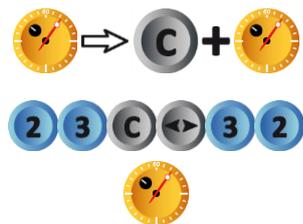
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● SPORT LIBRE – MODE "SETS"

Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en un ou plusieurs sets (sports de filet ou pelote par exemple).

Mise en service	
Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation	
Choisir le mode "Sport libre" avec la touche 15 . Le choix entre le mode "périodes" et le mode "sets" se fait dans la configuration du sport (voir ci-dessous).	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : en mode "sets" : nombre de sets, nombre de points par set, nombre de points dans le dernier set, durée des temps-morts. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	

Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et remettre le chronomètre à zéro avec la touche 28 .	
Correction du temps de jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. ✓ valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Si besoin, remettre les scores à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 10 ou 26 .	
Une fois le nombre de points minimum par set atteint : valider le set avec la touche 23 .	
Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche 13 (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.	

Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



Temps-morts

Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et lancer le temps-mort avec la touche **17**.



Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Remettre les nombres de temps-morts à zéro en appuyant simultanément sur **15** et sur **17**.



Avertisseur sonore

Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche **19**.

L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement à la fin des temps-morts.



Affichage de l'horloge

L'horloge peut être affichée sur le tableau d'affichage en lieu et place du chronomètre.

Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Gagnant du match

Indiquer le gagnant du match avec la touche **21** : le nombre de sets du gagnant clignote sur l'écran du pupitre.



En cas d'égalité du nombre de sets : désigner un gagnant avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.



Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



STRAMATEL

●●●● AFFICHAGE ÉLECTRONIQUE & SOLUTIONS VIDEO



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANCE

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

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

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

*FIBA APPROVED EQUIPMENT : STRAMATEL propose une gamme de produits approuvés FIBA (Fédération Internationale de Basketball).