

Gamme Stade

NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE



Modèle radiocommandé : le pupitre est équipé d'une antenne orientable. Elle doit être mise en position verticale pour assurer le bon fonctionnement du système.



Modèles avec noms des équipes programmables

Images et photos non contractuelles

● SOMMAIRE

Pages 4 - 5	Généralités
4	✓ Les différents éléments fournis
4	✓ Sauvegarde des données
4	✓ Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)
5	✓ Fonctions des touches du pupitre
Pages 6-7	Mise en service - Programmation
6	✓ Mise en service
6	✓ Sélection d'un sport ou d'une fonction
6	✓ 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 (non fourni)
8	✓ Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau
8	✓ Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)
8	✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre
9	✓ Evolution des règlements sportifs (clé USB)
Pages 9 - 17	Sports et fonctions
9	✓ Horloge du tableau d'affichage
9	✓ Sauvegardes – Configurations de jeu personnalisées
10-11	✓ Football
12-13	✓ Rugby
14-15	✓ Hockey sur gazon
16	✓ Fonction Chronomètre
17	✓ Fonction Entraînement

● GENERALITES

Les différents éléments fournis	
Attention : le pupitre et son alimentation doivent toujours être protégés des intempéries (pendant et hors utilisation).	
Pupitre <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...). ✓ Permet de saisir les textes (noms des équipes) en mode SMS. 	
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. Cette application, téléchargeable sur Google Play (mot clé "Stramatel Outsport"), permet à partir d'un smartphone ou d'une tablette de gérer les fonctions principales du pupitre (chronomètres, scores, etc...) et certaines fonctions supplémentaires (cartons jaunes, rouges, essais et pénalités au rugby, etc...), de saisir les textes (noms des équipes,) et de partager les résultats, photographies et commentaires par SMS, e-mail, réseaux sociaux, 	
Alimentation 12V 500mA (Modèle radiocommandé) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de charger les batteries du pupitre. ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL. 	
Câble souple 10 mètres (Modèle radiocommandé avec option kit de transmission filaire) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de raccorder le pupitre (connecteur 5 broches) au tableau d'affichage par l'intermédiaire du boîtier de jonction mural. ✓ Utiliser uniquement le câble fourni par STRAMATEL. 	
Sauvegarde des données	
<p>Les différentes 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. <i>(Il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le pupitre).</i></p>	
Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)	
<p>Le pupitre est doté de batteries disposant d'une autonomie de 22 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).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eteindre le pupitre. ✓ 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). <p><u>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.</u></p>	

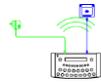
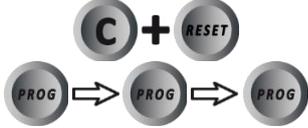
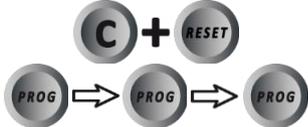
Fonctions des touches du pupitre



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 / Réglage de la luminosité de l'afficheur (pendant les matchs)
	Scores / Nombres de temps-mort (Hockey sur gazon - pendant les temps-morts uniquement)
	Chronomètres d'exclusions (Rugby / Hockey sur gazon)
	Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu, de repos, de prolongation
	Lancement ou arrêt du chronomètre de temps-mort (Hockey sur gazon)
	Avertisseur sonore (pour les afficheurs équipés de cette option)
	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)
	Sélection de la donnée à afficher sur le tableau d'affichage : chronomètre du match, horloge ou extinction du chronomètre
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres
	Touche non utilisée

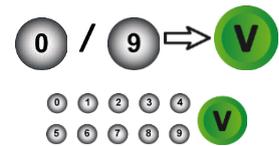
● MISE EN SERVICE - PROGRAMMATION

Mise en service	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension.	
Utilisation de l'application "Stramatel Outsport" pour Android™ : après avoir téléchargé l'application sur Google Play, raccorder le smartphone ou la tablette sur la prise USB du pupitre. Modèle radiocommandé avec option kit de transmission filaire : raccorder le cordon souple 10m entre le pupitre 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 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 simultanément sur 16 et sur 15 , puis appuyer plusieurs fois sur la touche 27 .	
Sélection d'un sport ou d'une fonction	
Appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis 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).	
Programmation des paramètres dans les sports	
Chaque sport dispose de sa propre configuration (paramètres de fonctionnement) : durée de jeu, durée de prolongation, 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 "Football Sénior", une "Football Minime", une "Rugby Sénior", 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).	
<u>Modification de la configuration</u> : 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). <u>Configuration</u> : 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) : ✓ valider cette réponse avec la touche 25 ou choisir une autre réponse avec les touches 0 à 9 . ✓ programmer les durées avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 25 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 11 . 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 **25**.

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 **25**.



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 d'un smartphone ou d'une tablette avec l'application "Stramatel Outsport" pour Android™.

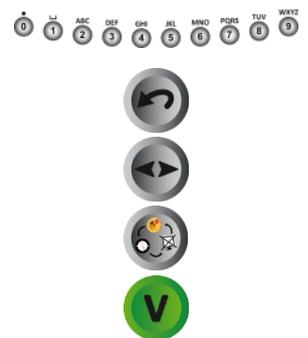


Ils peuvent, le cas échéant, être programmés à l'aide d'un clavier USB (non fourni).



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 **11**.
- ✓ Changer d'équipe avec la touche **20**.
- ✓ Changer de mode (Majuscules / Minuscules / Nombres) avec la touche **21**.
- ✓ Valider chaque nom avec la touche **25**.



Programmation à l'aide d'un clavier USB :

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

Pour entrer des caractères latins sur un clavier HEBREU, RUSSE, ARABE ou GREC : 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 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 : å, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ă, ...	F9 : ā, ē, ū, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - De la même manière, la touche F12 permet d'entrer des caractères spécifiques :

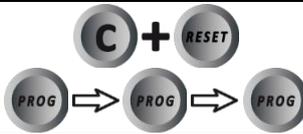
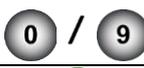
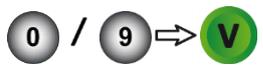
F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : η
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Modifier le dernier caractère entré avec la touche (**Backspace**).
- ✓ Changer d'équipe avec la touche **⇆ (TAB)**.
- ✓ Passer du mode Majuscule (**ABC** sur l'écran du pupitre) au mode Minuscule (**abc**) 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 **25** du pupitre).



● CONFIGURATIONS DIVERSES

Certains paramètres généraux sont configurables : la langue du pupitre, le type de clavier USB (non fourni), les horaires d'extinction de l'horloge sur le tableau d'affichage, le mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé).

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

Accès au mode "Configuration générale"	
Appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis 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 25 .	
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 (non fourni)	
Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec différents types de claviers (AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE, ARABE QWERTY, ARABE AZERTY et GREC). 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 25 . <i>Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec le grec, l'hébreu, le russe ou l'arabe.</i>	
Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau	
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. 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 : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Programmer les heures avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 25. ✓ Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche 25. 	
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).	
Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre	
Le pupitre peut être remis dans son état initial (retour à la configuration d'origine dans tous les sports). Accéder à la configuration de ce mode (RAZ usine) comme indiqué précédemment. Remettre les paramètres à leurs valeurs d'origine (paramètres usine) avec la touche 9 .	

Evolution des règlements sportifs (clé USB)

Le programme du pupitre peut être remis à jour à l'aide d'une simple clé USB en cas d'évolution des règlements sportifs.
 Un guide de mise à jour programme sera fourni avec la clé USB le cas échéant.



● HORLOGE DU TABLEAU D'AFFICHAGE

Le tableau d'affichage doit être laissé sous tension en permanence hors utilisation.

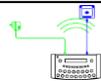
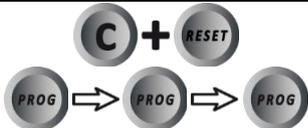
Le tableau affichage est doté d'une horloge.

Il peut ou non indiquer l'heure hors utilisation (tant qu'un sport n'a pas été sélectionné sur le pupitre de commande).

Si le tableau affichage indique l'heure : 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).

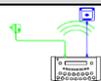
Si le tableau d'affichage est équipé de l'option antenne DCF ou antenne GPS, il se remet à l'heure automatiquement.

Programmation de l'heure

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis appuyer plusieurs fois sur la touche 27 (accès au choix des sports).	
Choisir le mode "Remise à l'heure" avec la touche 18 .	
Programmer les heures avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 25 . Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche 25 .	
Eteindre le pupitre en maintenant sa touche ON/OFF appuyée.	
Choisir d'éteindre ou d'afficher l'horloge en dehors de matchs avec les touches 0 et 9 . <i>L'heure est sauvegardée de manière permanente dans le tableau d'affichage en cas de coupure de courant.</i>	
Mettre le pupitre en charge.	

● SAUVEGARDES – CONFIGURATIONS DE JEU PERSONNALISEES

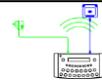
Chargement d'une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée)

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Le pupitre n'est pas programmé dans un sport : choisir le mode "Sauvegardes" avec la touche 17 .	
Choisir la sauvegarde souhaitée avec les touches 0 et 9 (liste déroulante) et valider avec la touche 25 . Le pupitre accède directement au sport donné. L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration.	
Modifier la configuration du sport avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	

● FOOTBALL

Mise en service

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.



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



Programmation

Choisir le mode "Football" avec la touche **1**.



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, temps de périodes cumulés ou non), durée des prolongations, arrêt automatique ou non du chronomètre en fin de période (en compte).
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 **25**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **11**.

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

Luminosité de l'afficheur

La luminosité de l'afficheur peut être ajustée à tout moment à l'aide du pupitre (9 niveaux de luminosité possibles). Par défaut, l'afficheur démarre au niveau de luminosité maximum.

Choisir le niveau de luminosité avec les touches **1** à **9**.



Chronomètre de jeu

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



Fin des périodes de jeu ou de prolongation :

- ✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête automatiquement.
- ✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." non sélectionnée : le chronomètre de jeu ne s'arrête pas automatiquement (pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation). Arrêter le chronomètre de jeu manuellement avec la touche **18**.



Lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.



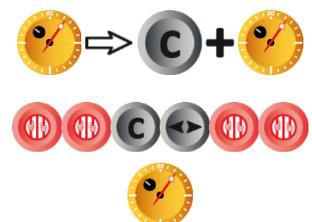
Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu avec la touche **11**.



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 :

- ✓ 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**.



Sélection de la donnée à afficher sur le tableau d'affichage

Afficher soit le chronomètre du match, soit l'horloge ou éteindre le chronomètre du tableau d'affichage avec la touche **21** ("C", "H" ou " " s'affiche sur l'écran du pupitre).



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 (pour les afficheurs équipés de cette option)

L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, 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**.



Numéro de période

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



Fin du match

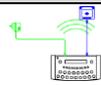
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.

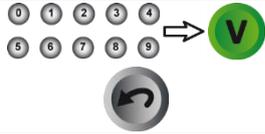


Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.

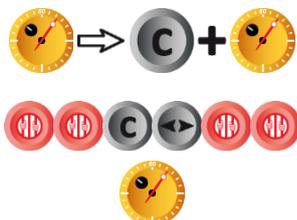


● RUGBY

Mise en service	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation	
Choisir le mode "Rugby" avec la touche 2 .	
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, temps de périodes cumulés ou non), durée des exclusions, durée des prolongations, arrêt automatique ou non du chronomètre en fin de période (en compte). 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 25 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 11 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	

Luminosité de l'afficheur	
La luminosité de l'afficheur peut être ajustée à tout moment à l'aide du pupitre (9 niveaux de luminosité possibles). Par défaut, l'afficheur démarre au niveau de luminosité maximum.	
Choisir le niveau de luminosité avec les touches 1 à 9 .	

Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin des périodes de jeu ou de prolongation : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête automatiquement. ✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." non sélectionnée : le chronomètre de jeu ne s'arrête pas automatiquement. Arrêter le chronomètre de jeu manuellement avec la touche 18. 	 
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 avec la touche 11 .	
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. 	

Sélection de la donnée à afficher sur le tableau d'affichage

Afficher soit le chronomètre du match, soit l'horloge ou éteindre le chronomètre du tableau d'affichage avec la touche **21** ("C", "H" ou " " s'affiche sur l'écran du pupitre).



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**.



Exclusions

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).

Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.



Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur **16** et sur **12, 13, 14, 22, 23** ou **24**.



Avertisseur sonore (pour les afficheurs équipés de cette option)

L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, 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**.



Numéro de période

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



Fin du match

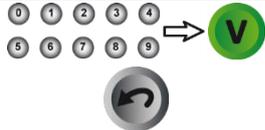
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.



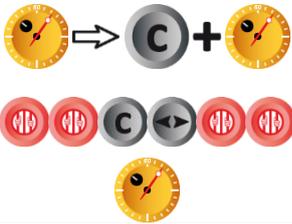
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● HOCKEY SUR GAZON

Mise en service	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Hockey sur gazon" avec la touche 3 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte, temps de périodes cumulés ou non), durée des exclusions (la durée de chaque exclusion peut être programmée), durée des prolongations, durée des temps-morts, arrêt automatique ou non du chronomètre en fin de période (en compte). 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 25 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 11 .	
Programmer les noms des équipes (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)	

Luminosité de l'afficheur	
La luminosité de l'afficheur peut être ajustée à tout moment à l'aide du pupitre (9 niveaux de luminosité possibles). Par défaut, l'afficheur démarre au niveau de luminosité maximum.	
Choisir le niveau de luminosité avec les touches 1 à 9 .	

Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin des périodes de jeu ou de prolongation : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête automatiquement. ✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." non sélectionnée : le chronomètre de jeu ne s'arrête pas automatiquement. Arrêter le chronomètre de jeu manuellement avec la touche 18. 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 avec la touche 11 .	  
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. 	

Sélection de la donnée à afficher sur le tableau d'affichage

Afficher soit le chronomètre du match, soit l'horloge ou éteindre le chronomètre du tableau d'affichage avec la touche **21** ("C", "H" ou " " s'affiche sur l'écran du pupitre).



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**.



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).

Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.



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 (pour les afficheurs équipés de cette option)

L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, temps-mort, 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**.



Numéro de période

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



Fin du match

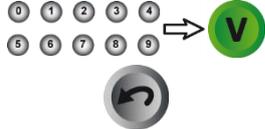
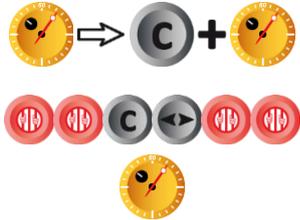
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**, puis programmer les noms des équipes.



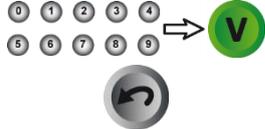
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



● FONCTION CHRONOMETRE

Mise en service	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Chrono" avec la touche 4 .	
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 .	
<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 25 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 11 .	
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 (pour les afficheurs équipés de cette option). Le chronomètre continue ensuite à compter sur l'écran du pupitre.	
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. 	
Avertisseur sonore (pour les afficheurs équipés de cette option)	
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	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Entraînement" avec la touche 5.	
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 25. Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 11.	
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 (pour les afficheurs équipés de cette option)	
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



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