

Patinoire Gamme Hockey sur glace

NOTICE D'UTILISATION PUPITRES PENALITES



Images et photos non contractuelles

● GENERALITES

Les différents éléments fournis

Pupitres pénalités Locaux & Visiteurs

- ✓ Permettent de gérer les pénalités des joueurs au hockey sur glace.
- ✓ Ces pupitres sont alimentés par le pupitre principal. Il ne doivent être raccordés qu'aux systèmes fournis par STRAMATEL.



Câbles souples 2 mètres

- ✓ Permettent de raccorder les pupitres entre eux (connecteurs 5 broches des pupitres).
- ✓ Utiliser uniquement les câbles fournis par STRAMATEL.



Sauvegarde des données

Les données du match en cours sont gardées en mémoire dans le pupitre principal.



Evolution des règlements sportifs (clé USB)

Le programme des pupitres pourra 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.

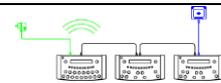


Langue du pupitre

Le pupitre peut être configuré dans différentes langues.

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension.

Raccorder les différents pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).



Laisser le pupitre principal éteint.

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



Maintenir la touche **20** appuyée pendant 1 seconde. Le pupitre propose de programmer la langue du pupitre.



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



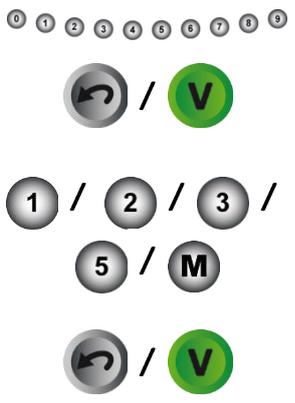
Fonctions des touches du pupitre



Les touches sont numérotées de 0 à 21

	Marche / Arrêt du pupitre
	Saisie des données numériques
	Suppression d'une pénalité en cours / Modification d'un numéro de joueur pénalisé
	Déplacement dans la liste des pénalités en attente
	Visualisation de la liste des pénalités en attente
	Suppression d'une pénalité en attente / Modification d'un numéro de joueur pénalisé (en liste d'attente)
	Retour à l'état précédent
	Validation des paramètres programmés
	Pénalité de 10 minutes (Misconduct)
	Suppression de toutes les pénalités en cours et en attente (appui long > 2 secondes)

● UTILISATION EN MATCH

Mise en service	
<p>Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension. Raccorder les différents pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).</p>	
<p>Mettre le pupitre principal en service en mode "Hockey sur glace".</p>	
<p>Appuyer sur la touche ON/OFF de chaque pupitre pénalités jusqu'à affichage du message de bienvenue.</p>	
Attribution des pénalités	
<p>Chaque pupitre gère les pénalités d'une équipe. Chaque équipe dispose de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 chronomètres de 1, 2, 3 ou 5 minutes. ✓ 2 chronomètres de 10 minutes. ✓ 10 pénalités supplémentaires mises en mémoire (liste d'attente). <p>Ces pénalités en mémoire se chargent et démarrent automatiquement lorsqu'un chronomètre se libère. Le choix du mode "Demi-temps de prison" sur le pupitre principal a pour effet de diviser toutes les durées de pénalités par 2. Les chronomètres sont synchronisés avec le chronomètre principal.</p>	
<p>Attribuer une pénalité 10 minutes à une équipe avec la touche 20.</p>	
<p>Pour attribuer une pénalité à un joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ choisir le numéro du joueur avec les touches 0 à 9. ✓ Corriger le numéro choisi avec la touche 18 ou valider avec la touche 19. ✓ choisir le type de pénalité avec les touches 1, 2, 3, 5 et 20. Pour donner une pénalité de type 2+5 (par exemple), appuyer sur la touche 2, puis sur la touche 5. ✓ Corriger le type de pénalité choisie avec la touche 18 ou valider avec la touche 19. <p><i>Si une pénalité ne peut être chargée immédiatement, elle est stockée automatiquement dans une liste d'attente (sauf les pénalités de 10 minutes). La liste d'attente est affichée sur l'écran du pupitre pendant 3 secondes.</i></p>	

Suppression d'une pénalité en cours	
Supprimer la pénalité n°1 (10 minutes – en haut à gauche sur l'écran du pupitre) avec la touche 11 .	
Supprimer la pénalité n°2 (10 minutes – en bas à gauche sur l'écran du pupitre) avec la touche 10 .	
Supprimer la pénalité n°3 (1, 2, 3 ou 5 minutes – en haut à droite sur l'écran du pupitre) en appuyant 2 fois de suite sur la touche 13 .	
Supprimer la pénalité n°4 (1, 2, 3 ou 5 minutes – en bas à droite sur l'écran du pupitre) en appuyant 2 fois de suite sur la touche 12 .	
En cas de suppression involontaire : recharger la pénalité en appuyant sur la touche 18 dans les 2 secondes qui suivent la suppression.	

Suppression d'une pénalité en liste d'attente	
Visualiser la liste d'attente sur l'écran du pupitre avec la touche 14 .	
Déplacer le curseur sur la pénalité souhaitée avec les touches 15 ou 16 .	
Supprimer la pénalité en appuyant 2 fois de suite sur la touche 17 .	
En cas de suppression involontaire : recharger la pénalité en appuyant sur la touche 18 dans les 2 secondes qui suivent la suppression.	
Quitter la liste d'attente sur l'écran du pupitre avec la touche 14 .	

Pénalités 1, 2, 3 ou 5 minutes en cours - Modification d'un numéro de joueur pénalisé	
Appuyer sur la touche 13 (pénalité n°3) ou sur la touche 12 (pénalité n°4).	
Choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9 .	
Valider le nouveau numéro avec la touche 19 .	

Pénalités en liste d'attente – Modification d'un numéro de joueur pénalisé	
Visualiser la liste d'attente sur l'écran du pupitre avec la touche 14 .	
Déplacer le curseur sur la pénalité souhaitée avec les touches 15 ou 16 .	
Appuyer sur la touche 17 .	
Choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9 .	
Valider le nouveau numéro avec la touche 19 .	
Quitter la liste d'attente sur l'écran du pupitre avec la touche 14 .	

Suppression de toutes les pénalités en cours et en attente	
Supprimer toutes les pénalités en maintenant la touche 21 appuyée pendant 2 secondes.	



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