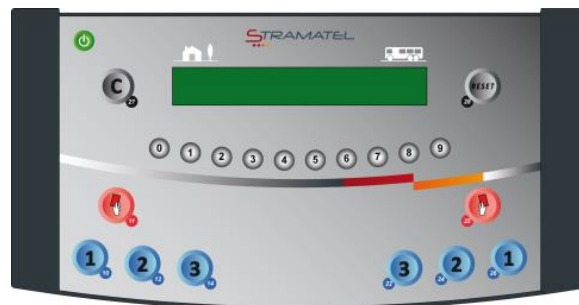


Piscine Gamme Water-Polo

NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE FAUTES INDIVIDUELLES



Images et photos non contractuelles

● GENERALITES

Les différents éléments fournis

Pupitre fautes individuelles

- ✓ Permet de gérer les fautes individuelles des joueurs au Water-Polo.
- ✓ Permet éventuellement de gérer les points des équipes au Water-Polo.
- ✓ Le pupitre est alimenté par le pupitre principal. Il ne doit être raccordé 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.



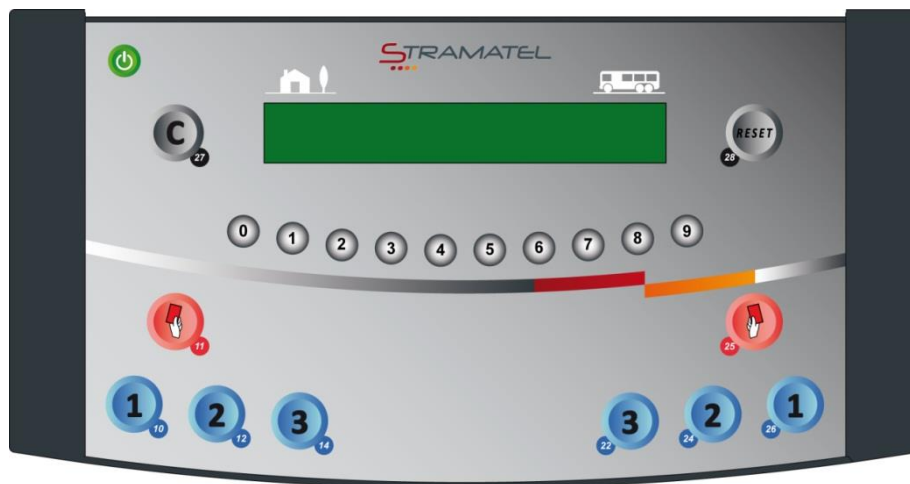
Evolution des règlements sportifs (clé USB)

Le programme du pupitre 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.







Fonctions des touches du pupitre











Les touches sont numérotées de 0 à 28




	Marche / Arrêt du pupitre
	Saisie des données numériques
	Scores des équipes
	Fautes individuelles
	Remise à zéro des fautes individuelles
	Touches non utilisées



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 "Fautes individuelles" jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Maintenir la touche 27 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.	

● UTILISATION EN MATCH

Mise en service	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension. Raccorder les différents pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).	
Mettre le pupitre principal en service en mode "Water-Polo".	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre "Fautes individuelles" jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Fautes	
Pour ajouter 1 faute à un joueur : <ul style="list-style-type: none"> ✓ choisir le numéro du joueur avec les touches 0 à 9. ✓ ajouter 1 faute individuelle avec les touches 11 (Equipe blanche) ou 25 (Equipe bleue). 	 
Pour retirer 1 faute à un joueur : <ul style="list-style-type: none"> ✓ choisir le numéro du joueur avec les touches 0 à 9. ✓ retirer 1 faute individuelle en appuyant simultanément sur 27 et sur 11 ou 25. 	  + 

Scores des équipes	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Equipe blanche) ou 26 (Equipe bleue).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	 + 


Remise à zéro des fautes individuelles	
Remettre les fautes individuelles à zéro en appuyant simultanément sur 27 et sur 28 .	 + 



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