



Piscine Gamme Horloges

NOTICE D'UTILISATION



Images et photos non contractuelles

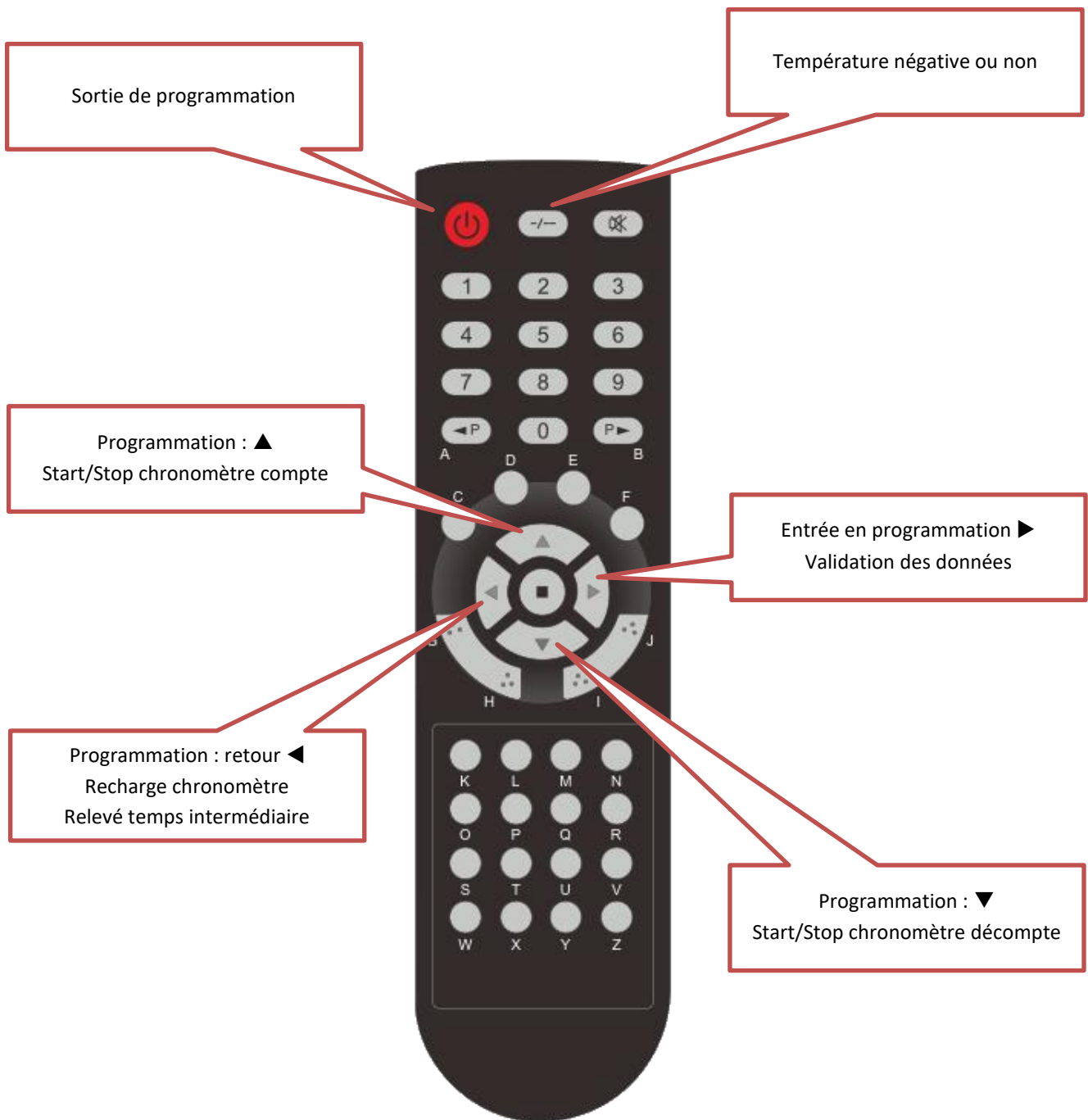
● SOMMAIRE – FONCTIONNEMENT

Pages 2-3	Généralités	
2	Cet afficheur se programme et s'utilise à l'aide d'une télécommande infrarouge. Le récepteur infrarouge se trouve sur la face avant de l'afficheur. Orienter la télécommande infrarouge vers l'afficheur pour effectuer une programmation ou piloter l'afficheur. L'afficheur dispose d'un mode de programmation général et de différents modes de fonctionnement.	
2	Mode Accueil : l'afficheur indique uniquement l'heure (heures/minutes).	12:05 ▶
2	Sauvegarde des données	
3	Fonctions des touches de la télécommande	
Pages 4-5	Mise en service - Programmation	
4-5	Mode "Programmation" : ce mode permet de programmer un certain nombre de données générales : l'heure et la date (HEUr), le niveau de luminosité des leds (LUM), le mode économie d'énergie (Eco – baisse automatique ou non de la luminosité des leds de 23h à 6h), le nombre de cycles différents qui peuvent être programmés en mode "Entraînement" (CYcl), la durée du signal sonore (Son), le mode de fonctionnement de l'afficheur dans un réseau d'afficheurs (SYnC – afficheur maître ou afficheur esclave), le mode test des leds (tEST) et la langue (LANg).	ProG ▼
Pages 6-11	Les différentes fonctions du produit	
6	Mode "Horloge" : ce mode permet d'indiquer alternativement plusieurs informations : l'heure (heures/minutes), la date (jours/mois) et 3 températures différentes. Note : l'heure et la date se programment dans le mode "Programmation".	HorL ▼
7	Mode "Chronomètre" : ce mode permet de chronométrer en mode "compte" (d'une valeur programmée jusqu'à 99 heures 59 minutes 59 secondes) ou en mode "décompte" (d'une valeur programmée jusqu'à 0).	Chro ▼
8	Mode "Nombre de jours" : ce mode permet de compter ou décompter un nombre de jours à partir d'une valeur programmée de 0 à 999 jours. Le mode "compte" permet par exemple d'afficher un nombre de jours sans accidents. Le mode "décompte" permet par exemple d'afficher le nombre de jours restant avant un évènement.	Jour ▼
9	Mode "Scores" : ce mode permet d'indiquer le score d'un match de 0-0 à 99-99.	Scor ▼
10	Mode "Entraînement" : ce mode permet de gérer un enchaînement de cycles exercice/repos. Les durées d'exercice et de repos sont programmables de 0 à 59 minutes 59 secondes. Chaque cycle exercice/repos peut être répété de 0 à 99 fois. 9 types de cycles différents peuvent être programmés successivement. Les périodes d'exercice et de repos se succèdent automatiquement.	CYcl ▼
11	Mode "Veille" : ce mode permet d'effacer tous les chiffres de l'afficheur.	OFF ▼

Sauvegarde des données

L'heure, la date et les données programmées sont sauvegardées en cas de coupure secteur.

Fonctions des touches de la télécommande infrarouge



● MISE EN SERVICE - PROGRAMMATION

Mise en service

Mettre si nécessaire l'afficheur sous tension : l'afficheur indique sa configuration en mémoire, puis bascule dans le dernier mode de fonctionnement programmé.

Le mode "Programmation" – Généralités

Ce mode permet de programmer un certain nombre de données générales :

- ✓ l'heure et la date
- ✓ le niveau de luminosité des leds
- ✓ le mode économie d'énergie (baisse automatique ou non de la luminosité des leds de 23h à 6h)
- ✓ le nombre de cycles différents qui peuvent être programmés en mode "Entraînement"
- ✓ la durée du signal sonore
- ✓ le mode de fonctionnement de l'afficheur dans un réseau d'afficheurs (afficheur maître ou afficheur esclave)
- ✓ le mode test des leds
- ✓ la langue

HEUr

LUM

Eco

CYcL

Son

SYnC

tEst

LAnG

Appuyer plusieurs fois sur la touche **rouge**: l'afficheur bascule en mode Accueil : il indique uniquement l'heure.

12:05

Utiliser les touches ▲ et ▼ pour se déplacer dans la liste des différents modes disponibles et choisir le mode "Programmation".

Valider ce mode avec la touche ►.

ProG

L'afficheur indique **"HEUr"**. Utiliser les touches ▲ et ▼ pour se déplacer dans la liste des différents modes de programmation disponibles.

Sélectionner le mode souhaité, puis appuyer sur la touche ►.

**HEUr / LUM / Eco /
CYcL / Son / SYnC /
tEst / LAnG**

Programmer la donnée sélectionnée, puis valider avec la touche ► : l'afficheur bascule en mode Accueil : il indique uniquement l'heure.

12:05

Programmation de l'heure et de la date (HEUr)

Programmer les dizaines d'heures avec les touches ▲ et ▼. Passer aux unités d'heures avec la touche ►. Revenir éventuellement aux dizaines d'heures avec la touche ◀.

Programmer de la même manière les dizaines et les unités de minutes.

2H:-M

Programmer ensuite le jour et le mois.

Valider avec la touche ►.

0J:-M

Programmer ensuite l'année.

Valider avec la touche ►.

20 1-

Niveau de luminosité des leds (LUM)

Il est possible de choisir parmi 4 niveaux de luminosité des leds. Choisir le niveau de luminosité souhaité (de 1 à 4) avec les touches ▲ et ▼. Le niveau de luminosité varie pendant la programmation.

Valider avec la touche ►.

LU: 4

Mode économie d'énergie (Eco)

Ce mode économie d'énergie permet de baisser automatiquement la luminosité des leds de 23h à 6h.

Choisir ce mode économie d'énergie (on) ou non (OF) avec les touches ▲ et ▼.

Valider avec la touche ►.

Ec:on / Ec:OF

Nombre de cycles différents qui peuvent être programmés en mode "Entraînement" (CYCL)

Il est possible de programmer de 1 à 9 cycles différents en mode "Entraînement". Exemple : un 1^{er} cycle du type "20 secondes d'exercice / 10 secondes de repos / répété 10 fois", un 2nd cycle du type "30 secondes d'exercice / 15 secondes de repos / répété 5 fois", etc...

Choisir le nombre de cycles maximum avec les touches ▲ et ▼.

Valider avec la touche ►.

CY: 8

Durée du signal sonore (Son)

En modes "Chronomètre" et "Entraînement", la durée du signal sonore est programmable de 0 à 4 secondes (si l'afficheur est livré avec l'option "avertisseur sonore intégré"). Le choix "0" désactive l'avertisseur sonore.

Choisir la durée du signal sonore souhaitée avec les touches ▲ et ▼.

Valider avec la touche ►.

So: 2

Mode de fonctionnement de l'afficheur dans un réseau d'afficheurs (SYnC)

Afficheurs commandés pour fonctionner en réseau : chaque afficheur peut être configuré pour être maître ou esclave (1 seul maître possible par réseau) : l'afficheur maître remet automatiquement les afficheurs esclaves à l'heure.

Choisir le mode maître (MA) ou le mode esclave (ES) avec les touches ▲ et ▼.

Valider avec la touche ►.

SY:MA / SY:ES

Mode test des leds (tEst).

Ce mode permet de vérifier l'état des leds de l'afficheur et de vérifier le nom du programme (mode destiné à la maintenance).

Choisir différents modes de test avec les touches ▲ et ▼.

Sortir de ce mode avec la touche rouge.

88:88 / 12.34

HEUr

Langue de l'afficheur (LAnG)

Il est possible de choisir parmi 3 langues : le français (Fr), l'anglais (En) et l'allemand (dE) : les textes s'adaptent automatiquement à la langue choisie. Choisir la langue souhaitée avec les touches ▲ et ▼.

Valider avec la touche ►.

**LA:Fr / LA:En /
LA:dE**

● MODE "HORLOGE"

Note : l'heure et la date se programment dans le mode "Programmation" (voir pages 4 & 5)

Généralités

Ce mode permet d'indiquer alternativement plusieurs informations : **l'heure** (heures/minutes), **la date** (jours/mois) et **3 températures différentes**. La durée d'affichage de chaque information est programmable de 0 à 9 secondes.

Si une durée est réglée à 0, la donnée correspondante ne s'affiche pas.

4 animations différentes peuvent également être programmées pour l'enchaînement des informations (fondus-enchaînés plus ou moins rapides).

Les températures peuvent être des valeurs mesurées (si l'afficheur est livré avec des sondes de températures) ou des valeurs fixes programmées manuellement. Chaque température peut être ajustée. Une lettre peut être ajoutée derrière la température affichée pour indiquer le type de température (exp : 25°A pour la température de l'Air).

12:05

15.10

27°A

28°E BASSIN 1 *

27°E BASSIN 2 *

Appuyer plusieurs fois sur la touche **rouge**: l'afficheur bascule en mode Accueil : il indique uniquement l'heure.

12:05

Utiliser les touches ▲ et ▼ pour se déplacer dans la liste des différents modes disponibles et choisir le mode "Horloge". Valider ce mode avec la touche ►. Les données souhaitées s'affichent.

HorL

Pour modifier les données programmées : appuyer sur la touche ►. L'afficheur indique "tEMP". Utiliser les touches ▲ et ▼ pour se déplacer dans la liste des différentes programmations disponibles.

tEMP / durE /
AniM

Sélectionner la donnée souhaitée, puis appuyer sur la touche ►.

12:05 /

15.10

27°A

28°E BASSIN 1 *

27°E BASSIN 2 *

Effectuer la programmation, puis valider avec la touche ► : l'afficheur sort de la programmation.

Programmation des températures (tEMP)

3 températures différentes peuvent être affichées. Utiliser les touches ▲ et ▼ pour sélectionner la température à corriger ou à programmer, puis appuyer sur la touche ►.

t° 2

Programmer les dizaines de degrés avec les touches ▲ et ▼. Passer aux unités de degrés avec la touche ►. Revenir éventuellement aux dizaines de degrés avec la touche ◀. Choisir une température négative ou positive avec la touche -/+. Valider la température choisie avec la touche ►. Si la température est mesurée par une sonde, l'afficheur va calculer et conserver en mémoire la correction qui a été apportée. La plage de correction peut être au maximum de -9° à +9° par rapport à la valeur réellement mesurée.

27° / -27

Choisir ensuite la lettre à associer à la température affichée : utiliser les touches ▲ et ▼ pour sélectionner la lettre. Valider les données programmées avec la touche ►.

27 °A

Programmation des durées d'affichage de chaque information (durE)

L'afficheur indique "dH" (Durée Heure). Choisir la durée d'affichage souhaitée (de 0 à 9 secondes) avec les touches ▲ et ▼. Valider la durée choisie avec la touche ►. Programmer de la même manière les durées d'affichage de la date (dd) et des 3 températures (dt). Valider les données programmées avec la touche ►.

dH 2

Programmation d'une animation (AniM)

Il est possible de choisir parmi 4 vitesses de transition pour le passage d'une information à l'autre. Choisir l'animation souhaitée (de 0 à 3) avec les touches ▲ et ▼. Valider l'animation choisie avec la touche ►.

An: 0

● MODE "CHRONOMETRE"

Généralités	
Ce mode permet de chronométrer en mode "compte" (d'une valeur programmée jusqu'à 99 heures 59 minutes 59 secondes) ou en mode "décompte" (d'une valeur programmée jusqu'à 0). La valeur de départ est programmable de 0 à 99 heures 59 minutes 59 secondes. L'afficheur indique le temps en secondes/centièmes lorsqu'il est inférieur à une minute, en minutes/secondes lorsqu'il est inférieur à une heure, en heures/minutes au-delà d'une heure. (Le centième de seconde n'apparaît que lorsque le chronomètre est arrêté). Un temps intermédiaire peut être relevé et rester affiché pendant 2 secondes. En mode "décompte", un signal sonore peut être émis lorsque le temps programmé est écoulé (si l'afficheur est livré avec l'option "avertisseur sonore intégré"). La durée du signal sonore est programmable de 0 à 4 secondes (voir le mode "Programmation" - pages 4 & 5).	23:30
Appuyer plusieurs fois sur la touche rouge : l'afficheur bascule en mode Accueil : il indique uniquement l'heure.	12:05
Utiliser les touches ▲ et ▼ pour se déplacer dans la liste des différents modes disponibles et choisir le mode "Chronomètre".	Chro
Valider le mode "Chronomètre" avec la touche ►. L'afficheur passe à la programmation de la valeur de départ du chronomètre : il indique "0- H" (heures).	0- H

Choix de la valeur de départ du chronomètre	
Conserver la valeur précédemment programmée avec la touche ◀.	0- H
Ou programmer une nouvelle valeur : ✓ Programmer les dizaines d'heures avec les touches ▲ et ▼. ✓ Passer aux unités d'heures avec la touche ►. ✓ Revenir éventuellement aux dizaines d'heures avec la touche ◀. ✓ Valider les heures avec la touche ►. ✓ L'afficheur indique "-M:-S" (minutes/secondes). ✓ Programmer les minutes et les secondes.	12 H -M:-S
Les données cessent de clignoter : la programmation est terminée	23:30

Choix du mode de chronométrage	
Dès la programmation terminée, appuyer sur la touche ▲ pour lancer le chronomètre en mode "compte" ou sur la touche ▼ pour lancer le chronomètre en mode "décompte".	

Chronométrage	
Lancer ou arrêter le chronomètre avec les touches ▲ ou ▼.	23:30
Le chronomètre lancé : afficher un temps intermédiaire avec la touche ◀ (le temps intermédiaire reste affiché pendant 2 secondes).	"23:35"
Le chronomètre arrêté : recharger le chronomètre à sa valeur départ avec la touche ◀.	23:30
Programmer éventuellement une nouvelle valeur de départ du chronomètre avec la touche ►.	0H:-M

• MODE "NOMBRE DE JOURS"

Généralités	
Ce mode permet de compter ou décompter un nombre de jours à partir d'une valeur programmée de 0 à 999 jours. Le mode "compte" permet par exemple d'afficher un nombre de jours sans accidents. Le mode "décompte" permet par exemple d'afficher le nombre de jours restant avant un évènement. L'incréméntation ou la décrémentation des jours se fait tous les jours à minuit (changer l'heure de l'horloge pour éventuellement choisir un autre horaire de basculement). En mode "décompte", l'afficheur indique "Jour J" lorsque le nombre de jours arrive à 0, puis "0" les jours suivants.	-365 / J-27
Appuyer plusieurs fois sur la touche rouge : l'afficheur bascule en mode Accueil : il indique uniquement l'heure.	12:05
Utiliser les touches ▲ et ▼ pour se déplacer dans la liste des différents modes disponibles et choisir le mode "Nombre de jours".	Jour
Valider le mode "Nombre de jours" avec la touche ►. L'afficheur passe à la programmation de la valeur de départ (nombre de jours).	2--

Choix de la valeur de départ (nombre de jours)	
Conserver la valeur précédemment programmée avec la touche ◀.	365
Ou programmer une nouvelle valeur : ✓ Programmer les centaines de jours avec les touches ▲ et ▼. ✓ Passer aux dizaines de jours avec la touche ►. ✓ Revenir éventuellement aux centaines de jours avec la touche ◀. ✓ Programmer de la même manière les dizaines et les unités de jours.	365
Les données cessent de clignoter : la programmation est terminée	365

Choix du mode de comptage	
Appuyer sur la touche ▲ pour compter un nombre de jours.	365J / 27J
Appuyer sur la touche ▼ pour décompter un nombre de jours.	-365 / J-27

● **MODE "SCORES"**

Généralités	
Ce mode permet d'indiquer le score d'un match de 0-0 à 99-99.	12 17
Appuyer plusieurs fois sur la touche rouge : l'afficheur bascule en mode Accueil : il indique uniquement l'heure.	12:05
Utiliser les touches ▲ et ▼ pour se déplacer dans la liste des différents modes disponibles et choisir le mode "Scores".	Scor
Valider le mode "Scores" avec la touche ►.	0 0

Incrémentation ou décrémentation des scores	
Sélectionner le score à modifier en appuyant 1 ou 2 fois sur la touche ► : le score sélectionné clignote.	12 "18"
Ajouter 1 point avec la touche la touche ▲.	12 "19"
Retirer 1 point avec la touche ▼.	12 "17"
Arrêter le clignotement des scores en appuyant 1 ou 2 fois sur la touche ►.	12 17

Remise à zéro des scores	
Appuyer plusieurs fois sur la touche ◀.	0 0

● MODE "ENTRAÎNEMENT"

Généralités	
Ce mode permet de gérer un enchaînement de cycles exercice/repos. Les durées d'exercice et de repos sont programmables de 0 à 59 minutes 59 secondes. Chaque cycle exercice/repos peut être répété de 0 à 99 fois. Plusieurs types de cycles différents peuvent être programmés successivement (9 types au maximum - voir le mode "Programmation" - pages 4 & 5). Durant l'entraînement, les périodes d'exercice et de repos se succèdent automatiquement. L'afficheur indique ponctuellement l'exercice en cours (E2 par exemple) ou le repos en cours (r2 par exemple). Un signal sonore peut être émis à chaque fin d'exercice et de repos (si l'afficheur est livré avec l'option "avertisseur sonore intégré"). La durée du signal sonore est programmable de 0 à 4 secondes (voir le mode "Programmation" - pages 4 & 5).	10:00
Appuyer plusieurs fois sur la touche rouge : l'afficheur bascule en mode Accueil : il indique uniquement l'heure.	12:05
Utiliser les touches ▲ et ▼ pour se déplacer dans la liste des différents modes disponibles et choisir le mode "Entraînement".	CYcL
Valider le mode "Entraînement" avec la touche ►. L'afficheur passe à la programmation de la durée du 1 ^{er} exercice : il indique "0- E1".	0 E1

Programmation des données	
Conserver les valeurs précédemment programmées avec la touche ◀ ou programmer de nouvelles valeurs :	
L'afficheur indique "0- E1" (Programmation de la durée d'exercice du 1^{er} cycle d'entraînement). Programmer les dizaines de minutes avec les touches ▲ et ▼. Passer aux unités de minutes avec la touche ►. Revenir éventuellement aux dizaines de minutes avec la touche ◀. Programmer de la même manière les dizaines et les unités de secondes. Valider la durée avec la touche ►.	0 E1
L'afficheur indique "0- r1" (Programmation de la durée de repos du 1^{er} cycle d'entraînement). Programmer les dizaines de minutes avec les touches ▲ et ▼. Passer aux unités de minutes avec la touche ►. Revenir éventuellement aux dizaines de minutes avec la touche ◀. Programmer de la même manière les dizaines et les unités de secondes. Valider la durée avec la touche ►.	0 r1
L'afficheur indique "c1 0-" (Programmation du nombre de fois que le 1^{er} cycle exercice/repos doit être répété). Programmer les dizaines avec les touches ▲ et ▼. Passer aux unités avec la touche ►. Revenir éventuellement aux dizaines avec la touche ◀. Valider la valeur avec la touche ►.	C1 0-
L'afficheur indique "0- E2" (Programmation de la durée d'exercice du 2nd cycle d'entraînement – excepté si le nombre de cycles différents a été programmé à 1). Programmer les données comme indiqué précédemment.	0 E2
Le dernier type de cycle programmé, les données cessent de clignoter : la programmation est terminée.	10:00

Entraînement	
Lancer ou arrêter le chronomètre avec les touches ▲ ou ▼. Les périodes d'exercice et de repos se succèdent automatiquement.	9:59
Le chronomètre arrêté : recharger un nouvel entraînement avec la touche ◀.	10:00
Programmer éventuellement de nouvelles données d'entraînement avec la touche ►.	0 E1

- **MODE "VEILLE"**

Généralités	
Ce mode permet d'effacer tous les chiffres de l'afficheur.	
Appuyer plusieurs fois sur la touche rouge : l'afficheur bascule en mode Accueil : il indique uniquement l'heure.	12:05
Utiliser les touches ▲ et ▼ pour se déplacer dans la liste des différents modes disponibles et choisir le mode "Veille".	OFF
Valider le mode "Veille" avec la touche ► : les chiffres de l'afficheur s'éteignent.	

Sortie du mode "Veille"	
Appuyer sur la touche ◀ : l'afficheur bascule en mode Accueil : il indique uniquement l'heure.	12:05

● NOTES

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



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