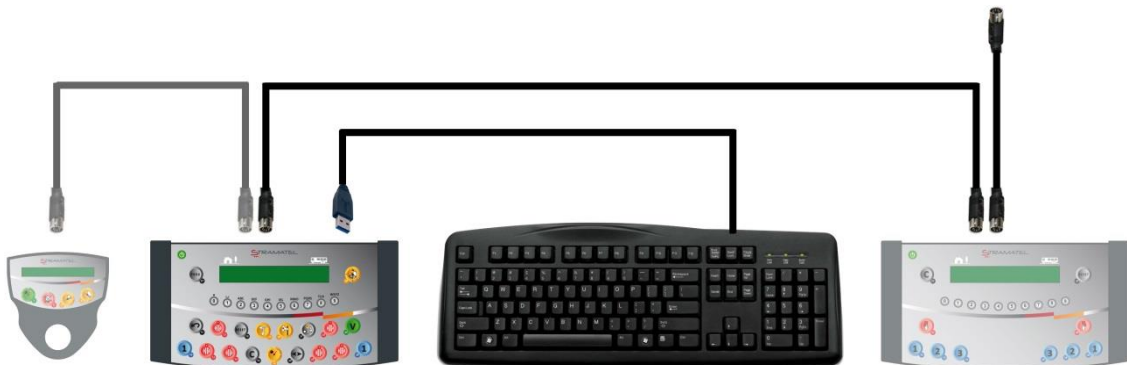


Piscine Gamme Water-Polo

NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE



Modèles avec noms des équipes programmables







Modèles avec ou sans fautes individuelles

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
8	✓ Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau
8	✓ Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)
9	✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre
9	✓ Evolution des règlements sportifs (clé USB)
Pages 9 - 15	Sports et fonctions
9	✓ Horloge du tableau d'affichage
10-11	✓ Water-Polo
13	✓ Fonction Entraînement Natation
14	✓ Fonction Chronomètre
15	✓ Fonction Entraînement

● GENERALITES

Les différents éléments fournis	
Attention : le clavier USB, les pupitres et l'alimentation doivent toujours être protégés des intempéries (pendant et hors utilisation).	
Pupitre principal <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...). 	
Pupitre "Fautes individuelles" (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 water-polo. ✓ Permet éventuellement de gérer les points des équipes au water-polo. ✓ 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. 	
Câble souple 2 mètres <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de raccorder les pupitres entre eux (connecteurs 5 broches des pupitres). ✓ Utiliser uniquement le câble fourni par STRAMATEL. 	
Câble souple 10 mètres (Modèle radiocommandé avec option kit de transmission 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	
<p>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).</p>	
Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)	
<p>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).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eteindre le pupitre. ✓ Débrancher le clavier USB et les autres pupitres. ✓ Mettre le pupitre et l'alimentation à plus de 2,5 mètres du bassin. ✓ 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>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.</p>	













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)
	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)
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres
	Touches non utilisées

● 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). <i>Le pupitre "Fautes individuelles" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles. Le pupitre "30 secondes" est livré avec les afficheurs "temps de possession" de la gamme SC30.</i> 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. Attention : les pupitres et l'alimentation doivent dans ce cas être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin.	
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	
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 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.	
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).	
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. 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 25. ✓ 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 25. Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 11.	  
Programmer les noms des équipes.	

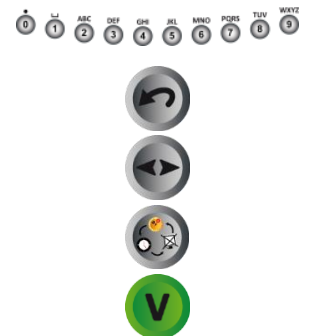
Programmation des noms des équipes

Les noms peuvent être programmés soit en mode SMS directement sur le pupitre, soit à l'aide du clavier USB fourni.



Programmation en mode SMS :

- ✓ Choisir le nom de l'équipe blanche 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 du clavier USB :

Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec 5 types de claviers : AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE et ARABE (cf. "Type de clavier USB" – Page 8). *Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec l'hébreu, le russe ou l'arabe.*

- ✓ Taper le nom de l'équipe blanche 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, ć, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ñ, ...	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 : ž	F12+n : ŋ
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

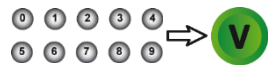
Certains paramètres généraux sont configurables : la langue du pupitre, le type de clavier USB, les horaires d'extinction de l'horloge sur le tableau d'affichage, le mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé).


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

Accès au mode "Configuration générale"	
Appuyer 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	
Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec différents types de claviers (AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE et ARABE). Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment. Sélectionner le type de clavier avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre. <i>Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec 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.

9

Evolution des règlements sportifs (clé USB)

Les programmes du pupitre principal et du pupitre "Fautes individuelles" pourront 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

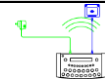
Le tableau d'affichage doit être laissé sous tension en permanence hors utilisation.

Le tableau affichage est doté d'une horloge 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

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



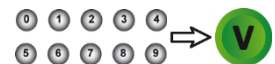
Appuyer plusieurs fois sur la touche 27 (accès au choix des sports).



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.




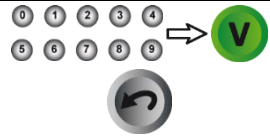






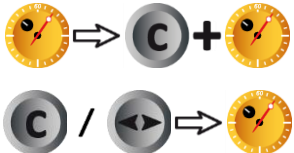
Eteindre le pupitre en maintenant sa touche ON/OFF appuyée, et le mettre en charge.
L'heure est sauvegardée de manière permanente dans le tableau d'affichage en cas de coupure de courant.









● WATER-POLO






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




Programmation	
Choisir le mode "Water-Polo" avec la touche 1 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de périodes, 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, nombre de temps-morts (2 par match ou 1 par période), durée du repos principal (entre 2 ^{ème} et 3 ^{ème} période), durée du repos secondaire (entre 1 ^{ère} et 2 ^{ème} période / entre 3 ^{ème} et 4 ^{ème} période). Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longtemps 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)	



Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
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 : <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. ✓ décrémenter le temps avec la touche 16 ou l'incrémenter avec la touche 20. Valider avec la touche 18. 	






Scores	
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 .	 + 

Exclusions	
3 chronomètres d'exclusion de 20 secondes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Equipe blanche) ou 22, 23, 24 (Equipe bleue).	
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 (Equipe blanche) ou 26 (Equipe bleue).	
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 .	

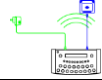




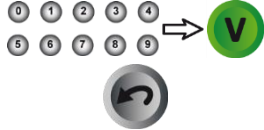



Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	 + 

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis 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 .	 +  → 

• NOTES

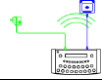




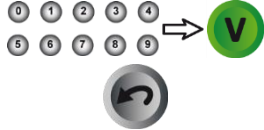

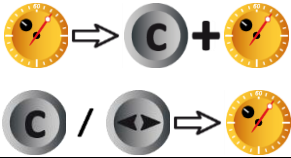





● FONCTION ENTRAÎNEMENT NATATION

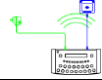




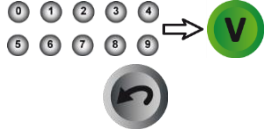





Mise en service	
Le pupitre principal est utilisé seul (le clavier USB et les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Entraînement Natation" avec la touche 3 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée de chronométrage. 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 . Le chronomètre redémarre automatiquement à zéro lorsque le temps programmé est écoulé. <i>L'avertisseur sonore ne se déclenche pas automatiquement lorsque le temps programmé est écoulé.</i>	
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 .	

ENTRAÎNEMENT NATATION

● 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 "Chronomètre" avec la touche 2 .	
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. 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. ✓ décrémenter le temps avec la touche 16 ou l'incrémenter avec la touche 20. 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 4 .	
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	
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