

NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE



Modèles avec noms des équipes ou des joueurs programmables

Images et photos non contractuelles

● SOMMAIRE

Pages 3 - 4	Généralités
3	✓ Les différents éléments fournis
3	✓ Messages défilants ou fixes
3	✓ Sauvegarde des données
3	✓ Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)
4	✓ 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 ou des joueurs
Page 8	Configurations diverses
8	✓ Accès au mode "Configuration générale"
8	✓ Langue du pupitre
8	✓ Type de clavier USB
8	✓ Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)
8	✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre
8	✓ Evolution des règlements sportifs (clé USB)
Pages 10 - 13	Sports et fonctions
10-11	✓ Tennis
12-13	✓ Sport libre
Page 14	Messages défilants - Généralités
14	✓ Ligne 1 - Types de messages
14	✓ Ligne 1 - Types d'animations
14	✓ Ligne 1 - Succession des messages
14	✓ Ligne 2
14	✓ Période d'affichage des messages
14	✓ Conseils pour la programmation
Pages 15 - 16	Programmation des messages
15	✓ Entrée dans le mode "programmation des messages"
15	✓ Ligne 1 - Programmation des types de messages
15	✓ Ligne 1 - Programmation ou modification d'un message et de l'animation associée
15	✓ Ligne 1 - Programmation de l'ordre de succession des messages
16	✓ Ligne 2 - Programmation d'un message
16	✓ Sortie du mode "programmation des messages"
Page 16	Messages défilants – Clavier USB
16	✓ Saisie des messages sur le clavier USB
Page 17	Diffusion des messages
17	✓ Pendant les matchs
17	✓ Hors utilisation sportive (pupitre éteint)

● GENERALITES

Les différents éléments fournis	
Attention : le pupitre et son alimentation, le clavier USB, la télécommande (option) 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 gérer les messages défilants ou fixes pendant les matchs ou hors utilisation sportive. 	
Clavier USB <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de saisir les textes (noms des équipes ou des joueurs, messages défilants ou fixes). <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. ✓ 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. 	
Option télécommande (Cette option doit être spécifiée à la commande – Elle nécessite la modification du pupitre) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de gérer les points à distance. ✓ Utiliser uniquement la télécommande fournie par STRAMATEL. ✓ Pile interne : Lithium 3V CR2032 	

Messages défilants ou fixes	
Des messages défilants ou fixes peuvent être affichés en lieu et place des noms des équipes pendant les matchs et hors utilisation sportive (pupitre éteint).	

Sauvegarde des données	
Les messages et les différentes données du match en cours sont gardés 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>	

Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)	
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).	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eteindre le pupitre. ✓ Débrancher le clavier USB. ✓ 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). 	
<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>	

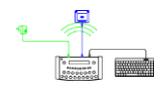
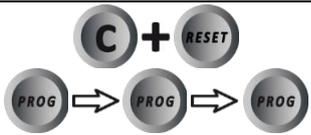
Fonctions des touches du pupitre

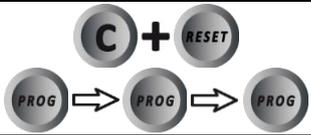


Les touches sont numérotées de 0 à 28

	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
	Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu
	Lancement ou arrêt du chronomètre de repos
	Rechargement à zéro du chronomètre de jeu
	Retour à l'état précédent
	Chargement d'un nouveau match
	Fonction Correction (en maintenant la touche appuyée et en appuyant sur une touche "Scores")
	Changement de service
	Désignation d'un gagnant (sport libre)
	Affichage des messages défilants
	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.	
Brancher éventuellement le clavier USB à l'arrière 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 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) : nombre de sets, nombre de jeux, 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 le nombre de points ou de jeux 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 ou des joueurs.	

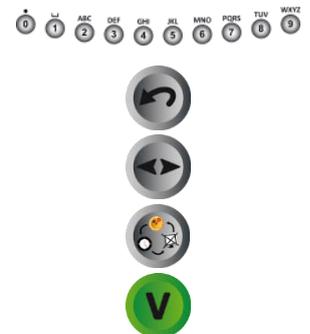
Programmation des noms des équipes ou des joueurs

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 A 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).

- ✓ Taper le nom de l'équipe A sur le clavier.
En configuration AZERTY ou QWERTY, le clavier fourni 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 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ą, ...	F9 : ā, ē, ū, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - De la même manière, la touche F12 permet d'entrer des caractères spécifiques :

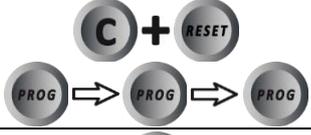
F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ž	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Modifier le dernier caractère entré avec la touche (**Backspace**).
- ✓ Changer d'équipe avec la touche **↵ (TAB)**.
- ✓ Passer du mode Majuscule (**ABC** sur l'écran du pupitre) au mode Minuscule (**abc**)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

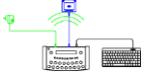
Type de clavier USB	
Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec différents types de claviers (AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE et ARABE). Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment. Sélectionner le type de clavier avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.	

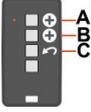
Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)	
Le pupitre radiocommandé est doté de 6 fréquences de transmission différentes (canaux) et peut également être utilisé en transmission filaire. Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment. Choisir un canal radio avec 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.	

● TENNIS

Mise en service	
Brancher éventuellement le clavier USB à l'arrière du pupitre.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Tennis" avec la touche 1 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de sets, nombres de jeux gagnants dans chaque set, fonctionnement avec ou sans le système de point décisif (No-Ad – "N-A" sur l'écran du pupitre), mode de fonctionnement dans le set final (set remplacé par un jeu décisif en 7 points gagnants, en 10 points gagnants ou set normal en x jeux gagnants), sets joués avec ou sans Tie-Break, set final joué avec ou sans Tie-Break ("+TB" sur l'écran du pupitre). 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 ou des joueurs (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 (Heures/Minutes) avec la touche 18 .	
Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et remettre le chronomètre à zéro avec la touche 28 .	
Scores	
Compter les points avec les touches 10 (Equipe A) ou 26 (Equipe B). <i>Les jeux et les sets se comptabilisent automatiquement.</i>	
Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche 11 (<i>les 3 dernières manipulations peuvent être annulées</i>). Le nombre de points, le nombre de jeux et le nombre de sets se corrigent automatiquement.	
Corriger (uniquement) le nombre de points en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Option télécommande	
La télécommande pilote le pupitre à distance. <i>Cette option doit être spécifiée à la commande – Elle nécessite la modification du pupitre.</i>	
Compter les points avec les touches A (Equipe A) ou B (Equipe B). <i>Les jeux et les sets se comptabilisent automatiquement.</i> Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche C (<i>les 3 dernières manipulations peuvent être annulées</i>). Le nombre de points, le nombre de jeux et le nombre de sets se corrigent automatiquement.	

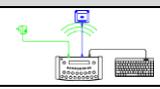
Côté de service	
Le côté de service s'inverse automatiquement à chaque jeu et durant les Tie-Breaks. Si besoin, inverser manuellement le côté de service avec la touche 20 .	

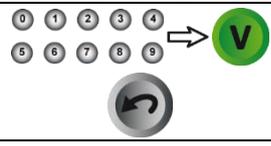
Chronomètre de repos	
Lancer ou arrêter le chronomètre de repos (Minutes / Secondes) avec la touche 17 .	

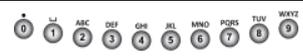
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes ou des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

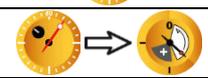
● SPORT LIBRE

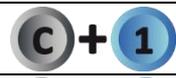
Ce mode permet de se créer un fonctionnement à la carte.

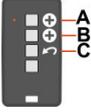
Mise en service	
Brancher éventuellement le clavier USB à l'arrière du pupitre.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Programmation	
Choisir le mode "Sport libre" avec la touche 2 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de sets, nombre de points par set, nombre de points dans le dernier set. 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 ou des joueurs (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 (Minutes / Secondes) avec la touche 18 .	
Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et remettre le chronomètre à zéro avec la touche 28 .	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Equipe A) ou 26 (Equipe B).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Si besoin, remettre les scores à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 10 ou 26 .	
Une fois le nombre de points minimum par set atteint : valider le set avec la touche 25 .	
Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche 11 (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.	

Option télécommande	
La télécommande pilote le pupitre à distance. <i>Cette option doit être spécifiée à la commande – Elle nécessite la modification du pupitre.</i>	
Ajouter 1 point avec les touches A (Equipe A) ou B (Equipe B). <i>Les jeux et les sets se comptabilisent automatiquement.</i> Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche C (<i>les 3 dernières manipulations peuvent être annulées</i>). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.	
Côté de service	
Inverser le côté de service avec la touche 20 .	
Chronomètre de repos	
Lancer ou arrêter le chronomètre de repos (Minutes / Secondes) avec la touche 17 .	
Gagnant du match	
Indiquer le gagnant du match avec la touche 21 : le nombre de sets du gagnant clignote sur l'écran du pupitre. En cas d'égalité du nombre de sets : désigner un gagnant avec les touches 10 (Equipe A) ou 26 (Equipe B).	 
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes ou des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● MESSAGES DEFILANTS - GENERALITES

Cette option permet d'afficher :

- ✓ des messages défilants ou fixes en lieu et place du nom de l'équipe A.
- ✓ un message fixe en lieu et place du nom de l'équipe B.

Ligne 1 - Types de messages

Il est possible de choisir soit :

- ✓ 4 messages de 250 caractères chacun (solution conseillée si cette longueur est suffisante).
- ✓ 2 messages de 500 caractères chacun.
- ✓ 1 message de 1000 caractères.

La vitesse de défilement est optimisée pour une lecture parfaite du message. 50 secondes sont nécessaires pour passer un message de 250 caractères.

Ligne 1 - Types d'animations

Chaque message peut être programmé fixe ou défilant :

- ✓ Message fixe (les 10 premiers caractères du message sont affichés) : la durée de visualisation du message est programmable de 10 à 90 secondes (par pas de 10s).
- ✓ Message défilant : le nombre de passages est programmable (de 1 à 9 rotations).

Ligne 1 - Succession des messages

Lorsque plusieurs messages sont programmés : il est possible de choisir l'ordre d'affichage de ces messages.

Ligne 2

Un message fixe de 10 caractères peut être programmé.

Période d'affichage des messages

Les messages peuvent être affichés de manière permanente pendant les matchs.

Conseils pour la programmation

La programmation des messages est possible à tout moment. Il est cependant fortement conseillé d'effectuer la saisie avant le début de la compétition.

● PROGRAMMATION DES MESSAGES

Entrée dans le mode "programmation des messages"

Appuyer sur la touche **27** (La programmation des messages est possible à tout moment).



Ligne 1 - Programmation des types de messages

Appuyer sur la touche **0**, puis sélectionner :

- ✓ 4 messages de 250 caractères chacun avec touche **4** (solution conseillée si cette longueur de message est suffisante).
- ✓ 2 messages de 500 caractères chacun avec la touche **2**.
- ✓ 1 message de 1000 caractères avec la touche **1**.



Effacer les messages existants avec la touche **9** ou les conserver avec la touche **0**.



Ligne 1 - Programmation ou modification d'un message et de l'animation associée

Appuyer sur une des touches **1 à 4** en fonction du message souhaité : le message en mémoire défile sur l'écran du pupitre.



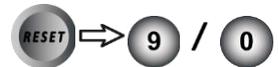
Le message est correct :

- ✓ sortir de la programmation avec la touche **27**.
- ✓ ou modifier l'animation associée au message en appuyant 2 fois sur la touche **25**.



Le message n'est pas correct :

- ✓ appuyer sur la touche **25**.
- ✓ effacer si nécessaire le message en cours avec la touche **15**. Valider l'effacement avec la touche **9** ou conserver le message avec la touche **0**.
- ✓ saisir ou modifier le message à l'aide du clavier USB (cf. page 16).
- ✓ valider le message avec la touche **25**.



Choisir le type d'animation avec les touches **0** (Message fixe) ou **9** (Message défilant).



Message fixe :

- ✓ programmer la durée de visualisation du message avec les touches **1 à 9**. Valider avec la touche **25**.



Message défilant :

- ✓ programmer le nombre de passages du message avec les touches **1 à 9**. Valider avec la touche **25**.



Ligne 1 - Programmation de l'ordre de succession des messages

Appuyer sur la touche **5**.



Sélectionner le 1^{er} message à afficher avec les touches **1 à 4** (ou avec les touches **1 et 2** en fonction des types de messages choisis) ou choisir de ne pas afficher de message avec la touche **0**. Valider le message avec la touche **25**. Procéder de la même manière pour sélectionner les messages suivants.



Ligne 2 - Programmation d'un message

Appuyer sur la touche **6**.

6

Saisir ou modifier le message à l'aide du clavier USB (cf. page 16).



Valider le message avec la touche **25**.



Sortie du mode "programmation des messages"

Appuyer sur la touche **27**.



● MESSAGES DEFILANTS - CLAVIER USB

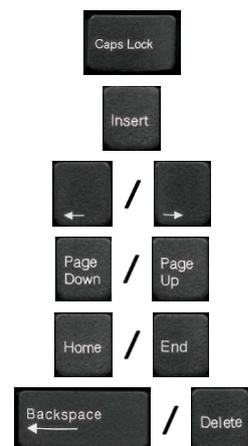
Saisie des messages sur le clavier USB

Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec 5 types de claviers : AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE et ARABE. *Attention, les afficheurs ne sont cependant pas compatibles avec les messages défilants en hébreu.*

- ✓ Entrer le texte souhaité sur le clavier.
En configuration AZERTY ou QWERTY, le clavier fourni 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 : 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 : η
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : z	
- ✓ Passer du mode Majuscule (**ABC** sur l'écran du pupitre) au mode Minuscule (**abc**) avec la touche **Caps Lock**.
- ✓ Entrer ou sortir du mode insertion avec la touche **Inser**.
- ✓ Se déplacer pas à pas dans le message avec les touches **←** et **→**.
- ✓ Se déplacer de 20 caractères dans le message avec la touche **↓** (**Page Down**) ou avec la touche **↑** (**Page Up**).
- ✓ Se déplacer au début ou à la fin du message avec la touche **↶** (**Home**) ou avec la touche **Fin** (**End**).
- ✓ Effacer un caractère entré avec la touche **Backspace** ou avec la touche **Suppr** (**Delete**).



● DIFFUSION DES MESSAGES

Pendant les matchs

Les messages peuvent être affichés à n'importe quel moment en appuyant simultanément sur les touches **16** et **21** ("Texte défilant ON" apparaît sur l'écran du pupitre).



Un nouvel appui stoppe la diffusion des messages ("Texte défilant OFF" apparaît sur l'écran du pupitre).



Hors utilisation sportive (pupitre éteint)

Les messages peuvent être affichés hors utilisation sportive (pupitre éteint).

Lors de l'extinction du pupitre, choisir si l'afficheur doit afficher les textes défilants (touche **9**) ou non (touche **0**).





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