

Multisport Gamme 452




NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE 24 SECONDES AUTONOME



Images et photos non contractuelles

● GENERALITES

Les différents éléments fournis

Pupitre <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de gérer les temps de possession de ballon au basket-ball. 	
Alimentation 12V 500mA <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de charger les batteries du pupitre. ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL. 	
Câble souple 2 mètres (option) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de raccorder le pupitre à un Multi-Top. ✓ Utiliser uniquement le câble fourni par STRAMATEL. 	

Mise en charge du pupitre

Le pupitre est doté de batteries disposant d'une autonomie de 20 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).

- ✓ Eteindre le pupitre.
- ✓ 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).

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.

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 1 à 4

	Marche / Arrêt du pupitre
	Lancement ou arrêt du chronomètre Programmation des durées (appui long > 5 secondes dès la mise en marche du pupitre)
	Arrêt et effacement du chronomètre Accès à la programmation de la langue ou à la programmation du mode de transmission du pupitre (appui long > 1 seconde à la mise en marche du pupitre)
	Rechargement du chronomètre à 14 secondes Entrée en mode correction de la valeur du chronomètre (appui long > 1 seconde)
	Rechargement du chronomètre à 24 secondes Entrée en mode correction de la valeur du chronomètre (appui long > 1 seconde)










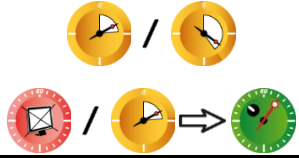

● CONFIGURATIONS DIVERSES

Modification et sauvegarde des durées de chronométrage	
Les durées de chronométrage (24 et 14 secondes) peuvent être modifiées. Ces données sont gardées en mémoire en cas d'extinction du pupitre.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Maintenir la touche 1 appuyée dès l'affichage du message de bienvenue : le pupitre entre en mode programmation du temps "24 secondes".	
Décrémenter le temps avec la touche 2 ou l'incrémenter avec la touche 3 . Valider avec la touche 1 : le pupitre entre en mode programmation du temps "14 secondes".	 /  → 
Décrémenter le temps avec la touche 2 ou l'incrémenter avec la touche 3 . Valider avec la touche 1 : les durées de chronométrage sont enregistrées dans le pupitre.	 /  → 
Eteindre le pupitre en maintenant la touche ON/OFF appuyée.	

Langue du pupitre	
Le pupitre peut être configuré dans différentes langues.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
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.	
Maintenir la touche 2 appuyée pendant 1 seconde. Le pupitre propose de programmer la langue ou le mode de transmission du pupitre.	
Choisir le mode "Language" avec la touche 1 .	
Choisir la langue souhaitée avec les touches 2 et 3 (liste déroulante) et valider avec la touche 1 .	 /  → 
Eteindre le pupitre en maintenant la touche ON/OFF appuyée.	

Mode de transmission du pupitre	
Le pupitre est doté de 6 fréquences de transmission différentes (canaux) et peut également être utilisé en transmission filaire.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
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.	
Maintenir la touche 2 appuyée pendant 1 seconde. Le pupitre propose de programmer la langue ou le mode de transmission du pupitre.	
Choisir le mode "Radio" avec la touche 4 .	
Choisir la fréquence de transmission souhaitée ou le mode de transmission filaire (le pupitre ne transmet plus en mode radio) avec les touches 2 et 3 (liste déroulante) et valider avec la touche 1 .	 /  → 
Eteindre le pupitre en maintenant la touche ON/OFF appuyée.	

● UTILISATION EN MATCH


Mise en service	
Le cas échéant : raccorder le pupitre à un Multi-Top. Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
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.	
Choisir le mode de fonctionnement souhaité pour les temps de possession de ballon : <ul style="list-style-type: none"> ✓ "1/10s" avec la touche 1 (règlement FIBA 2018) : le chronomètre s'affiche en dixièmes de secondes dans les 5 dernières secondes. ✓ "1s" avec la touche 4 : le chronomètre s'affiche toujours en secondes. 	
Chronométrage	
Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche 1 . <i>Ce chronomètre s'arrête automatiquement lorsque le chronomètre de jeu s'arrête (utilisation avec un Multi-Top).</i>	
Arrêter le chronomètre et effacer le temps sur les afficheurs avec la touche 2 .	
Recharger le chronomètre à 14 secondes avec la touche 3 .	
Le chronomètre a été rechargé involontairement à 14 secondes ? Revenir au temps précédent en appuyant de nouveau sur la touche 3 (fonction disponible tant que le chronomètre affiche 14 secondes).	
Recharger le chronomètre à 24 secondes avec la touche 4 .	
Le chronomètre a été rechargé involontairement à 24 secondes ? Revenir au temps précédent en appuyant de nouveau sur la touche 4 (fonction disponible tant que le chronomètre affiche 24 secondes).	
Correction de la valeur du chronomètre : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrer en mode correction en maintenant la touche 3 ou la touche 4 appuyée pendant 1 seconde. ✓ Décrémenter le temps avec la touche 2 ou l'incrémenter avec la touche 3. Valider avec la touche 1. 	
Avertisseur sonore	
L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement : <ul style="list-style-type: none"> ✓ lorsque le temps de possession de ballon est écoulé. 	
Avertisseur lumineux (voyant rouge)	
Le voyant rouge de chaque afficheur s'allume automatiquement : <ul style="list-style-type: none"> ✓ lorsque le temps de possession de ballon est écoulé. 	
Fin du match	
Eteindre le pupitre en maintenant la touche ON/OFF appuyée.	



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

*FIBA APPROVED EQUIPMENT : STRAMATEL propose une gamme de produits approuvés FIBA (Fédération Internationale de Basketball).