

Multisport Gamme 452

# NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE

## 24 SECONDES



*Images et photos non contractuelles*

## ● GENERALITES

### Les différents éléments fournis

#### Pupitre "24 secondes"

- ✓ Permet de gérer les temps de possession de ballon au basket-ball.
- ✓ Le pupitre est alimenté par le pupitre principal ou par le tableau d'affichage. Il ne doit être raccordé qu'aux systèmes fournis par STRAMATEL.



#### Câble souple 2 mètres

- ✓ Permet de raccorder le pupitre "24 secondes" aux autres pupitres (connecteurs 5 broches des pupitres).
- ✓ Utiliser uniquement le câble fourni par STRAMATEL.



### Fonctions des touches du pupitre



Les touches sont numérotées de 1 à 4

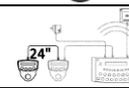
|   |   |
|---|---|
|    | Mise en marche du pupitre<br>Lancement ou arrêt du chronomètre<br>Programmation des durées (appui long > 2 secondes à la mise en marche du pupitre) |
|   | Extinction du pupitre (appui long > 1 seconde)<br>Arrêt et effacement du chronomètre  |
|  | Rechargement du chronomètre à 14 secondes<br>Entrée en mode correction de la valeur du chronomètre (appui long > 1 seconde)                         |
|  | Rechargement du chronomètre à 24 secondes<br>Entrée en mode correction de la valeur du chronomètre (appui long > 1 seconde)                         |

### Langue du pupitre

Le pupitre peut être configuré dans différentes langues.



Raccorder le pupitre "24 secondes" aux autres pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).



Appuyer sur la touche **1** du pupitre "24 secondes" jusqu'à affichage du message de bienvenue, puis maintenir la touche **2** appuyée : le pupitre propose de programmer la langue.



Choisir la langue souhaitée avec les touches **2** et **3** (liste déroulante) et valider avec la touche **1** : la donnée est enregistrée dans le pupitre.



### 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.



Raccorder le pupitre "24 secondes" aux autres pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).



Mettre en marche le pupitre et entrer en mode programmation du temps "24 secondes" en maintenant la touche **1** appuyée pendant 4 secondes.



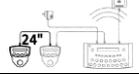
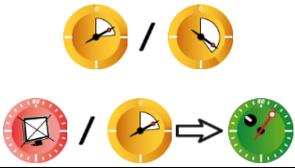
Décrémenter le temps avec la touche **2** ou l'incrémenter avec la touche **3**. Valider avec la touche **1** : le pupitre entre en mode programmation du temps "14 secondes".



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.



## ● UTILISATION EN MATCH

| <b>Mise en service</b>  |   |
|---|---|
| Raccorder le pupitre "24 secondes" aux autres pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).  |    |
| Mettre le pupitre principal en service en mode "basket-ball".   |    |
| Appuyer sur la touche <b>1</b> du pupitre "24 secondes" jusqu'à affichage du message de bienvenue.  |    |
| Choisir le mode de fonctionnement souhaité pour les temps de possession de ballon :<br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ "1/10s" avec la touche <b>1</b> (règlement FIBA 2018) : le chronomètre s'affiche en dixièmes de secondes dans les 5 dernières secondes.</li> <li>✓ "1s" avec la touche <b>4</b> : le chronomètre s'affiche toujours en secondes.</li> </ul> |    |
| <b>Chronométrage</b>  |   |
| Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche <b>1</b> (Attention : le lancement n'est pas possible si le chronomètre de jeu est arrêté – « Jeu stop » s'affiche sur l'écran du pupitre).<br><i>Ce chronomètre s'arrête automatiquement lorsque le chronomètre de jeu s'arrête.</i>   |    |
| Arrêter le chronomètre et effacer le temps sur les afficheurs avec la touche <b>2</b> .   |    |
| Recharger le chronomètre à 14 secondes avec la touche <b>3</b> .  |   |
| Le chronomètre a été rechargé involontairement à 14 secondes ? Revenir au temps précédent en appuyant de nouveau sur la touche <b>3</b> (fonction disponible quand le chronomètre est arrêté ou pendant 1 seconde s'il décompte).   |  |
| Recharger le chronomètre à 24 secondes avec la touche <b>4</b> .  |  |
| Le chronomètre a été rechargé involontairement à 24 secondes ? Revenir au temps précédent en appuyant de nouveau sur la touche <b>4</b> (fonction disponible quand le chronomètre est arrêté ou pendant 1 seconde s'il décompte).   |  |
| Correction de la valeur du chronomètre :<br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entrer en mode correction en maintenant la touche <b>3</b> ou la touche <b>4</b> appuyée pendant 1 seconde.</li> <li>✓ Décrémenter le temps avec la touche <b>2</b> ou l'incrémenter avec la touche <b>3</b>. Valider avec la touche <b>1</b>.</li> </ul>                              |  |
| <b>Avertisseur sonore</b>   |   |
| L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement :<br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ lorsque le temps de possession de ballon est écoulé.</li> </ul>   |   |
| <b>Avertisseur lumineux (voyant rouge)</b>  |   |
| Le voyant rouge de chaque afficheur s'allume automatiquement :<br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ lorsque le temps de possession de ballon est écoulé</li> <li>✓ lorsque le temps de jeu est écoulé.</li> </ul>  |   |
| <b>Fin du match</b>   |   |
| Eteindre le pupitre en maintenant la touche <b>2</b> appuyée pendant 1 seconde.   |  |

# STRAMATEL

●●●● AFFICHAGE ÉLECTRONIQUE & SOLUTIONS VIDEO



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](mailto:stramatel@stramatel.com)

[www.stramatel.com](http://www.stramatel.com)

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