

NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE SC30 AUTONOME



Images et photos non contractuelles

● GENERALITES

Les différents éléments fournis

Attention : le pupitre et son alimentation doivent toujours être protégés des intempéries (pendant et hors utilisation).

Pupitre

- ✓ Permet de gérer les temps de possession de ballon au Water-Polo.
- ✓ Permet de gérer un chronomètre d'entraînement pour la natation.



Alimentation 12V 500mA

- ✓ Permet de charger les batteries du pupitre.
- ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



Câble souple 2 mètres (option)

- ✓ Permet de raccorder le pupitre à un WTOP.
- ✓ 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.
- ✓ **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).

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.

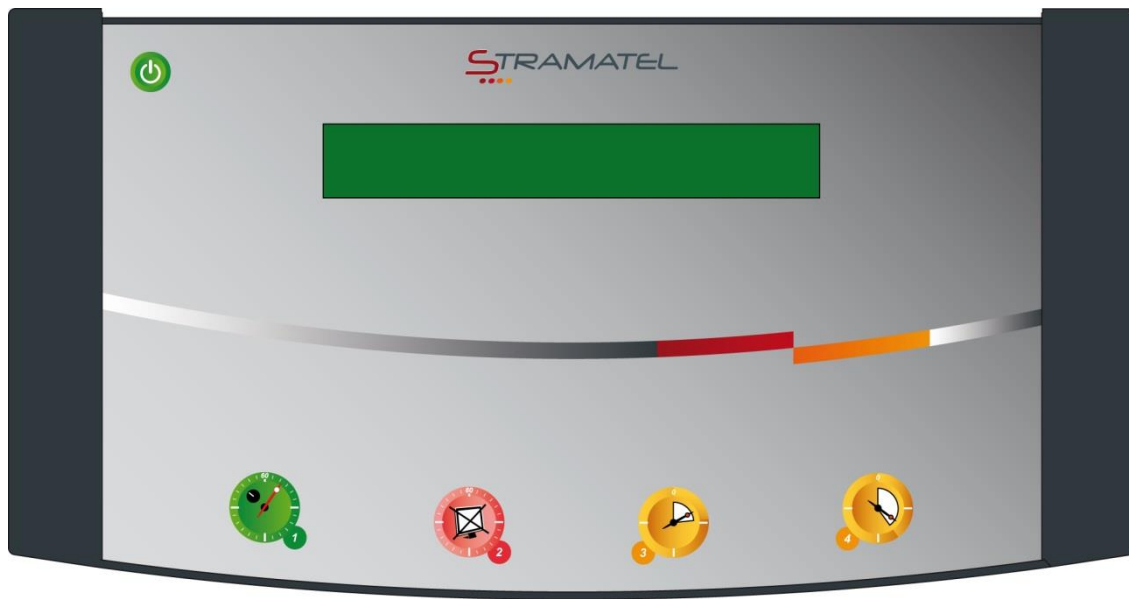
Evolution des règlements sportifs (clé USB)

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 Accès au mode "Water-Polo"
	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 20 secondes Accès au mode "Entraînement Natation"
	Rechargement du chronomètre à 30 secondes Accès au choix des sports (appui long > 2 secondes lorsque le pupitre est programmé dans un sport)








● MISE EN SERVICE - PROGRAMMATION

Mise en service	
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. Attention : le pupitre 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" : maintenir la touche 4 appuyée pendant 2 secondes.	



Sélection d'un sport ou d'une fonction	
Maintenir la touche 4 appuyée pendant 2 secondes (accès au choix des sports).	
Sélectionner le sport ou la fonction souhaitée à l'aide de la touche indiquée sur l'écran du pupitre.	










● CONFIGURATIONS DIVERSES





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. Attention : le pupitre et l'alimentation doivent dans ce cas être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin.	
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 "Langue" 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).	
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. Attention : le pupitre et l'alimentation doivent dans ce cas être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin.	
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 WATER-POLO

Mise en service	
Le cas échéant : raccorder le pupitre "30 secondes" à un WTOP.	
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. Attention : le pupitre et l'alimentation doivent dans ce cas être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin.	


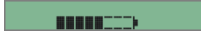
Programmation	
Choisir le mode "Water-Polo" avec la touche 1 .	
Les durées de chronométrage (30 et 20 secondes) peuvent être modifiées : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Décrémenter le temps "30 secondes" avec la touche 2 ou l'incrémenter avec la touche 3. ✓ Charger le temps "30 secondes" précédemment enregistré dans le pupitre avec la touche 4. ✓ Valider avec la touche 1 : le pupitre entre en mode programmation du temps "20 secondes". ✓ Décrémenter le temps "20 secondes" avec la touche 2 ou l'incrémenter avec la touche 3. ✓ Charger le temps "20 secondes" précédemment enregistré dans le pupitre avec la touche 4. ✓ Valider avec la touche 1 : les durées de chronométrage sont enregistrées dans le pupitre. 	 /     /   






Chronométrage	
Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche 1 . <i>Utilisation avec un WTOP :</i> <ul style="list-style-type: none"> ✓ le chronomètre "30 secondes" se lance automatiquement lorsque le chronomètre de jeu se lance. ✓ le chronomètre "30 secondes" s'arrête automatiquement lorsque le chronomètre de jeu s'arrête. 	
Arrêter le chronomètre et effacer le temps sur les afficheurs avec la touche 2 .	
Recharger le chronomètre à 20 secondes avec la touche 3 ou à 30 secondes avec la touche 4 .	 / 





Avertisseur sonore / Avertisseur lumineux (voyant rouge)	
L'avertisseur sonore et l'avertisseur lumineux se déclenchent automatiquement lorsque le temps de possession de ballon est écoulé.	


Fin du match	
Eteindre le pupitre en maintenant la touche ON/OFF appuyée.	

● UTILISATION EN MODE ENTRAÎNEMENT NATATION

Mise en service	
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. Attention : le pupitre et l'alimentation doivent dans ce cas être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin.	

Programmation	
Choisir le mode "Entraînement Natation" avec la touche 3 .	
Modifier éventuellement la durée de chronométrage : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Décrémenter le temps avec la touche 2 ou l'incrémenter avec la touche 3. ✓ Charger le temps précédemment enregistré dans le pupitre avec la touche 4. ✓ Valider avec la touche 1 : la durée de chronométrage est enregistrée dans le pupitre. 	 /   

Chronométrage	
Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche 1 . 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>	
Arrêter le chronomètre et effacer le temps sur les afficheurs avec la touche 2 .	
Recharger le chronomètre avec la touche 3 ou la touche 4 .	 / 


Fin de l'entraînement	
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