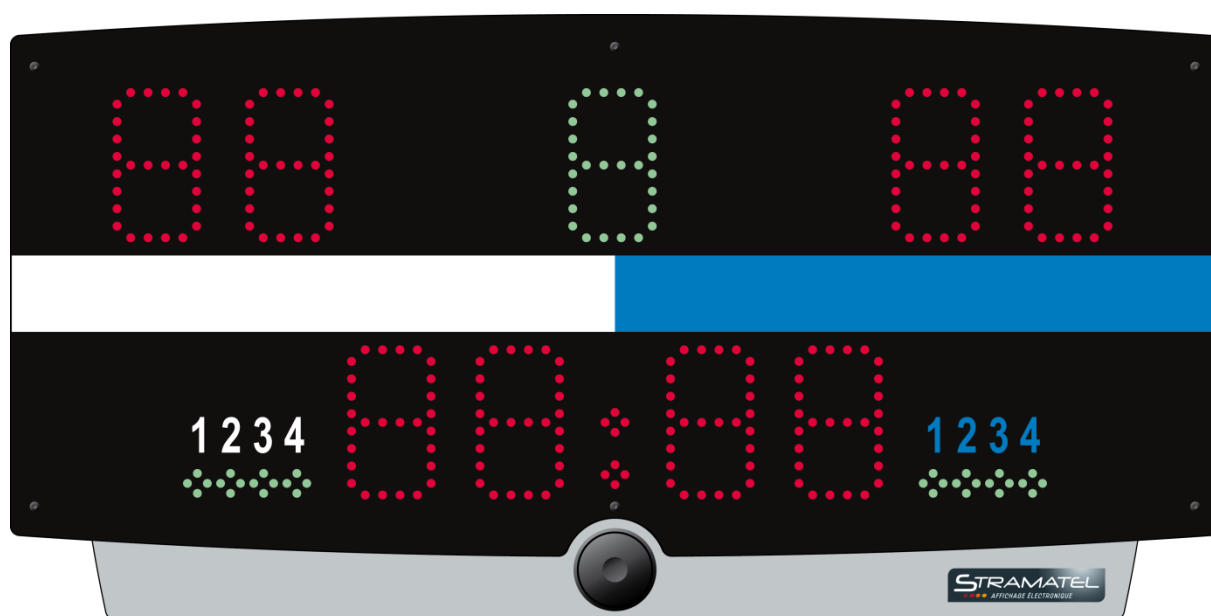




Piscine Gamme Water-Polo

NOTICE D'UTILISATION

WTOP



Images et photos non contractuelles

● SOMMAIRE

Pages 4 - 5	Généralités
4	✓ Les différents éléments fournis
4	✓ Environnement et recyclage
4	✓ Sauvegarde des données
5	✓ Fonctions des touches du pupitre
Page 6	Mise en service - Programmation
6	✓ Mise en service
6	✓ Sélection d'un sport ou d'une fonction
6	✓ Programmation des paramètres dans les sports
6	✓ Rétro-éclairage de l'écran du pupitre
Page 7	Configurations diverses
7	✓ Accès au mode "Configuration générale"
7	✓ Langue du pupitre
7	✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre
7	✓ Evolution des règlements sportifs (clé USB)
Pages 7 - 13	Sports et fonctions
7	✓ WTOP en mode répétiteur
8-9	✓ Water-Polo
11	✓ Fonction Entraînement Natation
12	✓ Fonction Chronomètre
13	✓ Fonction Entraînement

● GENERALITES

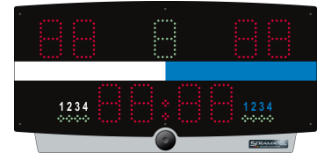
Les différents éléments fournis

Matériel destiné à une utilisation intérieure. Utiliser un chiffon doux et sec pour nettoyer le matériel (Ne pas utiliser d'eau ou de liquide – risque de choc électrique).

Matériel de classe II – Ne doit pas être relié à la terre.

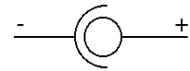
WTOP

- ✓ Permet de mettre les informations du match à disposition du public, des équipes et des arbitres.
- ✓ Dimensions : 730 x 370 x 110 mm.
- ✓ Poids : 4 kg.
- ✓ Protection : fusible externe temporisé 5x20mm 1A (sur le côté de l'afficheur).
- ✓ Pupitre de commande intégré à l'arrière de l'afficheur avec rétro-éclairage possible de l'écran du pupitre (voir ci-dessous).
- ✓ Le pupitre de commande permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...).



Alimentation

- ✓ Entrée : 100-240V 47-63 Hz 0,4A.
- ✓ Sortie : 13,6VDC 0,75A.
- ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



Environnement et recyclage

Nous vous demandons de nous aider à préserver l'environnement. Pour ce faire, merci de vous débarrasser de l'emballage conformément aux règles nationales relatives au traitement des déchets. **Collecte et recyclage des produits en fin de vie** : Les appareils munis de ce symbole ne doivent pas être mis avec les ordures ménagères, mais doivent être collectés séparément et recyclés. La collecte et le recyclage des produits en fin de vie doivent être effectués selon les dispositions et les décrets locaux.



Sauvegarde des données

Les données du match en cours sont gardées en mémoire en cas d'extinction du WTOP.

A la remise en marche du WTOP, celui-ci revient automatiquement au match en cours.

(Il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le WTOP).




Fonctions des touches du pupitre











Les touches sont numérotées de 0 à 28



	Marche / Arrêt du pupitre
	Choix des sports / Saisie des données numériques / Rétro-éclairage - touche 5 (fonction disponible une fois entré dans un sport)
	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	
Brancher l'alimentation sur le côté du WTOP. Attention : le WTOP et l'alimentation doivent être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Le pupitre entre ensuite dans le dernier sport utilisé. Pour changer de sport ou accéder au mode "configuration générale"(cf. "Configurations diverses" – Page 7) : 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 WTOP 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).	
Modification de la configuration : 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 .	  

Rétro-éclairage de l'écran du pupitre	
Le rétro-éclairage de l'écran du pupitre est possible pour améliorer sa lisibilité dans un environnement mal éclairé (2 niveaux de luminosité).	
Mettre le WTOP en service dans le sport souhaité. Choisir la luminosité souhaitée en appuyant plusieurs fois sur la touche 5 .	


● CONFIGURATIONS DIVERSES

Il est possible de configurer la langue du pupitre et également 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.	
---	---

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 WTOP 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.	
--	---



● WTOP EN MODE REPETITEUR




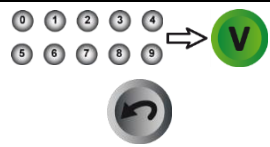
Le WTOP peut être utilisé comme répéteur d'un autre WTOP (nécessite l'option "câble OYCTI25").





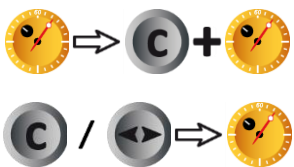
Mise en service



Pour chaque WTOP : brancher l'alimentation sur le côté du WTOP. Attention : le WTOP et l'alimentation doivent être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Raccorder les WTOPs entre eux à l'aide du câble OYCTI25 (option).	
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 "Répéteur" avec la touche 18 .	
Mettre le WTOP maître en service dans le sport souhaité. Le WTOP répéteur affiche les données transmises par le WTOP maître.	



● WATER-POLO






Mise en service	
Brancher l'alimentation sur le côté du WTOP. Attention : le WTOP et l'alimentation doivent être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Raccorder, le cas échéant, le pupitre "30 secondes" (SC30 ECO ou SC30 Autonome) au WTOP.	
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 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 .	
Modification de la configuration : 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 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 .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● FONCTION ENTRAÎNEMENT NATATION

Mise en service

Brancher l'alimentation sur le côté du WTOP.

Attention : le WTOP et l'alimentation doivent être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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.

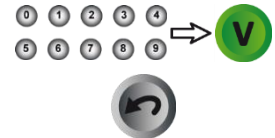


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : 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.

L'avertisseur sonore ne se déclenche pas automatiquement lorsque le temps programmé est écoulé.



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**.



● FONCTION CHRONOMETRE

Mise en service

Brancher l'alimentation sur le côté du WTOP.

Attention : le WTOP et l'alimentation doivent être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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).

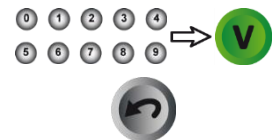


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : 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

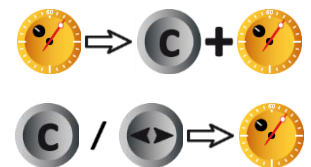
Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche **18**.



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 :

- ✓ 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

Brancher l'alimentation sur le côté du WTOP.

Attention : le WTOP et l'alimentation doivent être impérativement placés à plus de 2,5 mètres du bassin. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.

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**.



Modification de la configuration : 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**.





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