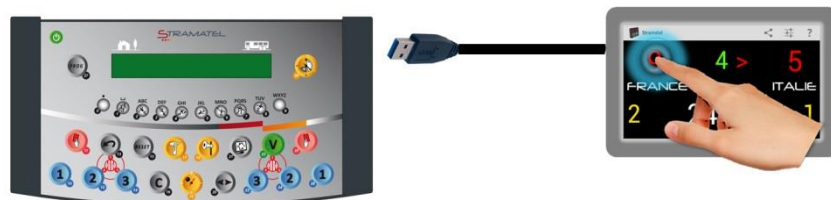
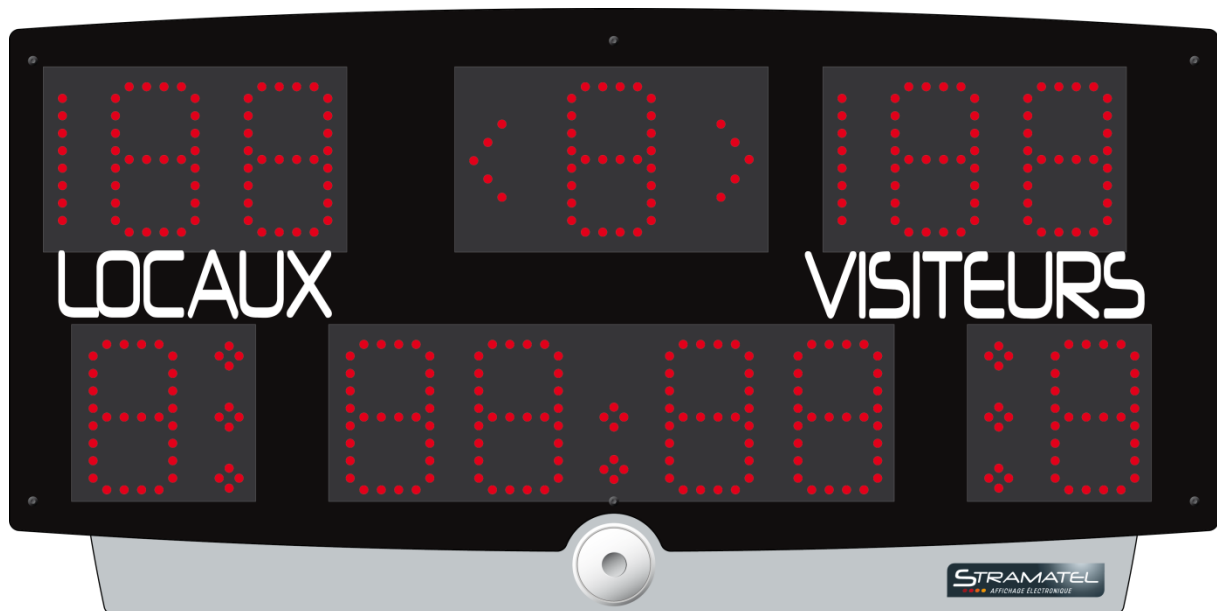


## NOTICE D'UTILISATION

### MULTI-TOP



**Note : Cet afficheur est équipé de leds très haute luminosité qui lui permettent d'être utilisé en extérieur. Il doit cependant toujours être protégé des intempéries (pendant et hors utilisation).**

*Images et photos non contractuelles*

## ● SOMMAIRE

<b>Pages 3 - 5</b>	<b>Généralités</b>
3	✓ Les différents éléments fournis
4	✓ Environnement et recyclage
4	✓ Sauvegarde des données
4	✓ Rétro-éclairage de l'écran du pupitre
4	✓ Mise en charge du Multi-Top
5	✓ Fonctions des touches du pupitre
<b>Page 6</b>	<b>Mise en service - Programmation</b>
6	✓ Mise en service
6	✓ Sélection d'un sport ou d'une fonction
6	✓ Programmation des paramètres dans les sports
<b>Page 7</b>	<b>Configurations diverses</b>
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)
<b>Pages 7 - 41</b>	<b>Sports et fonctions</b>
7	✓ Multi-Top en mode répéteur
8-9	✓ Basket-ball
10-11	✓ Handball
12-13	✓ Volley-ball
14-15	✓ Tennis
16-17	✓ Tennis de Table
18-19	✓ Badminton
20-21	✓ Rink hockey
22-23	✓ Hockey in line
24-25	✓ Hockey sur glace
26-27	✓ Unihockey / Floorball
28-29	✓ Football en Salle
30-31	✓ Netball
32-33	✓ Boxe
34	✓ Fonction Chronomètre
35	✓ Fonction Entraînement
36-37	✓ Sport libre – Mode "Périodes"
38-39	✓ Sport libre – Mode "Sets"
40-41	✓ Basket-ball 3x3

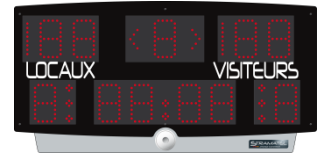
## ● GENERALITES

### Les différents éléments fournis

Matériel équipé de leds très haute luminosité qui lui permettent d'être utilisé en extérieur. Il doit cependant toujours être protégé des intempéries (pendant et hors utilisation). 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.

#### Multi-Top

- ✓ Permet de mettre les informations du match à disposition du public, des équipes et des arbitres.
- ✓ Dimensions : 730 x 370 x 110 mm.
- ✓ Poids : 5,5 kg.
- ✓ Protection : fusible externe temporisé 5x20mm 1A (sur le côté de l'afficheur).
- ✓ Batteries internes au plomb : 2 x 6V 4,5Ah (autonomie 10 heures environ).
- ✓ Pupitre de commande intégré à l'arrière de l'afficheur avec rétro-éclairage possible de l'écran du pupitre.
- ✓ Le pupitre de commande permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...).



#### Application pour Android™ (voir l'aide intégrée dans l'application)

- ✓ Stramatel a développé une application gratuite pour Android™ compatible avec le Multi-Top. Cette application, téléchargeable sur Google Play (mot clé "Stramatel Multisport"), permet à partir d'un smartphone ou d'une tablette de gérer les fonctions principales (chronomètres, scores, etc...), de saisir des textes (noms des équipes, ....) et de partager les résultats des matchs par SMS, e-mail, réseaux sociaux, .... La gestion des fonctions principales par l'application peut cependant être bloquée (verrouillage à partir du pupitre).



#### Alimentation

- ✓ Permet de charger les batteries du Multi-Top.
- ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.
- ✓ Entrée : 100-240V 47-63 Hz 0,4A.
- ✓ Sortie : 13,6VDC 0,75A.



### 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 Multi-Top. A la remise en marche du Multi-Top, celui-ci revient automatiquement au match en cours. *(Il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le Multi-Top).*

### 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).

**Attention : le rétro-éclairage de l'écran diminue l'autonomie des batteries du Multi-Top de 15%.**



Mettre le Multi-Top en service dans le sport souhaité.

Choisir la luminosité souhaitée en appuyant plusieurs fois sur la touche 5.



### Mise en charge du Multi-Top

Le Multi-Top est doté de batteries disposant d'une autonomie de 10 heures environ lorsqu'elles sont totalement chargées (rétro-éclairage de l'écran du pupitre éteint et smartphone/tablette non raccordés au Multi-Top). En dehors des matchs, il est indispensable de le mettre en charge à l'aide de l'alimentation 13,6V fournie (Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL).

- ✓ Eteindre le Multi-Top.
- ✓ Raccorder l'alimentation sur le côté du Multi-Top 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).

**Les batteries au plomb se détériorent si elles se déchargent totalement. Le Multi-Top doit donc impérativement être mis et laissé en charge de manière permanente lorsqu'il n'est pas utilisé (le système de charge lente ne détériore pas les batteries).**

**Si le Multi-Top ne peut toutefois pas être stocké chargeur branché : mettre le Multi-Top en charge pendant 24 heures avant de le ranger.**







## Fonctions des touches du pupitre











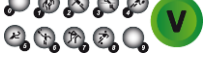

Les touches sont numérotées de 0 à 28

	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)
	Fautes d'équipes
	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)
	Possession de ballon / Changement de service
	Inversion de l'affichage du chronomètre sur le pupitre
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres

## ● 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 Multi-Top à l'aide de l'alimentation fournie.	
Utilisation de l'application "Stramatel Multisport" pour Android™ : après avoir téléchargé l'application sur Google Play, raccorder le smartphone ou la tablette sur la prise USB du pupitre. <b>Attention : les smartphones et les tablettes sont énergivores : le Multi-Top doit donc impérativement être mis en charge lorsque ceux-ci sont raccordés au Multi-Top.</b>	
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 <b>27</b> .	


Sélection d'un sport ou d'une fonction	
Appuyer plusieurs fois sur la touche <b>27</b> (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 <b>0</b> (voir "Programmation des paramètres dans les sports") ou jouer avec la configuration proposée avec la touche <b>9</b> .	
Choisir de jouer sans connexion Android™ avec la touche <b>0</b> ou avec connexion Android™ avec la touche <b>9</b> (l'alimentation doit impérativement être branchée sur le Multi-Top).	
En cas de connexion Android™ : verrouiller la possibilité de gérer les données du match sur l'application avec la touche <b>9</b> ou laisser ces fonctions libres avec la touche <b>0</b> .	


Programmation des paramètres dans les sports	
Chaque sport dispose de sa propre configuration (paramètres de fonctionnement) : durée de jeu, durée de prolongation, nombre de sets ou de périodes, etc... Ces paramètres sont gardés en mémoire en cas d'extinction du Multi-Top 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 <b>18</b> pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre. Appuyer de nouveau sur la touche <b>18</b> une fois les informations consultées.	
Modifier la configuration avec la touche <b>0</b> (voir ci-dessous) ou jouer avec la configuration proposée avec la touche <b>9</b> (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 <b>9</b> ou conserver les derniers paramètres avec la touche <b>0</b> . 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"> <li>✓ valider cette réponse avec la touche <b>23</b>.</li> <li>✓ choisir une autre réponse avec une des touches <b>0 à 9</b>.</li> <li>✓ programmer les durées avec les touches <b>0 à 9</b> et valider avec la touche <b>23</b>.</li> </ul> Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche <b>13</b> .	  


## ● 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 <b>27</b> (accès au choix des sports).	
Maintenir la touche <b>27</b> appuyée pendant 1 seconde. Le pupitre propose de programmer la langue du pupitre.	
Choisir un autre paramètre à modifier avec les touches <b>0</b> et <b>9</b> (liste déroulante).	
Accéder à la configuration du paramètre souhaité avec la touche <b>23</b> .	





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 <b>9</b> .	

Evolution des règlements sportifs (clé USB)	
Le programme du Multi-Top 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.	

## ● MULTI-TOP EN MODE REPETITEUR


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

Mise en service	
Raccorder les Multi-Tops 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 <b>27</b> (accès au choix des sports).	
Choisir le mode "Répéteur" avec la touche <b>18</b> .	
Mettre le Multi-Top maître en service dans le sport souhaité. Le Multi-Top répéteur affiche les données transmises par le Multi-Top maître.	




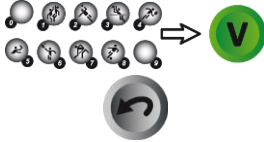


## ● BASKET-BALL








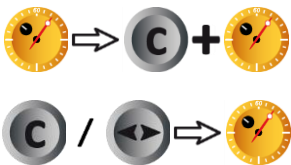
### Mise en service

Raccorder, le cas échéant, le pupitre "24 secondes" (SCX24 Autonome) au Multi-Top.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	



### Programmation



Choisir le mode "Basket-ball" avec la touche <b>1</b> .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, durée des prolongations, durée des temps-morts. Appuyer sur la touche <b>18</b> pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche <b>0</b> ou jouer avec la configuration proposée avec la touche <b>9</b> .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches <b>0</b> à <b>9</b> , puis valider chaque réponse avec la touche <b>23</b> . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche <b>13</b> .	




### Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu


Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche <b>18</b> .	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 <sup>ère</sup> période avec la touche <b>28</b> .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> .	
Visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche <b>21</b> .	
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 <b>16</b> et sur <b>18</b> .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche <b>28</b> . ✓ <i>Les fautes par équipe sont remises à zéro (sauf en prolongation).</i> ✓ <i>Le nombre de temps morts n'est remis à zéro qu'à la moitié du match et en prolongation.</i>	
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 <b>18</b> .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : ✓ arrêter le chronomètre avec la touche <b>18</b> et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>18</b> . ✓ décrémente le temps avec la touche <b>16</b> ou l'incrémenter avec la touche <b>20</b> . Valider avec la touche <b>18</b> .	





Scores	
Ajouter 1, 2 ou 3 points avec les touches <b>10, 12, 14</b> (Locaux) ou <b>22, 24, 26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1, 2 ou 3 points en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10, 12, 14, 22, 24</b> ou <b>26</b> .	



Fautes par équipe	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches <b>11</b> (Locaux) ou <b>25</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>11</b> ou <b>25</b> .	


Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	

Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

Possession de ballon	
Indiquer sur l'écran du pupitre le côté de possession de ballon ( <i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i> ) avec la touche <b>20</b> .	

Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	

Après utilisation	
<u>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</u>	

## ● HANDBALL

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Handball" avec la touche **2**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, 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, affichage du nombre de temps-morts ou du nombre d'exclusions sur l'afficheur.

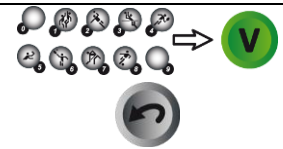


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1<sup>ère</sup> période avec la touche **28**.



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



Fin de la première période 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**.



Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.

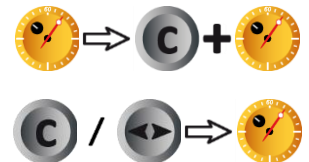




Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.

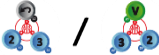






Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :



- ✓ 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**.






<b>Scores</b>	
Ajouter 1 point avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	


<b>Exclusions</b>	
3 chronomètres d'exclusion de 2 ou 4 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches <b>12, 13, 14</b> (Locaux) ou <b>22, 23, 24</b> (Visiteurs). Appuyer 1 fois ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2 ou 4 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>12, 13, 14, 22, 23</b> ou <b>24</b> .	

<b>Temps-morts</b>	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	

<b>Avertisseur sonore</b>	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>19</b> (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> .	

<b>Numéro de période</b>	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	

<b>Fin du match</b>	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	

<b>Après utilisation</b>	
<u>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</u>	

**HANDBALL**

## ● VOLLEY-BALL

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Volley-ball" avec la touche **3**.

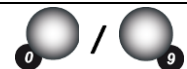


L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : lancement des temps-morts techniques de manière automatique ou non, durée des temps-morts techniques le cas échéant, durée des autres temps morts.

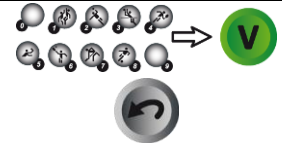


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre de jeu

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

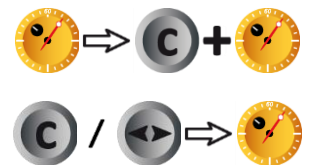


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ 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** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Valider les sets avec la touche **23**.
















Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Set de barrage Euroleague : à la fin du match, en cas d'égalité sur 2 rencontres, il est possible de faire un "Golden set" en 15 points gagnants.

Appuyer sur la touche **28**, puis sur la touche **9**. Le Golden set peut commencer



<b>Côté de service</b>	
Inverser le côté de service avec la touche <b>20</b> .	
<b>Remplacements de joueurs</b>	
Compter les remplacements dans le set avec les touches <b>11</b> (Locaux) ou <b>25</b> (Visiteurs).	
Corriger le nombre de remplacements dans le set en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>11</b> ou <b>25</b> .	
Le nombre de remplacements effectués dans le set peut être indiqué sur l'affichage en lieu et place du chronomètre. Maintenir la touche <b>16</b> appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche <b>28</b> (la lettre "R" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
<b>Temps-morts standards</b>	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	
<b>Temps-morts techniques</b>	
Si le choix a été fait d'avoir des temps morts techniques automatiques : lors des 4 premiers sets, lorsque la 1ère équipe atteint 8 points ou 16 points, les temps morts techniques se lancent automatiquement et l'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement (voir "Avertisseur sonore" ci-dessous).	
<b>Avertisseur sonore</b>	
Si le choix a été fait d'avoir des temps morts techniques automatiques : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lors du lancement d'un temps-mort technique.</li> <li>✓ Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>19</b> (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).</li> </ul>	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> .	
<b>Fin du match</b>	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	
<b>Après utilisation</b>	
<b><u>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</u></b>	

**VOLLEY-BALL**

## ● TENNIS

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Tennis" avec la touche **4**.



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).

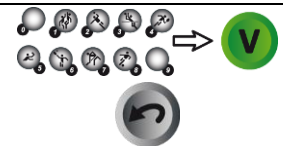


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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



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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre de jeu

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

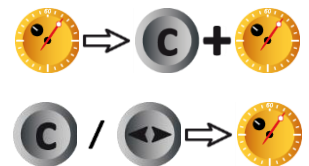


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ 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

Compter les points avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



*Les jeux et les sets se comptabilisent automatiquement.*

Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). 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**.



### 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**.



### 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**.



### Après utilisation

Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.





## ● TENNIS DE TABLE

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Tennis de table" avec la touche **5**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de sets.

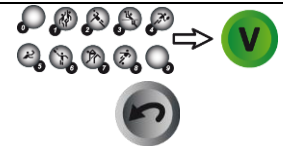


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre de jeu

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

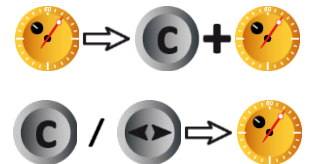


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ 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** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Valider les sets avec la touche **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



### Côté de service

Le côté de service s'inverse automatiquement.  
 Si besoin, inverser manuellement le côté de service avec la touche **20**.



### 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**.



### Après utilisation

Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.



## ● BADMINTON

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Badminton" avec la touche **6**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de points gagnants dans chaque set - 21 points (30-29 max et 2 sets gagnants), 15 points (21-20 max et 2 sets gagnants) ou 11 points (11-10 max et 3 sets gagnants).

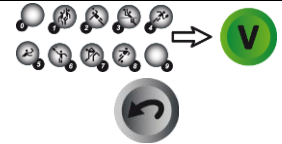


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre de jeu

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

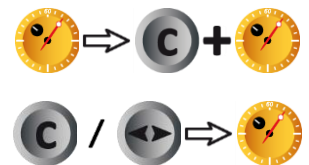


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ décrémente 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** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Valider les sets avec la touche **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). 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 avec la touche **17**.



### 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**.



### Après utilisation

Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.



## ● RINK HOCKEY

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

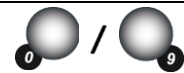
Choisir le mode "Rink Hockey" avec la touche **7**.



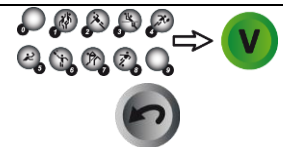
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. 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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1<sup>ère</sup> période avec la touche **28**.



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



Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



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**.

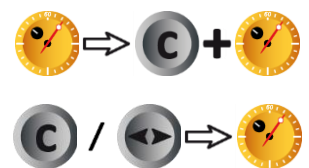






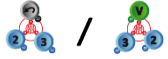









Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :

- ✓ 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**.



<b>Scores</b>	
Ajouter 1 point avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	
<b>Fautes</b>	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches <b>11</b> (Locaux) ou <b>25</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>11</b> ou <b>25</b> .	
<b>Exclusions</b>	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 4 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches <b>12, 13, 14</b> (Locaux) ou <b>22, 23, 24</b> (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 4 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>12, 13, 14, 22, 23</b> ou <b>24</b> .	
<b>Temps-morts</b>	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	
<b>Avertisseur sonore</b>	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	
<b>Numéro de période</b>	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	
<b>Fin du match</b>	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	
<b>Après utilisation</b>	
<b><u>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</u></b>	

## ● HOCKEY IN LINE

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Hockey in line" avec la touche **10**.



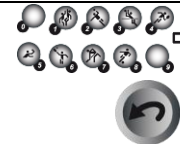
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. 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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1<sup>ère</sup> période avec la touche **28**.



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



Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



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**.

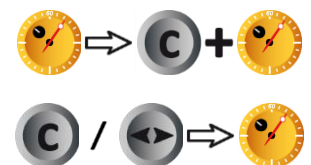


Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.






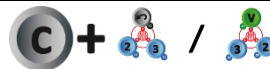
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :




- ✓ 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 <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	


Exclusions	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 5 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches <b>12, 13, 14</b> (Locaux) ou <b>22, 23, 24</b> (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 5 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>12, 13, 14, 22, 23</b> ou <b>24</b> .	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	

Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	

Après utilisation	
<b>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</b>	

## ● HOCKEY SUR GLACE

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Hockey sur glace" avec la touche **11**.



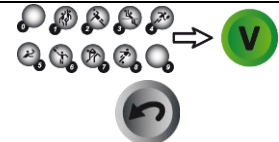
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. 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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1<sup>ère</sup> période avec la touche **28**.



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



Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



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**.



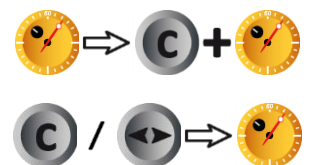
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.





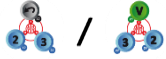

Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.




Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :


- ✓ 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**.






<b>Scores</b>	
Ajouter 1 point avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	


<b>Exclusions</b>	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 5 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches <b>12, 13, 14</b> (Locaux) ou <b>22, 23, 24</b> (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 5 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>12, 13, 14, 22, 23</b> ou <b>24</b> .	

<b>Temps-morts</b>	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	

<b>Avertisseur sonore</b>	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

<b>Numéro de période</b>	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	

<b>Fin du match</b>	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	

<b>Après utilisation</b>	
<b><u>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</u></b>	

## ● UNIHOCKEY / FLOORBALL

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Unihockey / Floorball" avec la touche **12**.



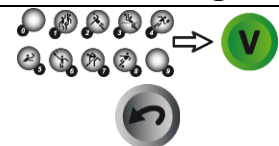
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. 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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



### Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.



Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1<sup>ère</sup> période avec la touche **28**.



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



Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



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**.

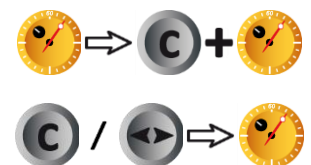




Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.








Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :


- ✓ 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**.






<b>Scores</b>	
Ajouter 1 point avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	


<b>Exclusions</b>	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 4 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches <b>12, 13, 14</b> (Locaux) ou <b>22, 23, 24</b> (Visiteurs). Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 4 ou 10 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>12, 13, 14, 22, 23</b> ou <b>24</b> .	

<b>Temps-morts</b>	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	

<b>Avertisseur sonore</b>	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

<b>Numéro de période</b>	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	

<b>Fin du match</b>	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	

<b>Après utilisation</b>	
<b>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</b>	

## ● FOOTBALL EN SALLE

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Football en salle" avec la touche **8**.

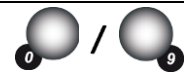


L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, durée des périodes de repos entre les périodes de jeu, mode d'affichage du chronomètre de repos (compte ou décompte).

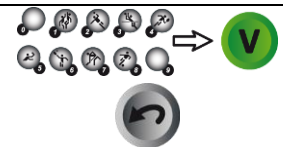


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre de jeu

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



Fin de la première période de jeu :

- ✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "avertisseur sonore automatique" sélectionnée : le chronomètre de repos se lance automatiquement.
- ✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "avertisseur sonore automatique" non sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête, mais le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation. Lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.



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 2<sup>nde</sup> 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**.

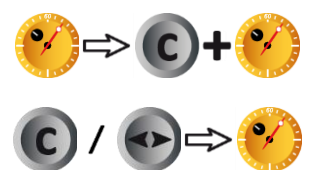

















Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ décrémente le temps avec la touche **16** ou l'incrémenter avec la touche **20**. Valider avec la touche **18**.



<b>Scores</b>	
Ajouter 1 point avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	
<b>Fautes</b>	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches <b>11</b> (Locaux) ou <b>25</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>11</b> ou <b>25</b> .	
<b>Exclusions</b>	
2 chronomètres d'exclusion de 2 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches <b>12, 13</b> (Locaux) ou <b>23, 24</b> (Visiteurs). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>12, 13, 23</b> ou <b>24</b> .	
<b>Temps-morts</b>	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	
<b>Avertisseur sonore</b>	
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 <b>16</b> et sur <b>19</b> (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> .	
<b>Numéro de période</b>	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	
<b>Fin du match</b>	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	
<b>Après utilisation</b>	
<b>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</b>	



## ● NETBALL

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Netball" avec la touche **20**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée des périodes et mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations.

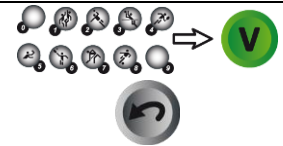


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre de jeu

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



Fin des 3 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**.



Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.

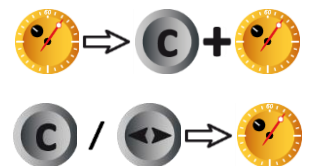




Fin de la 4<sup>ème</sup> période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.






Correction du temps de jeu :


- ✓ 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**.






<b>Scores</b>	
Ajouter 1 point avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	

<b>Avertisseur sonore</b>	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (Période de jeu, période de prolongation). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>19</b> (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> .	

<b>Possession de ballon</b>	
Indiquer sur l'écran du pupitre le côté de possession de ballon ( <i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i> ) avec la touche <b>20</b> .	

<b>Numéro de période</b>	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	

<b>Fin du match</b>	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	

<b>Après utilisation</b>	
<u>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</u>	

## ● BOXE

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Boxe" avec la touche **9**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre et durée des rounds, mode d'affichage du chronomètre de round (compte ou décompte), durée des périodes de repos.

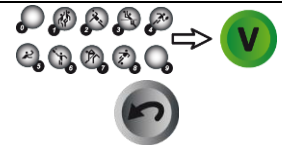


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre

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



Fin des rounds : le chronomètre de repos se lance automatiquement.

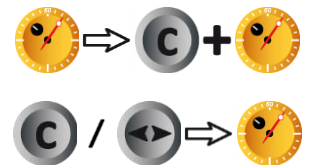




Fin de la période de repos : le round suivant se charge automatiquement.



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


Correction du temps de combat :



- ✓ 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**.




<b>Avertissements</b>	
Ajouter 1 avertissement avec les touches <b>11</b> (Locaux) ou <b>25</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 avertissement en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>11</b> ou <b>25</b> .	

<b>Avertisseur sonore</b>	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (round, repos). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>19</b> (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> .	

<b>Numéro de round</b>	
Si besoin, modifier le numéro de round en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	

<b>Fin du combat</b>	
Charger un nouveau combat de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau combat de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	

<b>Après utilisation</b>	
<b>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</b>	

**BOXE**

## ● FONCTION CHRONOMETRE

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Chrono" avec la touche **13**.

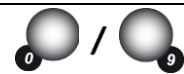


L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : mode d'affichage du chronomètre (compte ou décompte) et durée de chronométrage (en mode décompte).

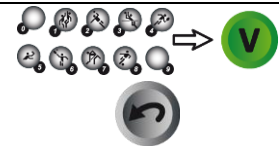


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre

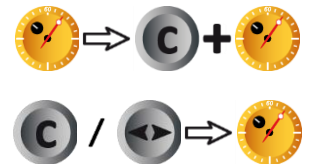
Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche **18**.



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**.



### Après utilisation

**Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.**



## ● FONCTION ENTRAÎNEMENT

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Entraînement" avec la touche **14**.



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.

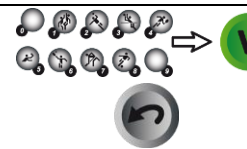


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### 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**.



### Après utilisation





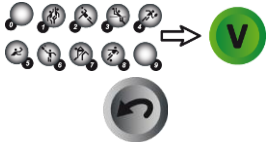





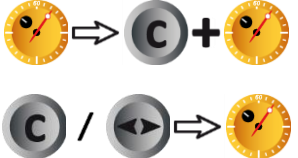



**Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.**



















CHRONOMETRE - ENTRAÎNEMENT

## ● SPORT LIBRE – MODE "PERIODES"

Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en plusieurs périodes (mini-basket ou lutte par exemple).

<b>Mise en service</b>	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
<b>Programmation</b>	
Choisir le mode "Sport libre" avec la touche <b>15</b> . Le choix entre le mode "périodes" et le mode "sets" se fait dans la configuration du sport (voir ci-dessous).	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : en mode "périodes" : nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, mode d'affichage des chronomètres secondaires (chronomètres d'exclusion en décompte ou chronomètres médicaux en compte), durée des exclusions, affichage du nombre de temps-morts ou du nombre d'exclusions sur l'afficheur. Appuyer sur <b>18</b> pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche <b>0</b> ou jouer avec la configuration proposée avec la touche <b>9</b> .	
<b>Modification de la configuration</b> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches <b>0</b> à <b>9</b> , puis valider chaque réponse avec la touche <b>23</b> . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche <b>13</b> .	
<b>Chronomètre de jeu</b>	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> .	
Chronomètre en décompte : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche <b>21</b> .	
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 <b>16</b> et sur <b>18</b> .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche <b>28</b> .	
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 <b>18</b> .	
Correction du temps de jeu : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ arrêter le chronomètre avec la touche <b>18</b> et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>18</b>.</li> <li>✓ décrémenter le temps avec la touche <b>16</b> ou l'incrémenter avec la touche <b>20</b>. Valider avec la touche <b>18</b>.</li> </ul>	
<b>Scores</b>	
Ajouter 1 point avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	
Remettre les scores à zéro en appuyant simultanément sur <b>15</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	



<b>Fautes</b>	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches <b>11</b> (Locaux) ou <b>25</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>11</b> ou <b>25</b> .	
Remettre les fautes d'équipe à zéro en appuyant simultanément sur <b>15</b> et sur <b>11</b> ou <b>25</b> .	
<b>Chronomètres d'exclusion – en décompte</b>	
3 chronomètres d'exclusion sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches <b>12, 13, 14</b> (Locaux) ou <b>22, 23, 24</b> (Visiteurs). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>12, 13, 14, 22, 23</b> ou <b>24</b> .	
<b>Chronomètres médicaux – en compte (pour la lutte, par exemple)</b>	
1 chronomètre médical est disponible pour chaque équipe. Lancer ou arrêter un chronomètre médical avec les touches <b>13</b> (Locaux) ou <b>23</b> (Visiteurs).	
Supprimer 1 chronomètre médical en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>13</b> ou <b>23</b> .	
<b>Temps-morts</b>	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	
Remettre les nombres de temps-morts à zéro en appuyant simultanément sur <b>15</b> et sur <b>17</b> .	
<b>Avertisseur sonore</b>	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, temps-mort).</i>	
<b>Possession de ballon</b>	
Indiquer sur l'écran du pupitre le côté de possession de ballon ( <i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i> ) avec la touche <b>20</b> .	
<b>Fin du match</b>	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	
<b>Après utilisation</b>	
<b><u>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</u></b>	

## ● SPORT LIBRE – MODE "SETS"

Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en un ou plusieurs sets (sports de filet ou pelote par exemple).

### Mise en service

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Sport libre" avec la touche **15**. Le choix entre le mode "périodes" et le mode "sets" se fait dans la configuration du sport (voir ci-dessous).

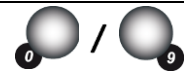


L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : en mode "sets" : nombre de sets, nombre de points par set, nombre de points dans le dernier set, durée des temps-morts.

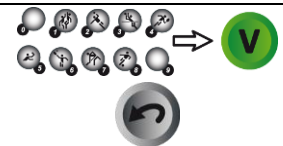


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre de jeu

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

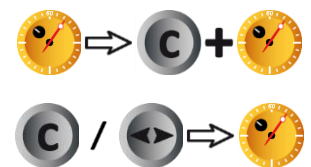


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ 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** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



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 **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



### Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



### 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** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Remettre les nombres de temps-morts à zéro en appuyant simultanément sur **15** et sur **17**.



### Avertisseur sonore

Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche **19**.

*L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement à la fin des temps-morts.*



### 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** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



### 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**.



### Après utilisation

**Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.**



SPORT LIBRE – MODE "SETS"

## ● BASKET-BALL 3X3

### Mise en service

Raccorder, le cas échéant, le pupitre "24/14/12 secondes" au Multi-Top.

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



### Programmation

Choisir le mode "Basket-ball 3x3" avec la touche **0**.



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), durée des prolongations, durée des temps-morts.

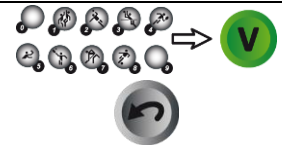


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

### Chronomètre de jeu

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



Visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



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**.



Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.

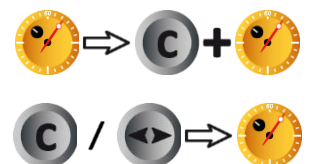




Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.








Correction du temps de jeu :



- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ décrémente le temps avec la touche **16** ou l'incrémenter avec la touche **20**. Valider avec la touche **18**.





<b>Scores</b>	
Ajouter 1 ou 2 points avec les touches <b>10, 12</b> (Locaux) ou <b>24, 26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 ou 2 points en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10, 12, 24</b> ou <b>26</b> .	



<b>Fautes par équipe</b>	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches <b>11</b> (Locaux) ou <b>25</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>11</b> ou <b>25</b> .	


<b>Temps-morts</b>	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	

<b>Avertisseur sonore</b>	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (Période de jeu, temps-mort, période de prolongation). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>19</b> (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> .	

<b>Possession de ballon</b>	
Indiquer sur l'écran du pupitre le côté de possession de ballon ( <i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i> ) avec la touche <b>20</b> .	

<b>Numéro de période</b>	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	

<b>Fin du match</b>	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	

<b>Après utilisation</b>	
<b><u>Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.</u></b>	





# 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).