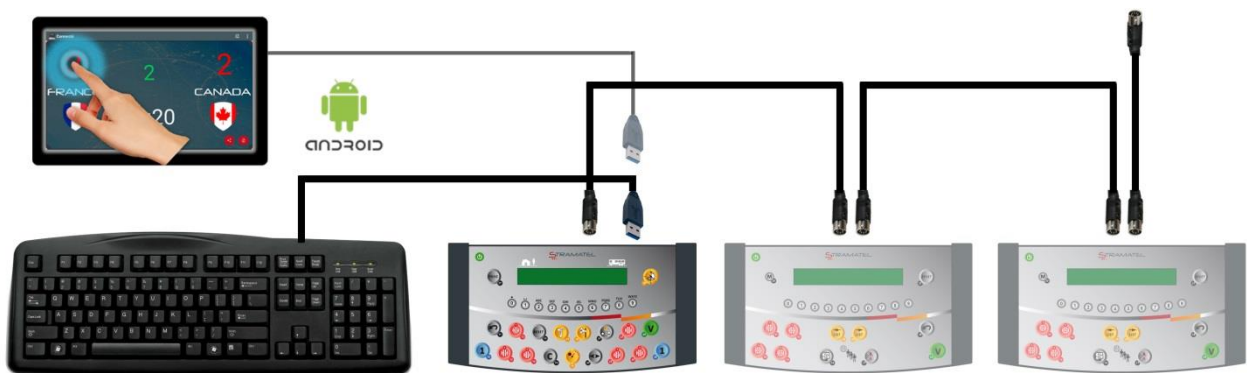


Patinoire *Gamme Hockey sur glace*

NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE PRINCIPAL



Modèles avec noms des équipes programmables








Images et photos non contractuelles

● **NOTES**

● SOMMAIRE

Pages 4 - 5	Généralités
4	✓ Les différents éléments fournis
4	✓ Messages défilants ou fixes
4	✓ Sauvegarde des données
4	✓ Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)
5	✓ Fonctions des touches du pupitre principal
Pages 6 - 7	Mise en service - Programmation
6	✓ Mise en service
6	✓ Sélection d'un sport ou d'une fonction
6-7	✓ Programmation des paramètres dans les sports
7	✓ Programmation des noms des équipes
Pages 8 - 9	Configurations diverses
8	✓ Accès au mode "Configuration générale"
8	✓ Langue du pupitre
8	✓ Type de clavier USB
8	✓ Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau
8	✓ Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)
9	✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre
9	✓ Evolution des règlements sportifs (clé USB)
Pages 9 - 15	Sports et fonctions
9	✓ Horloge du tableau d'affichage
9	✓ Sauvegardes – Configurations de jeu personnalisées
10-11	✓ Hockey sur glace
12-13	✓ Sport libre – Mode "Périodes"
14-15	✓ Sport libre – Mode "Sets"
Page 16	Messages défilants - Généralités
16	✓ Types de messages
16	✓ Types d'animations
16	✓ Succession des messages
16	✓ Période d'affichage des messages
16	✓ Conseils pour la programmation
Page 17	Programmation des messages
17	✓ Entrée dans le mode "programmation des messages"
17	✓ Programmation des types de messages
17	✓ Programmation ou modification d'un message et de l'animation associée
17	✓ Programmation de l'ordre de succession des messages
17	✓ Sortie du mode "programmation des messages"
Page 18	Diffusion des messages
18	✓ Pendant les matchs
18	✓ Hors utilisation sportive (pupitre éteint)
Page 19	Messages défilants – Clavier USB
19	✓ Saisie des messages sur le clavier USB

● GENERALITES

Les différents éléments fournis	
Attention : les pupitres, l'alimentation, le clavier USB doivent toujours être protégés des intempéries (pendant et hors utilisation).	
Pupitre principal <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...). ✓ Permet de gérer les messages défilants ou fixes pendant les matchs ou hors utilisation sportive. 	
Application pour Android™ (voir l'aide intégrée dans l'application) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stramatel a développé une application gratuite pour Android™ compatible avec le pupitre principal. Cette application, téléchargeable sur Google Play (mot clé "Stramatel Icesport"), permet à partir d'un smartphone ou d'une tablette de gérer les fonctions principales (chronomètres, scores, etc...), de saisir les 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). 	
Pupitres pénalités Locaux & Visiteurs (notice d'utilisation séparée) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permettent de gérer les pénalités des joueurs au hockey sur glace. ✓ Ces pupitres sont alimentés par le pupitre principal. Il ne doivent être raccordés qu'aux systèmes fournis par STRAMATEL. 	
Clavier USB <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de saisir les textes (noms des équipes, messages défilants ou fixes). <i>La saisie peut également se faire en mode SMS directement sur le pupitre.</i> 	
Alimentation 12V 500mA (Modèle radiocommandé) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de charger les batteries du pupitre principal. ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL. 	
Câbles souples 2m <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permettent de raccorder les pupitres entre eux (connecteurs 5 broches des pupitres). ✓ Utiliser uniquement les câbles fournis par STRAMATEL. 	
Câble souple 10m (Modèle radiocommandé avec option kit de transmission filaire) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de raccorder les pupitres (connecteurs 5 broches) au tableau d'affichage par l'intermédiaire du boîtier de jonction mural. ✓ Utiliser uniquement le câble fourni par STRAMATEL. 	
Messages défilants ou fixes	
Des messages défilants ou fixes peuvent être affichés en lieu et place des noms des équipes pendant les matchs et hors utilisation sportive (pupitre éteint).	
Sauvegarde des données	
Les messages et les différentes données du match en cours sont gardés en mémoire en cas d'extinction du pupitre. A la remise en marche du pupitre, celui-ci revient automatiquement au match en cours. <i>(Il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le pupitre).</i>	
Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)	
Le pupitre principal est doté de batteries disposant d'une autonomie de 16 heures environ lorsqu'elles sont totalement chargées. En dehors des matchs, il est indispensable de le mettre en charge à l'aide de l'alimentation 12V fournie (Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL). <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eteindre le pupitre. Débrancher le clavier USB et les autres pupitres. ✓ Raccorder l'alimentation à l'arrière du pupitre et à une prise de courant (le socle de la prise de courant doit être installé à proximité du matériel et doit être aisément accessible). 	
<u>Laisser le pupitre en charge en permanence hors utilisation (le système de charge lente ne détériore pas les batteries). Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.</u>	

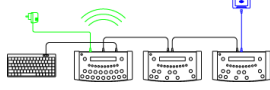


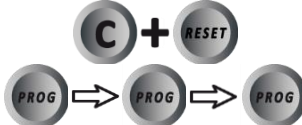
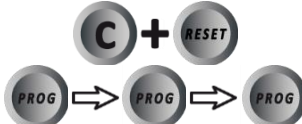










Fonctions des touches du pupitre principal



Les touches sont numérotées de 0 à 28

	Marche / Arrêt du pupitre
	Choix des sports / Saisie des données numériques / Saisie des textes en mode SMS
	Scores / Nombres de temps-mort (pendant les temps-morts uniquement)
	Chronomètres d'exclusions (sport libre)
	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)
	Affichage ou non de l'horloge pendant les matchs (afficheur 452G9120-2H uniquement)
	Inversion de l'affichage du chronomètre sur le pupitre
	Affichage des messages défilants
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres

● MISE EN SERVICE - PROGRAMMATION

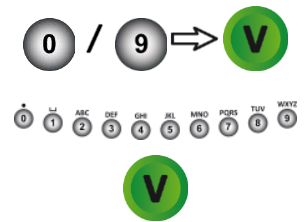
Mise en service	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension.	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Utilisation de l'application "Stramatel Icesport" pour Android™ : après avoir téléchargé l'application sur Google Play, raccorder le smartphone ou la tablette à la place du clavier USB. Modèle radiocommandé avec option kit de transmission filaire : raccorder le cordon souple 10m entre les pupitres et le boîtier mural.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Modèle radiocommandé : l'état de charge des batteries est indiqué sur l'écran du pupitre. En cas de charge insuffisante, alimenter le pupitre principal à l'aide de l'alimentation fournie.	
Le pupitre entre ensuite dans le dernier sport utilisé. Pour changer de sport ou accéder au mode "configuration générale"(cf. "Configurations diverses" – Page 8) : appuyer simultanément sur 16 et sur 15, puis appuyer plusieurs fois sur la touche 27.	
Sélection d'un sport ou d'une fonction	
Appuyer simultanément sur 16 et sur 15, puis 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.	
Choisir de jouer sans connexion Android™ avec la touche 0 ou avec connexion Android™ avec la touche 9 (modèle radiocommandé : le chargeur doit être connecté au pupitre).	
En cas de connexion Android™ : verrouiller la possibilité de gérer les données du match sur l'application avec la touche 9 ou laisser ces fonctions libres avec la touche 0.	
Programmation des paramètres dans les sports	
Chaque sport dispose de sa propre configuration (paramètres de fonctionnement) : durée de jeu, durée de prolongation, nombre de périodes, etc... Ces paramètres sont gardés en mémoire en cas d'extinction du pupitre ou de changement de sport.	
Des configurations de jeu personnalisées (10 au total, tous sports confondus) peuvent également être programmées et sauvegardées dans le pupitre. Il est par exemple possible de sauvegarder en mémoire une configuration "Hockey sur glace Sénior", une "Sport libre Hockey in line", etc...	
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).	
<u>Modification de la configuration</u> : 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 ou charger une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche 1 (si une sauvegarde existe dans ce sport).	
<u>Configuration</u> : 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 25 ou 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.	
Enregistrer la configuration dans une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche 0 ou accéder directement au jeu avec la touche 9.	

Programmation des paramètres dans les sports (suite)

Sauvegarde de la configuration de jeu : choisir une des sauvegardes avec les touches **0** et **9** (liste déroulante) en prenant soin de ne pas écraser la sauvegarde d'un autre utilisateur et valider avec la touche **25**.

Programmer un nom de sauvegarde (14 caractères maximum) en mode SMS (voir "Programmation en mode SMS" ci-dessous).

Valider le nom de la sauvegarde avec la touche **25**.



Programmer les noms des équipes.

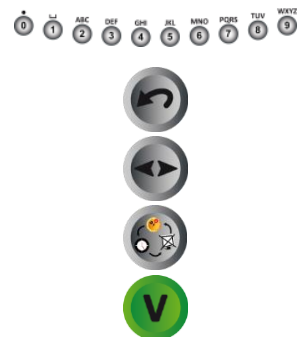
Programmation des noms des équipes

Les noms peuvent être programmés soit en mode SMS directement sur le pupitre, soit à l'aide du clavier USB fourni, soit à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette avec l'application "Stramatel Icesport" pour Android™.



Programmation en mode SMS :

- ✓ Choisir le nom de l'équipe LOCAUX avec les touches **0** à **9**.
- ✓ Modifier le dernier caractère entré avec la touche **11**.
- ✓ Changer d'équipe avec la touche **20**.
- ✓ Changer de mode (Majuscules / Minuscules / Nombres) avec la touche **21**.
- ✓ Valider chaque nom avec la touche **25**.



Programmation à l'aide du clavier USB :

Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec 5 types de claviers : AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE et ARABE (cf. "Type de clavier USB" – Page 8). *Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec l'hébreu, le russe ou l'arabe.*

- ✓ Taper le nom de l'équipe LOCAUX sur le clavier.
En configuration AZERTY ou QWERTY, le clavier fourni permet de gérer la quasi-totalité des caractères existants :
 - Pour entrer un caractère accentué, appuyer sur la touche F1 à F11 correspondant à l'accent, puis entrer la lettre souhaitée. Types d'accents possibles :

F1 : á, ć, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ň, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ą, ...	F9 : ā, ē, ū, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - De la même manière, la touche F12 permet d'entrer des caractères spécifiques :

F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ž	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ȝ	
- ✓ Modifier le dernier caractère entré avec la touche (**Backspace**).
- ✓ Changer d'équipe avec la touche **↵ (TAB)**.
- ✓ Passer du mode Majuscule (**ABC** sur l'écran du pupitre) au mode Minuscule (**abc**) avec la touche **Caps Lock**.
- ✓ Valider chaque nom avec la touche **↵**.
- ✓ Sortir de la programmation avec la touche **Esc** (ou en appuyant sur la touche **25** du pupitre).

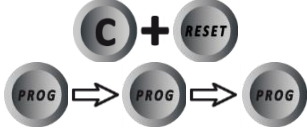





● CONFIGURATIONS DIVERSES

Certains paramètres généraux sont configurables : la langue du pupitre, le type de clavier USB, les horaires d'extinction de l'horloge sur le tableau d'affichage, le mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé).

Il est également possible de réinitialiser l'ensemble des paramètres du pupitre.

Accès au mode "Configuration générale"

Appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis 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.



Type de clavier USB

Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec différents types de claviers (AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE et ARABE).

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Sélectionner le type de clavier avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.

Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec l'hébreu, le russe ou l'arabe.



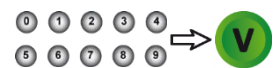
Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau

Le tableau affichage est doté d'une horloge qui indique l'heure tant qu'un sport n'a pas été sélectionné sur le pupitre de commande. L'horloge peut être éteinte automatiquement la nuit.

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Programmer les horaires d'extinction et d'affichage de l'heure :

- ✓ Programmer les heures avec les touches **0** à **9** et valider avec la touche **25**.
- ✓ Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche **25**.




Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)


Le pupitre radiocommandé est doté de 6 fréquences de transmission différentes (canaux) et peut également être utilisé en transmission filaire.

Accéder à la configuration de ce mode comme indiqué précédemment.

Choisir un canal radio avec les touches **0** à **5** ou choisir le mode de transmission filaire avec la touche **9** (le pupitre ne transmet plus en mode radio).



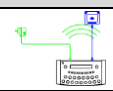

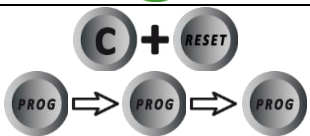

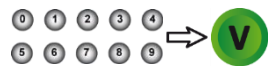

Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre	
Le pupitre peut être remis dans son état initial (retour à la configuration d'origine dans tous les sports). Accéder à la configuration de ce mode (RAZ usine) comme indiqué précédemment. Remettre les paramètres à leurs valeurs d'origine (paramètres usine) avec la touche 9 .	

Evolution des règlements sportifs (clé USB)	
Les programmes du pupitre principal et des pupitres pénalités pourront 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.	

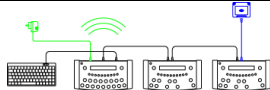


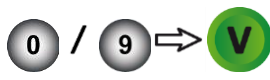

● HORLOGE DU TABLEAU D'AFFICHAGE

Le tableau affichage est doté d'une horloge qui indique l'heure tant qu'un sport n'a pas été sélectionné sur le pupitre de commande. Cette horloge peut être éteinte automatiquement la nuit pendant une plage horaire déterminée (cf. "Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau" – Page 8).



Si le tableau d'affichage est équipé de l'option antenne DCF ou antenne GPS, il se remet à l'heure automatiquement.




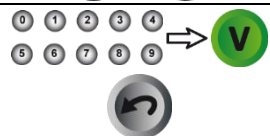
Programmation de l'heure	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre principal. <i>Le clavier USB et les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode.</i>	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis appuyer plusieurs fois sur la touche 27 (accès au choix des sports).	
Choisir le mode "Remise à l'heure" avec la touche 18 .	
Programmer les heures avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 25 . Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche 25 .	
Eteindre le pupitre en maintenant sa touche ON/OFF appuyée, et le mettre en charge. <i>L'heure est sauvegardée de manière permanente dans le tableau d'affichage en cas de coupure de courant.</i>	









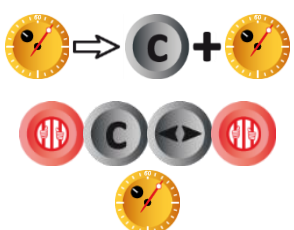
● SAUVEGARDES



Chargement d'une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée)	
Raccorder si nécessaire les différents pupitres et le clavier USB (en fonction du sport).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Le pupitre n'est pas programmé dans un sport : choisir le mode "Sauvegardes" avec la touche 17 .	
Choisir la sauvegarde souhaitée avec les touches 0 et 9 (liste déroulante) et valider avec la touche 25 . Le pupitre accède directement au sport donné. L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration.	
Modifier la configuration du sport avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	

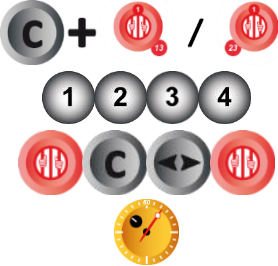
● HOCKEY SUR GLACE




Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).	
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 1 .	
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), "p" si le mode "demi-temps de prison" a été choisi (ou "P" sinon), 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 (les autres périodes de repos sont également programmables, mais ne sont pas rappelées sur l'écran). 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 .	
<u>Modification de la configuration</u> : 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 .	
Programmer les noms des équipes (cf. " Programmation des noms des équipes " – Page 7)	


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 ^{ère} 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 décompte. 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 .	
Fin de la période de repos : la période de prolongation suivante ne se charge pas automatiquement. Si besoin, lancer une nouvelle période de prolongation avec la touche 18 .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : <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. ✓ corriger le temps : -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22. ✓ 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 .	



Correction d'un chronomètre pénalité	
<p>Les pénalités sont entrées sur les pupitres pénalités.</p> <p>Les chronomètres en cours peuvent être corrigés sur le pupitre principal :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ appuyer simultanément sur 16 et sur 13 (Locaux) ou 23 (Visiteurs). ✓ choisir le chronomètre à corriger avec les touches 1 à 4. ✓ corriger le temps : -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22. ✓ valider avec la touche 18. 	

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 .	

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

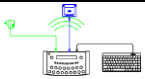

Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	




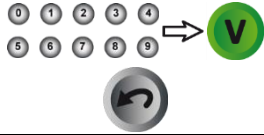
Affichage ou non de l'horloge pendant les matchs (afficheur 452G9120-2H uniquement)	
Afficher ou éteindre l'horloge du tableau d'affichage avec la touche 20 ("H" s'affiche ou non sur l'écran du pupitre).	






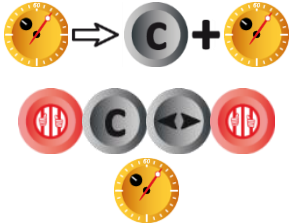
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	




● SPORT LIBRE – MODE "PERIODES"




Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en plusieurs périodes.








Mise en service	
Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	



Programmation	
Choisir le mode "Sport libre" avec la touche 2 . 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 compte ou en décompte), durée des exclusions. 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 .	
<u>Modification de la configuration</u> : 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 .	
Programmer les noms des équipes (cf. " Programmation des noms des équipes " – Page 7)	





Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
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 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 : <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. ✓ corriger le temps : -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22. ✓ 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 .	
Remettre les scores à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 10 ou 26 .	



Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	
Remettre les fautes d'équipe à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 11 ou 25 .	

Chronomètres d'exclusion configurés en décompte (voir Programmation)	
<p>3 chronomètres d'exclusion sont disponibles pour chaque équipe et 2 durées d'exclusion peuvent être choisies :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ choisir le numéro du joueur avec les touches 0 à 9. ✓ lancer le chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). <p>Appuyer 1 fois ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion. <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i></p>	 
<p>Pour modifier le numéro d'un joueur exclus :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ appuyer simultanément sur 16 et sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24. ✓ choisir le nouveau numéro avec les touches 0 à 9. ✓ valider le nouveau numéro avec les touches 12, 13, 14 (Locaux) ou 22, 23, 24 (Visiteurs). 	  
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en maintenant la touche 16 appuyée et en appuyant 2 fois de suite sur 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 .	
Supprimer tous les chronomètres d'exclusion en appuyant simultanément sur 15 et sur 23 .	

Chronomètres d'exclusion configurés en compte (voir Programmation)	
1 chronomètre d'exclusion est disponible pour chaque équipe. La durée de cette exclusion n'est pas limitée à un temps programmé. Lancer ou arrêter un chronomètre avec les touches 13 (Locaux) ou 23 (Visiteurs).	
Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur 16 et sur 13 ou 23 .	

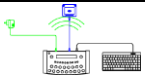

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Remettre les nombres de temps-morts à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 17 .	





Avertisseur sonore	
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).	



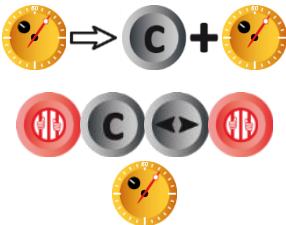
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	






● SPORT LIBRE – MODE "SETS"








Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en sets.


Mise en service	
Brancher le clavier USB à l'arrière du pupitre principal (les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	



Programmation	
Choisir le mode "Sport libre" avec la touche 2 . 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 .	
<u>Modification de la configuration</u> : 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 .	
Programmer les noms des équipes (cf. " Programmation des noms des équipes " – Page 7)	


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 : <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. ✓ corriger le temps : -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22. ✓ 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 25 .	
Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche 11 (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.	

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 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement à la fin des temps-morts.</i>	

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).	

Affichage ou non de l'horloge pendant les matchs (afficheur 452G9120-2H uniquement)	
Afficher ou éteindre l'horloge du tableau d'affichage avec la touche 20 ("H" s'affiche ou non sur l'écran du pupitre).	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis programmer les noms des équipes.	 + 
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	 +  → 

● MESSAGES DEFILANTS - GENERALITES

Cette option permet d'afficher des messages défilants ou fixes en lieu et place des noms des équipes.

Elle peut être gérée directement sur le pupitre ou à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette avec l'application "Stramatel Icesport" pour Android™.

Format des messages

Programmation sur pupitre : 1000 caractères sont disponibles pour l'écriture d'un seul message.

Programmation sur smartphone ou tablette : 1000 caractères sont disponibles dans le pupitre pour l'écriture de plusieurs messages, utilisables soit :

- ✓ En 4 messages de 250 caractères chacun (solution conseillée si cette longueur est suffisante).
- ✓ En 2 messages de 500 caractères chacun.
- ✓ En 1 message de 1000 caractères.

Le smartphone ou la tablette augmente les possibilités du pupitre : jusqu'à 10 messages peuvent y être pré-enregistrés. Il faudra donc choisir d'envoyer au pupitre 4, 2 ou 1 messages parmi ces 10 messages.

La vitesse de défilement est optimisée pour une lecture parfaite du message. 50 secondes sont nécessaires pour passer un message de 250 caractères.

Types d'animations

Programmation sur pupitre : le message peut être programmé fixe (les 20 premiers caractères du message sont affichés) ou défilant.

Programmation sur smartphone ou tablette : chaque message peut être programmé fixe ou défilant :

- ✓ Message fixe (les 20 premiers caractères du message sont affichés) : la durée de visualisation du message est programmable de 10 à 90 secondes (par pas de 10s).
- ✓ Message défilant : le nombre de passages est programmable (de 1 à 9 rotations).

Succession des messages - Programmation sur smartphone ou tablette uniquement

Lorsque plusieurs messages sont programmés : il est possible de choisir l'ordre d'affichage de ces messages.

Période d'affichage des messages

Hockey sur glace et Sport libre en mode "PERIODES" : les messages peuvent être affichés uniquement en dehors des périodes de jeu et des temps-morts.












Sport libre en mode "SETS" : les messages peuvent être affichés de manière permanente.

Conseils pour la programmation

Hockey sur glace et Sport libre en mode "PERIODES" : la programmation des messages est possible à tout moment, excepté pendant les périodes de jeu et les temps-morts. Il est cependant fortement conseillé d'effectuer la saisie avant le début de la compétition.

Sport libre en mode "SETS" : la programmation des messages est possible à tout moment. Il est cependant fortement conseillé d'effectuer la saisie avant le début de la compétition.






● PROGRAMMATION SUR PUPITRE

Entrée dans le mode "programmation des messages"	
Appuyer sur la touche 27 (La programmation des messages est possible à tout moment excepté pendant les périodes de jeu et les temps-morts en Hockey sur glace et Sport libre en mode "PERIODES").	
Attention : le pupitre est programmé dans un sport : maintenir la touche 27 appuyée pendant 1 seconde pour accéder à la programmation du sport.	
Programmation (ou modification) du message et de l'animation	
Appuyer sur la touche 1 : le message s'affiche sur l'écran du pupitre.	
Effacer si nécessaire le message en cours avec la touche 15 . Valider l'effacement avec la touche 9 ou conserver le message avec la touche 0 .	 →  / 
Saisir ou modifier le message à l'aide du clavier USB (cf. page 19).	
Valider le message avec la touche 25 .	
Choisir le type d'animation avec les touches 0 (Message fixe) ou 9 (Message défilant).	 / 
Sortie du mode "programmation des messages"	
Appuyer sur la touche 27 .	

● PROGRAMMATION SUR SMARTPHONE OU TABLETTE

Généralités	
La programmation se fait sur le smartphone ou la tablette avec l'application "Stramatel Icesport" pour AndroidTM (voir l'aide intégrée dans l'application).	
Le chargement d'un nouveau message dans l'afficheur se décide au niveau du smartphone ou de la tablette, mais se fait par l'intermédiaire du pupitre : le pupitre doit donc être allumé et programmé dans un sport. (Note : l'écran du pupitre affiche "....." pendant le chargement du message).	

● DIFFUSION DES MESSAGES

Hockey sur glace et Sport libre en mode "PERIODES"	
Les messages peuvent être affichés en dehors des périodes de jeu en appuyant simultanément sur les touches 16 et 21 ("Texte défilant ON" apparaît sur l'écran du pupitre).	
Un nouvel appui stoppe la diffusion des messages ("Texte défilant OFF" apparaît sur l'écran du pupitre).	
L'affichage des messages est validé : les messages s'affichent automatiquement 4 secondes après la fin de chaque période de jeu et laissent place aux noms des équipes dès que la période suivante est rechargée.	
Sport libre en mode "SETS" (ou sport non programmé)	
Les messages peuvent être affichés à n'importe quel moment en appuyant simultanément sur les touches 16 et 21 ("Texte défilant ON" apparaît sur l'écran du pupitre).	
Un nouvel appui stoppe la diffusion des messages ("Texte défilant OFF" apparaît sur l'écran du pupitre).	
Hors utilisation sportive (pupitre éteint)	
Les messages peuvent être affichés en complément de l'heure hors utilisation sportive (pupitre éteint). Lors de l'extinction du pupitre, choisir si l'afficheur doit afficher les textes défilants (touche 9) ou non (touche 0).	

● MESSAGES DEFILANTS - CLAVIER USB

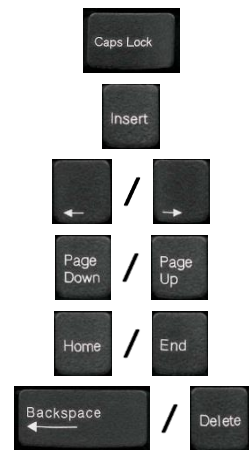
Utilisation du clavier USB

Le pupitre peut être configuré pour fonctionner avec 5 types de claviers : AZERTY, QWERTY, HEBREU, RUSSE et ARABE. *Attention, les afficheurs ne sont pas systématiquement compatibles avec l'hébreu, le russe ou l'arabe.*

- ✓ Entrer le texte souhaité sur le clavier.
En configuration AZERTY ou QWERTY, le clavier fourni permet de gérer la quasi-totalité des caractères existants :
 - Pour entrer un caractère accentué, appuyer sur la touche F1 à F11 correspondant à l'accent, puis entrer la lettre souhaitée. Types d'accents possibles :

F1 : á, ć, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ñ, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ș, ą, ...	F9 : ā, ē, ū, ...	F10 : ō, ů
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - De la même manière, la touche F12 permet d'entrer des caractères spécifiques :

F12+a : æ	F12+d : đ	F12+e : ə	F12+g : ğ	F12+n : η
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Passer du mode Majuscule (**ABC** sur l'écran du pupitre) au mode Minuscule (**abc**) avec la touche **Caps Lock**.
- ✓ Entrer ou sortir du mode insertion avec la touche **Inser**.
- ✓ Se déplacer pas à pas dans le message avec les touches ← et →.
- ✓ Se déplacer de 20 caractères dans le message avec la touche ⏴ (**Page Down**) ou avec la touche ⏵ (**Page Up**).
- ✓ Se déplacer au début ou à la fin du message avec la touche ⏴ (**Home**) ou avec la touche **Fin (End)**.
- ✓ Effacer un caractère entré avec la touche **Backspace** ou avec la touche **Suppr (Delete)**.





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