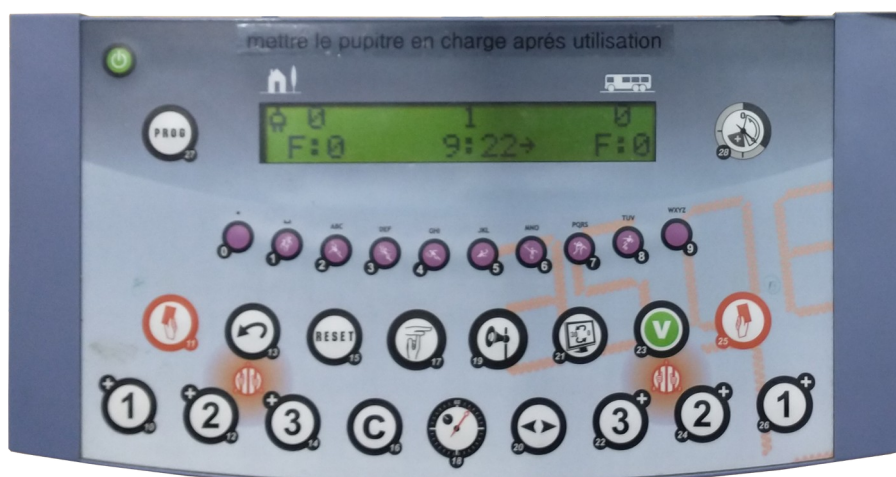




Pupitres Stramatel

Salle Multi-Sports

49 Rue du Ramierou, 82000 Montauban



AVANT LE MATCH...

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension.

- Appuyer pendant quelques secondes sur **ON/OFF**
Un message de bienvenue s'affiche.



L'état de charge des batteries internes vous est ensuite indiqué. Si le temps d'utilisation restant est insuffisant, alimenter le pupitre à l'aide de l'alimentation 12Vdc fournie.

Le pupitre entre ensuite dans le dernier sport utilisé.

TEST DU PANNEAU D'AFFICHAGE

- Appuyer pendant 3 secondes sur **28**.
- Appuyer plusieurs fois sur **28** pour tester les lampes.
- Appuyer sur les touches à tester, l'écran affiche le nom de la touche testée.
- Pour sortir appuyer sur **ON/OFF** jusqu'à extinction.



CHANGER DE SPORT

- Appuyer plusieurs fois sur **27**.



Sélectionner alors le sport désiré à l'aide de la touche **1** → **9** et effectuer la programmation du sport en suivant les instructions affichées sur l'écran du pupitre.

N.B. : Cette programmation doit être complète pour débiter le match.

SI VOUS ÉTEIGNEZ LE PUPITRE...

Les données du match en cours sont gardées en mémoire dans le pupitre.

À la remise en marche du pupitre, celui-ci revient automatiquement au match en cours.

N.B. : il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le pupitre.

APRÈS LE MATCH...

Le pupitre est doté de batteries disposant d'une autonomie de 20 heures minimum lorsqu'elles sont totalement chargées.

N.B. : En dehors des matchs, il est indispensable d'éteindre le pupitre et de le mettre en charge à l'aide de l'alimentation 12Vdc fournie.
(Débrancher le clavier AZERTY et les autres pupitres).

N.B. : Le pupitre doit rester en charge de manière permanente lorsqu'il n'est pas utilisé. (le système de charge lente ne détériore pas les batteries).

BASKET-BALL

En mode basket-ball, plusieurs pupitres de commande sont fournis : le chronomètre peut être contrôlé soit par le pupitre principal, soit par le pupitre chronomètre déporté.

- Raccorder les pupitres entre eux à l'aide des cordons fournis.
- Brancher le clavier AZERTY à l'arrière du pupitre principal. (Port PS2)
- Si nécessaire, connecter le système "Precision time" à l'arrière du pupitre principal (câble fourni en option).
- Mettre en service le pupitre en appuyant sur sa touche **ON/OFF** pendant quelques secondes.



PROGRAMMATION EN VUE DU MATCH :

- Appuyer plusieurs fois sur **27** pour accéder au choix des sports, puis sélectionner le basket-ball avec **1** sur l'écran du pupitre.
- Choisir si le match se joue en 2 ou en 4 périodes :



2 PÉRIODES : touche **0**

4 PÉRIODES : touche **9**

- Choisir le temps restant avant le début du match (ou revenir à l'étape précédente avec **13**) :
- Programmer les minutes avec les touches **0** à **9**. Valider avec **23**.



N.B. : le chronomètre d'avant-match peut être lancé immédiatement (sans attendre la programmation des équipes) en utilisant le pupitre chronomètre déporté.

De la même manière, programmer :

- La durée des périodes de jeu
- La durée des temps morts
- La durée des périodes de prolongation
- La durée du repos principal (à la mi-temps)
- La durée des repos entre le 1^{er} et le 2^{ème} quart-temps et entre le 3^{ème} et le 4^{ème} quart-temps
- La durée de repos avant chaque période de prolongation.

Choisir le nom des équipes et le numéro des joueurs à l'aide du clavier AZERTY:

- Utiliser la touche **↵** (**TAB**) pour changer d'équipe.
- Utiliser la touche **⊗** pour corriger le dernier caractère entré.
- Utiliser les touches **↑** et **↓** pour changer de joueur dans une équipe.
- Utiliser la touche **↵** pour valider un nom.
- Valider les noms avec la touche **ESC** (ou en appuyant sur **23**).



RAPPEL DES TEMPS DE JEU

	Q1	R1	Q2	RP	Q3	R3	Q4	R4	P	R	TM
U9	6	1	6	5	6	1	6	1	2	1	1
U11	6	1	6	5	6	1	6	1	2	1	1
U13F	8	2	8	10	8	2	8	2	3	2	1
U13M	8	2	8	10	8	2	8	2	3	2	1
U15F	10	2	10	10	10	2	10	2	5	2	1
U15M	10	2	10	10	10	2	10	2	5	2	1
U18F	10	2	10	10	10	2	10	2	5	2	1
U17M	10	2	10	10	10	2	10	2	5	2	1
Séniors	10	2	10	15	10	2	10	2	5	2	1

DÉROULEMENT DU MATCH :



Chronomètre :

Lancer le chronomètre d'avant match en appuyant sur **18**.

Le klaxon se déclenche automatiquement lorsque le temps programmé est écoulé. Note : il est possible à tout moment de charger la 1^{ère} période de jeu en appuyant sur **28**.



Lancer ensuite le chronomètre de jeu en appuyant sur **18**.

Chaque appui sur **18** permet, alternativement, d'arrêter ou de relancer le chronomètre.



N.B. : En cours de période, il est possible de visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa, en appuyant sur **21**.



À la fin de la période de jeu, le klaxon se déclenche automatiquement. Le chronomètre continue ensuite à compter pour afficher la durée de repos, si désiré. Sinon, recharger une nouvelle période de jeu ou une période de prolongation avec **28**.



Les fautes par équipe sont remises à zéro (sauf en prolongation). Le nombre de temps morts n'est remis à zéro qu'à la moitié du match et en prolongation.

N.B. : à la fin de la 4^{ème} période et à la fin de chaque période de prolongation, le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement.

Appuyer sur **18** pour lancer le chronométrage d'un temps de repos.

N.B. : si le chronomètre n'a pas été arrêté suffisamment vite à la fin d'une période (le temps de repos est en cours), il est possible de revenir à la fin de la période de jeu maintenir **16** appuyée et appuyer sur **18**.



Temps morts :

Lorsqu'un temps mort est demandé, arrêter d'abord le chronomètre du match avec **18**, puis lancer le temps mort avec **17**. Le nombre de temps morts demandés par chaque équipe est incrémenté en appuyant sur **10** ou sur **26** suivant le côté. Le klaxon se déclenche automatiquement à la fin du temps mort.



Pour passer le temps mort et revenir au temps de jeu appuyer plusieurs fois sur **17** jusqu'à revenir au temps de jeu.



Scores :

Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté et que la fonction "points individuels" est utilisée : les scores des équipes sont automatiquement incrémentés sur le pupitre principal.

Sinon, compter les points avec **10, 12, 14**, ou **22, 24, 26**, suivant le côté et le nombre de points souhaités.





Fautes d'équipe:

Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté : les fautes par équipe sont automatiquement incrémentées en même temps que les fautes individuelles. Sinon, compter les fautes par équipe avec **11** ou **25**, suivant le côté.

Possession :

Modifier le côté de possession de balle avec **20**.

Le premier appui affichera ◀

Le deuxième appui affichera ▶

Le troisième appui effacera l'indicateur.



Buzzer :

Actionner le klaxon manuel avec **19**.



Période suivante :

Pour passer à la période suivante appuyer sur **28**.



CORRECTIONS

Correction du score:

Maintenir **16** appuyé et décompter les points avec **10**, **12**, **14** ou **22**, **24**, **26**, suivant le côté.



Correction de faute :

Maintenir **16** appuyé et décompter les fautes avec **11** ou **25**, suivant le côté. (pupitre "Fautes/points individuels" non connecté).

Ou

Maintenir **16** appuyé et décompter les fautes individuelles avec le pupitre "Fautes/points individuels".



Correction de période :

Maintenir **16** appuyé et corriger le numéro de période avec **28**.

Chaque correction remonte au quart temps précédent : Q4 > Q3 > Q2 > Q1 > Q4 ... etc.

N.B. : Il n'est pas possible de revenir dans une période de prolongation.



Correction de chronomètre :

Maintenir **16** appuyé et corriger le chronomètre (une fois arrêté) avec **18** pour ajouter 1 seconde. (0,1 seconde dans la dernière minute)

N.B. : Il n'est pas possible d'enlever du temps autrement qu'en laissant découler.



Correction de temps mort:

Maintenir **16** appuyé et corriger le temps mort avec **17** puis **10** ou **26** suivant le côté.

N.B. : après la correction le temps mort démarre ! pour revenir au temps de jeu appuyer plusieurs fois sur **17**.





NOUVEAU MATCH :

Pour débiter un nouveau match, maintenir appuyé la touche **16** puis appuyer sur la touche **15** ("remise à zéro"), puis choisir le nom des équipes et le numéro des joueurs à l'aide du clavier AZERTY.



Pour modifier les temps programmés, maintenir appuyé la touche **16** puis appuyer sur la touche 15 et ensuite seulement sur **27**.



FONCTION CHRONOMÈTRE

Mettre en service le pupitre en appuyant sur sa touche **ON/OFF** pendant quelques secondes.



N.B. : Le clavier AZERTY et les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode.

PROGRAMMATION EN VUE DU CHRONOMÉTRAGE :

Appuyer plusieurs fois sur **27** pour accéder au choix des sports, puis sélectionner la fonction chronomètre avec **13** sur l'écran du pupitre.



- Choisir le mode de chronométrage :

Chronomètre compte : touche **0**

Chronomètre décompte : touche **9**

- En mode décompte, choisir la durée de chronométrage avec les touches **0** à **9** (ou revenir à la programmation précédente avec **13**). Valider avec **23**.



CHRONOMÉTRAGE :

Lancer le chronomètre en appuyant sur **18**. Chaque appui sur **18** permet, alternativement, d'arrêter ou de relancer le chronomètre.



En mode décompte, lorsque le temps programmé est écoulé, le klaxon se déclenche automatiquement. Le chronomètre continue ensuite à compter sur l'écran du pupitre.

Actionner le klaxon manuel avec **19**.



LE CHRONOMÉTRAGE TERMINE :

Pour recharger le temps initial, arrêter le temps et appuyer sur **28**.



Pour modifier le temps programmé, appuyer sur **28**, puis sur **27** pendant 2 secondes.



EXEMPLES :

FONCTION ENTRAÎNEMENT

Mettre en service le pupitre en appuyant sur sa touche ON/OFF pendant quelques secondes.



N.B. : Le clavier AZERTY et les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode.

PROGRAMMATION EN VUE DE L'ENTRAÎNEMENT :

Appuyer plusieurs fois sur **27** pour accéder au choix des sports, puis sélectionner la fonction entraînement avec **14** sur l'écran du pupitre.



- Choisir la durée d'exercice :
- Programmer les minutes avec les touches **0** à **9** et valider avec **23**.
- Programmer les secondes de la même manière et valider avec **23**.
- Choisir la durée de repos comme précédemment pour la durée d'exercice (ou revenir à la programmation précédente avec **13**).
- Choisir le nombre de cycles exercice/repos à effectuer avec les touches **0** à **9** (ou revenir à la programmation précédente avec **13**) et valider avec **23**.
- Annuler ou sélectionner le klaxon automatique de fin d'exercice ou de fin de repos en appuyant simultanément su **16** et **19** (signalé par la présence ou non de "KLAXON" sur l'écran du pupitre). A la fin de chaque période, le klaxon se déclenche automatiquement (si cette possibilité a été sélectionnée).



ENTRAÎNEMENT :

Lancer le chronomètre avec **18**. Les périodes d'exercices et de repos se succèdent sans intervention sur le pupitre.



Actionner le klaxon manuel avec **19**.



L'ENTRAÎNEMENT TERMINÉ :

Pour commencer un nouvel entraînement, appuyer sur **28**.



Pour modifier les temps programmés, appuyer sur **28**, puis sur **27** pendant 2 secondes.



EXEMPLES :

SPORT LIBRE

Cette fonction permet de choisir un fonctionnement à la carte : le mode "MATCH" permet d'avoir un fonctionnement de type volley-ball, tennis de table,... et le mode "PÉRIODES" un fonctionnement de type basket-ball, handball,...

Brancher le clavier AZERTY à l'arrière du pupitre principal.

N.B. : Les autres pupitres ne sont pas utilisés dans ce mode.

Mettre en service le pupitre en appuyant sur sa touche ON/OFF pendant quelques secondes.



PROGRAMMATION EN VUE DU MATCH :

Appuyer plusieurs fois sur **27** pour accéder au choix des sports, puis sélectionner la fonction "sport libre" avec **15** sur l'écran du pupitre.



- Choisir le type de chronométrage :

MATCH : touche **0**

PÉRIODES : touche **9**

Mode "MATCH" :

- choisir la durée des temps morts avec les touches **0** à **9** (ou revenir à la programmation précédente avec **13**). Valider avec **23**.



Mode "PÉRIODES" :

- Choisir le mode de chronométrage (ou revenir à la programmation précédente avec **13**) :



Chronomètre compte : touche **0**

Chronomètre décompte : touche **9**

- Choisir le nombre de périodes avec les touches **1** à **9** (ou revenir à la programmation précédente avec **13**).
- Choisir la durée des périodes de jeu:
Programmer les minutes avec les touches **0** à **9**. Valider avec **23**.
- De la même manière, programmer la durée des temps morts et la durée des périodes de prolongation.



Choisir le nom des équipes et le numéro des joueurs à l'aide du clavier AZERTY:

- Utiliser la touche **↵** (**TAB**) pour changer d'équipe.
- Utiliser la touche **⌫** pour corriger le dernier caractère entré.
- Utiliser les touches **↑** et **↓** pour changer de joueur dans une équipe.
- Utiliser la touche **↵** pour valider un nom.
- Valider les noms avec la touche **ESC** (ou en appuyant sur **23**).



DÉROULEMENT DU MATCH EN MODE « PÉRIODES »:

En cours de match, annuler ou sélectionner le klaxon automatique en appuyant simultanément sur **16** et **19** (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).



Lancer le chronomètre de jeu en appuyant sur **18**. Chaque appui sur **18** permet, alternativement, d'arrêter ou de relancer le chronomètre. En cours de période, il est possible de visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa, en appuyant sur **21**.



A la fin de la période de jeu, le klaxon se déclenche automatiquement (si cette possibilité a été sélectionnée). Le chronomètre continue ensuite à compter pour afficher la durée de repos, si désiré. Sinon, recharger une nouvelle période de jeu ou une période de prolongation avec **28**.



N.B. : à la fin de la dernière période et à la fin de chaque période de prolongation, le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement : appuyer sur **18** pour lancer le chronométrage d'un temps de repos.



N.B. : si le chronomètre n'a pas été arrêté suffisamment vite à la fin d'une période (le temps de repos est en cours), il est possible de revenir à la fin de la période de jeu en appuyant simultanément sur **16** et **18**.



DÉROULEMENT DU MATCH EN MODE « MATCH » :

Lancer le chronomètre de jeu en appuyant sur **18**. Chaque appui sur **18** permet, alternativement, d'arrêter ou de relancer le chronomètre. Remettre le chronomètre à zéro avec 28, si nécessaire. Pour afficher l'horloge à la place du chronomètre sur le tableau d'affichage (ou vice-versa) appuyer sur **16** et **28**.



Temps morts :

Lorsqu'un temps mort est demandé, arrêter d'abord le chronomètre du match avec **18**, puis lancer le temps mort avec **17**. Le nombre de temps morts demandés par chaque équipe est incrémenté en appuyant sur **10** ou sur **26** suivant le côté. Le klaxon se déclenche automatiquement à la fin du temps mort (si cette possibilité a été sélectionnée).



Pour remettre les nombres de temps morts à zéro, maintenir **15** appuyée et appuyer sur **17**.



Scores :

Compter les points avec **10, 12, 14, 22, 24** ou **26**, suivant le côté et le nombre de points souhaités.



Pour remettre les points à zéro, maintenir **15** appuyé et décompter les points avec **10, 12, 14, 22, 24** ou **26**, suivant le côté.



Fautes:

Compter les fautes ou les sets gagnés avec **11** ou **25**.



Pour remettre les fautes ou les sets gagnés à zéro, maintenir **15** appuyée et appuyer sur **11** ou **25**.



Possession :

Modifier le côté de possession de balle avec **20**.

Le premier appui affichera ◀

Le deuxième appui affichera ▶

Le troisième appui effacera l'indicateur.



Buzzer :

Actionner le klaxon manuel avec **19**.



CORRECTIONS

Correction de point:

Maintenir **16** appuyé et décompter les points avec **10, 12, 14, 22, 24** ou **26**, suivant le côté.



Correction de faute :

Maintenir **16** appuyé et décompter les fautes ou les sets avec **11** ou **25**, suivant le côté.



Correction de période :

Maintenir **16** appuyé et corriger le numéro de période avec **28**.



Correction de chronomètre :

Maintenir **16** appuyé et corriger le chronomètre (une fois arrêté) avec **18** pour ajouter du temps.

N.B. : Il n'est pas possible d'enlever du temps autrement qu'en laissant découler.



NOUVEAU MATCH :

Pour débuter un nouveau match, appuyer simultanément sur les touches **16** puis **15** ("remise à zéro"), puis choisir le nom des équipes et le numéro des joueurs à l'aide du clavier AZERTY.



Pour modifier les temps programmés, appuyer simultanément sur les touches **16** puis **15** puis **27**.



SÉLECTION DE LA LANGUE

Le pupitre peut être configuré dans 5 langues différentes (Français, Anglais, Allemand, Espagnol et Néerlandais). Pour changer de langue, appuyer plusieurs fois sur **27** (accès au choix des sports).



- Maintenir appuyée pendant 1 seconde **27**.
- Sélectionner "*language*" avec **0**.
- Sélectionner la langue avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.



UTILISATION DU CLAVIER AZERTY

Le clavier AZERTY permet de gérer la quasi-totalité des caractères latins existants :

Pour entrer un caractère accentué, appuyer sur la touche F1 à F11 correspondant à l'accent, puis entrer la lettre souhaitée.

Ci-dessous les types d'accents possibles :

F1 : á, ć, é, ...	F5 : â, û, ...	F9 : ā, ē, ū, ...
F2 : à, è, ì, ...	F6 : ä, ë, ü, ...	F10 : ő, ú
F3 : č, ě, ň, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F11 : đ, ł, ø, ...
F4 : â, ê, î, ...	F8 : ç, ș, ą, ...	

De la même manière, la touche F12 permet d'entrer des caractères spécifiques :

F12+a : æ	F12+g : ž	F12+s : ß
F12+d : đ	F12+n : ŋ	F12+t : þ
F12+e : ə	F12+o : œ	F12+z : ž

Fonctions diverses :

- Utiliser la touche pour passer du mode Majuscule (**ABC** sur l'écran du pupitre) au mode Minuscule (**abc**).
- Utiliser la touche (**TAB**) pour changer d'équipe.
- Utiliser les touches et pour changer de joueur dans une équipe.
- Utiliser la touche pour valider un nom.
- Utiliser la touche pour corriger le dernier caractère entré.
- Valider les noms avec la touche **ESC**.

MISE À L'HEURE DE L'HORLOGE

Ce 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.

Pour mettre à l'heure cette horloge :

- Mettre en marche le pupitre en appuyant pendant quelques secondes sur **ON/OFF**.
- Sélectionner la mise à l'heure de l'horloge en appuyant sur **18**.
- Programmer les heures avec les touches **0** à **9** et valider avec **23**.
- Programmer les minutes de la même manière et valider avec **23**.
- Éteindre le pupitre en maintenant **ON/OFF** appuyée, et le mettre en charge.



N.B. : l'heure est sauvegardée de manière permanente en cas de coupure de courant.

PUPITRE CHRONOMÈTRE DÉPORTE

IMPORTANT : raccorder les pupitres entre eux et mettre le pupitre principal en service dans le sport souhaité avant d'allumer le pupitre chronomètre déporté.

- Mettre en service le pupitre chronomètre déporté en appuyant sur sa touche **ON/OFF** : un message de bienvenue s'affiche.



Le pupitre est alors prêt pour le chronométrage.

- Utiliser les mêmes touches que celles du pupitre principal pour lancer/arrêter le chronomètre de jeu, les temps-morts et pour actionner le klaxon manuellement.



N.B. : le chronomètre d'avant-match peut être lancé à partir du pupitre chronomètre déporté avant de programmer les équipes sur le pupitre principal.

RÉGLAGE DES TEMPS D'ATTAQUE

- Mettre en service le pupitre chronomètre des tirs déporté en laissant appuyé sur sa touche **1 ON/OFF**.
- Régler le temps long avec les touches **2** et **3**.
- Valider avec **1**.
- Régler le temps court avec les touches **2** et **3**.
- Valider avec **1**.



Le pupitre est alors prêt pour le chronométrage.

