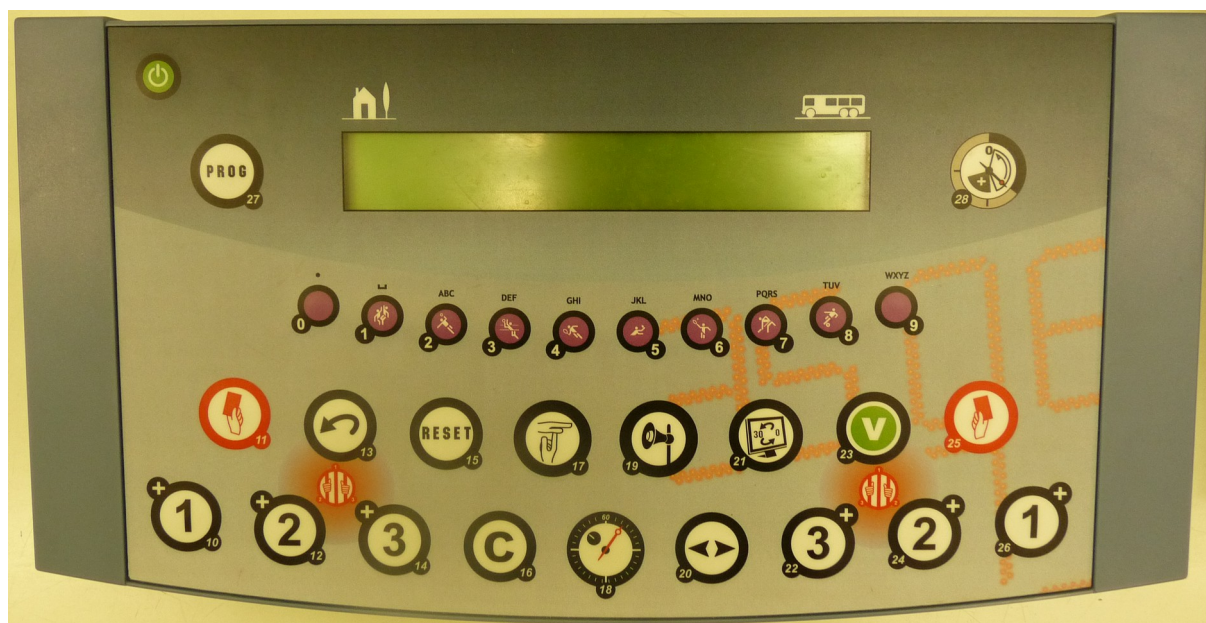


Chronometre STRAMATEL



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre pendant quelques secondes: 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.

Pour changer de sport, appuyer plusieurs fois sur la touche 27. Sélectionner alors le sport désiré à l'aide de la touche Indiquée 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. A 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

MODELE RADIO COMMANDÉ

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

Mise à l'heure

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 sur la touche ON/OFF du pupitre pendant quelques secondes. Sélectionner la mise à l'heure de l'horloge en appuyant sur la touche 18. Programmer les heures avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 23. Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche 23.

Eteindre le pupitre en maintenant sa touche ON/OFF appuyée, et le mettre en charge.

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

Programmation en vue du match

Mode basket-bail, plusieurs pupitres de commande sont fournis : le chronomètre peut être contrôlé soit par le pupitre principal, soit par le pupitre chronomètre déporté (voir "PUPITRE CHRONOMETRE DEPORTE" -page suivante). Raccorder les pupitres entre eux à l'aide des cordons souples fournis. Si nécessaire, connecter le système "Précision 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;

Si, précédemment, le pupitre était utilisé dans ce sport : Appuyer 2 fois sur la touche 27 pour accéder à la programmation. Ou appuyer simultanément sur 16 et 15 pour débiter un nouveau match de même catégorie.

Dans le cas contraire, appuyer plusieurs fois sur la touche 27 pour accéder au choix des sports, puis sélectionner le basket-bail avec la touche Indiquée sur l'écran du pupitre.

Choisir si le match se joue en 2 ou en 4 périodes :

2 PERIODES : touche 0.

4 PERIODES : touche 9.

Choisir le temps restant avant le début du match : Programmer les minutes avec les touches 0 à 9. Valider avec la touche 23.

De la même manière, programmer la durée des périodes de jeu, la durée des temps morts et la durée des périodes de prolongation.

DEROULEMENT DU MATCH:

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 1ère période de jeu en appuyant sur 28.

Lancer ensuite le chronomètre de jeu en appuyant sur 18. Chaque appui sur la touche 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 la touche 21.

A 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. Note1: 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 la touche 18 pour lancer le chronométrage d'un temps de repos. Note 2 : 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.

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.

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

Fautes par équipe: Compter les fautes par équipe avec 11 ou 25, suivant le côté.

Modifier le côté de possession de balle avec 20. Actionner le klaxon manuel avec 19.

Pour effectuer une correction, maintenir la touche 16 appuyée et :

Décompter les points avec les touches 10, 12, 14, 22, 24 ou 26, suivant le côté.

Décompter les fautes avec les touches 11 ou 25, suivant le côté (pupitre "Fautes/points individuels" non connecté).

Corriger le numéro de période avec la touche 28. Corriger le chronomètre (une fois arrêté) avec la touche 18.

LE MATCH TERMINE:

Pour débiter un nouveau match, appuyer simultanément sur les touches 16 et 15 ("remise à zéro"), puis choisir les numéros des joueurs. Pour modifier les temps programmés, appuyer simultanément sur les touches 16 et 15, puis sur 27.

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

PROGRAMMATION EN VUE DU CHRONOMETRAGE:

SI, précédemment, le pupitre était utilisé dans cette fonction : Appuyer sur 27 pour accéder à la programmation.

Ou appuyer sur 28 pour débiter un nouveau chronométrage avec les mêmes temps.

Dans le cas contraire, appuyer plusieurs fois sur la touche 27 pour accéder au choix des sports, puis sélectionner la fonction chronomètre avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.

Choisir le mode de chronométrage : "Chronomètre compte" avec 0 ou "Chronomètre décompte" avec 9.

En mode décompte, choisir la durée de chronométrage avec les touches 0 à 9. Valider avec la touche 23.

CHRONOMETRAGE:

Lancer le chronomètre en appuyant sur 18. Chaque appui sur la touche 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 CHRONOMETRAGE TERMINE:

Pour recharger le temps initial, appuyer sur 28. Pour modifier le temps programmé, appuyer sur 28, puis sur 27.