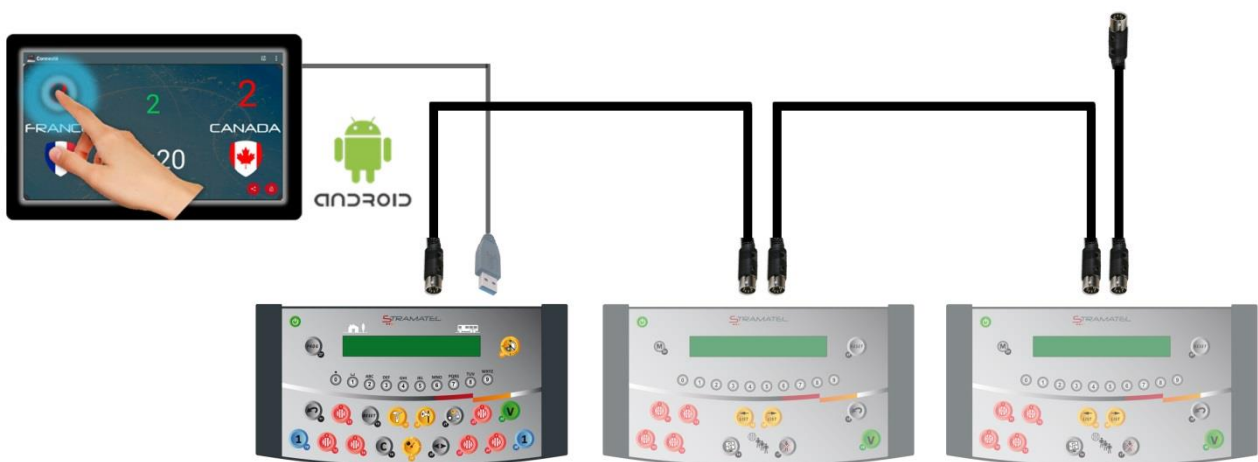


Eishockey

BEDIENUNGSANLEITUNG

HAUPTBEDIENPULT



Zeichnungen und Bilder unverbindlich

[illegible]

• INHALT

Seiten 4-5	Allgemeines
4	✓ Lieferumfang
4	✓ Datenspeicherung
4	✓ Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)
5	✓ Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes
Seiten 6-7	Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓ Inbetriebnahme
6	✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6-7	✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart
Seite 8	Diverse Konfiguration
8	✓ Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
8	✓ Sprachauswahl des Bedienpultes
8	✓ Ausschaltungs- und Anzeigezeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel
8	✓ Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)
8	✓ Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes
8	✓ Spielregeländerungen (USB Stick)
Seiten 9-15	Sportarten und Funktionen
9	✓ Uhrzeit der Anzeigetafel
9	✓ Speicherung – personalisierte Konfiguration von Spielparameter
10-11	✓ Eishockey
12-13	✓ Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Perioden"
14-15	✓ Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Sätze"

● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
Vorsicht: die Bedienpulte und das Ladegerät müssen gegen Schlechtwetter geschützt sein (Regen usw..) – während oder außerhalb der Benützung.	
Hauptbedienpult ✓ Dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...).	
Applikation für Android™ (mit integrierter Hilfe) ✓ Stramatel hat für Android™ eine Gratis-Applikation entwickelt die mit dem Hauptbedienpult kompatibel ist. Die Applikation unter Google Play herunterladen (Keyword "Stramatel Icesport"). Mit dieser Applikation können Sie mit einem Smartphone oder Tablet die Hauptfunktionen steuern (Timer, Spielstand, usw...), Texte eingeben (Mannschaftsnamen,) und die Spielergebnisse via SMS, Email, Facebook, ... mitteilen. Die Steuerung der Hauptfunktionen über der Applikation kann vom Bedienpult aus gesperrt werden.	
Strafzeitpulte für Heim & Gäste (siehe separate Bedienungsanleitung) ✓ Dient zur Eingabe der Strafen der Spieler (Eishockey). ✓ Diese Bedienpulte werden über das Hauptbedienpult betrieben. Sie dürfen nur an STRAMATEL Geräte angeschlossen werden.	
Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell) ✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Hauptbedienpultes. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen.	
Flexibles Kabel 2 Meter ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte untereinander (5-poliger Einbaustecker am Bedienpult). ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen.	
Flexibles Kabel 10 Meter (für funkgesteuertes Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset) ✓ Für die Verbindung der Bedienpulte (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose. ✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen.	

Datenspeicherung	
Die laufenden Daten bleiben beim Ausschalten des Bedienpultes gespeichert. Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. <i>(Bevor das Bedienpult ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).</i>	

Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)	
Das Hauptbedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 16 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen). ✓ Das Bedienpult ausschalten. ✓ Die anderen Pulte abschalten. ✓ Das Akkuladegerät an das Bedienpult anschließen und danach an das 100-240V Stromnetz (eine Steckdose soll sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein). <u>Das Bedienpult muß ständig auf Ladung stehen, auch wenn es nicht gebraucht wird (System mit langsamer Ladung, ohne Verbrauch der Batterien). Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen.</u>	

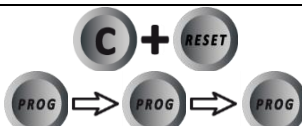
Tastenfunktionen des Hauptbedienpultes

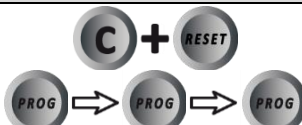
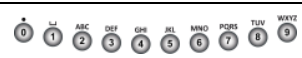


Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Texteingabe in SMS Modus
	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (nur während der Auszeiten)
	Strafzeit-Chronometer (Freimodus)
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Start / Stopp der Auszeit
	Signalhorn
	Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungszeit
	Zurück zum vorherigen Stand
	Aufladung eines neuen Spieles
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, ...))
	Anzeigeumstellung des Chronometers auf dem Bedienpult / Umstellung des Spielstandes (Rückschlagspiele)
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Zurück zur Programmierung der Parametern
	Tasten die nicht benützt werden

• INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Prüfen Sie, ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist.	
Die verschiedenen Bedienpulte anschliessen (die Pulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden). Bei einer Anwendung der Android™ Applikation "Stramatel Icesport" wird das Smartphone oder Tablet an den USB-Anschluss des Bedienpultes angeschlossen (Applikation vorab unter Google Play herunterladen). Für funkgesteuerte Modelle mit der Option zusätzl. Kabelset: schließen Sie die Bedienpulte mit dem beigelegten Kabel (10m) an die Anschlußdose an.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Funkgesteuertes Modell: der Ladungsstand des Akkus ist auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie das gelieferte Ladegerät an das Bedienpult an.	
Beim Einschalten des Bedienpultes hat man Zugang zu der letzten verwendeten Sportart. Zur Auswahl einer neuen Sportart oder um zur "allgemeiner Konfiguration" zu gelangen (siehe Seite 8), drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 .	

Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Die Sportart oder die gewünschte Funktion mit der entsprechenden Taste wählen.	
Ändern Sie die Konfiguration des Sportes mit der Taste 0 oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
Ohne Android™ spielen: Taste 0 oder mit Android™ Applikation spielen: Taste 9 (funkgesteuertes Modell: das Bedienpult muss am Ladegerät angesteckt sein).	
Mit Android™ Anschluss: die Steuerung der Hauptfunktionen über der Applikation kann auf dem Bedienpult gesperrt werden: sperren mit Taste 9 oder nicht sperren mit Taste 0 .	

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart	
Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Spielzeit, Verlängerungszeit, Anzahl Perioden, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des Bedienpultes oder bei Wechsel der Sportart gespeichert (ist angepasst bei gemeinsamer Benutzung durch verschiedene Sportvereine).	
Personalisiert Konfigurationen von Spielparameter können auf dem Bedienpult programmiert und gespeichert werden (bis zu 10 Konfigurationen). Man kann z.B. persönliche Spielparameter für ein "Eishockey Senior", ein "Eishockey Junior", ein Freimodus "Inline -Hockey", ... benennen und speichern.	
Um ins Sportmenü zu gelangen: der LCD-Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration des gegebenen Sportes an. Drücken Sie die Taste 18 für die Informationen auf dem Bildschirm länger zu sehen. Drücken Sie danach nochmal die Taste 18 .	
Ändern Sie die Konfiguration mit der Taste 0 (siehe nachfolgende Seite) oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	

Programmierung der Spielparametern für eine Sportart (Fortsetzung)

Änderung der Konfiguration: mit der Taste **9** auf die vorprogrammierte Konfiguration des Sportes zurückkommen oder mit der Taste **0** die letzten eingegebenen Parameter beibehalten oder mit Taste **1** eine gespeicherte persönliche Konfiguration öffnen (wenn eine existiert).

Konfiguration: auf die auf dem Bildschirm angezeigten Fragen antworten. Auf jeder Frage wird die letzte gespeicherte Konfiguration vorgeschlagen (die Eingabe blinkt auf dem LCD-Bildschirm des Bedienpultes):

- ✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste **25**.
- ✓ wählen Sie eine andere Antwort mit einer der Taste **0** bis **9**.
- ✓ programmieren Sie die Zeiten mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie mit der Taste **25**.

Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit der Taste **11** zurückzukommen.

Mit Taste **0** die Konfiguration speichern (persönliche Konfiguration von Spielparameter) oder mit Taste **9** direkt zum Spielprogramm gelangen.

Speicherung der persönlichen Konfiguration: mit Tasten **0** und **9** (Auswahlliste) eine Speicherung wählen und mit Taste **25** bestätigen (Vorsicht keine schon gespeicherte Konfiguration zu überschreiben).

In SMS Modus die Speicherung benennen:

- ✓ Wählen Sie einen Namen mit den Tasten **0** bis **9** (maximum 14 Schriftzeichen).
- ✓ Korrigieren Sie den letztgetippten Buchstaben mit der Taste **11**.
- ✓ Mit Taste **21** auf Grossschreibung / Kleinschreibung / Zahlen wechseln.

Der Name der gespeicherten Konfiguration mit der Taste **25** bestätigen.

0 / 9 / 1

0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 V



0 / 9

0 / 9 → V

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
ABC DEF GHI JKL MNO PQRS TUV WXYZ



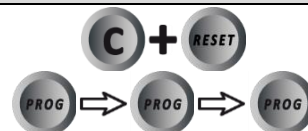
• DIVERSE KONFIGURATIONEN

Gewisse allgemeine Parameter sind konfigurierbar: Sprachauswahl des Bedienpultes, Ausschaltungszeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel, Steuerungsmodus der Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle).

Es ist auch möglich sämtliche Parameter des Bedienpultes auf Null zu stellen.

Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl).



Drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**. Das Bedienpult bietet die Sprachauswahl des Bedienpultes an.



Wählen Sie andere Parameteränderungen mit den Tasten **0** und **9** (Liste).



Mit der Taste **25** gelangen Sie zur Konfiguration des gewünschten Parameters.



Sprachauswahl des Bedienpultes

Das Bedienpult ist in verschiedenen Sprachen programmierbar.

Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben.

Wählen Sie die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.



Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel

Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden.

Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben.

Programmieren Sie die Zeiten des Aus- und Einschaltens der Uhr:

- ✓ Die Stunden mit den Tasten **0** bis **9** einstellen und mit Taste **25** bestätigen.
- ✓ Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit Taste **25** bestätigen.



Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle)

Das funkgesteuerte Bedienpult ist mit 6 verschiedenen Funkkanälen ausgerüstet und kann auch mit einem zusätzlichen Kabelset gesteuert werden.

Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben.

Wählen Sie einen der verschiedenen Funkkanäle mit den Tasten **0** bis **5** oder wählen Sie die Kabelsteuerung mit der Taste **9** (die Funksteuerung wird deaktiviert).



Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes

Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten).

Gelangen Sie zur Konfiguration dieses Modus (Global-Reset) wie zuvor beschrieben

Die Parameter auf die ursprünglichen Werte mit der Taste **9** zurückstellen.



Spielregeländerungen (USB Stick)

Die Programme des Hauptbedienpultes und der Strafzeitpulte können bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden.

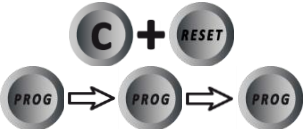
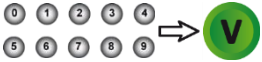
Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.



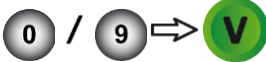
• UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL

Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet und zeigt die Uhrzeit, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann automatisch während der Nacht ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 8).

Wenn auf der Anzeigetafel eine DCF oder GPS Antenne vorhanden ist, wird die Uhrzeit automatisch eingestellt.

Einstellen der Uhr	
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Hauptbedienpult in Betrieb. <i>Die anderen Bedienpulte in diesem Modus <u>nicht</u> einschalten.</i>	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie mit der Taste 18 die Uhrzeit aus.	
Die Stunden mit den Tasten 0 bis 9 einstellen und mit der Taste 25 bestätigen. Die Minuten in gleicher Weise einstellen und mit der Taste 25 bestätigen.	
Schalten Sie das Bedienpult durch Drücken der Taste ON/OFF aus und stellen Sie es auf Ladung. <i>Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.</i>	

• SPEICHERUNG

Das Öffnen einer gespeicherten Konfiguration (persönliche Konfiguration von Spielparametern)	
Wenn nötig, verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (ja nach Sportwahl).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Das Bedienpult ist nicht für ein Sport programmiert: wählen Sie den Modus "Gespeicherte. Daten" mit Taste 17 .	
Wählen Sie mit den Tasten 0 und 9 (Auswahlliste) die gewünschte Speicherung und bestätigen Sie mit der Taste 25 . Das Bedienpult geht direkt zum gewünschten Sport. Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	

● EISHOCKEY

Inbetriebnahme

Verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (die Bedienpulte können in jeder beliebigen Reihenfolge verbunden werden).



Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.



Programmierung

Wählen Sie die Sportart "EisHockey" mit Taste **1**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), "s" wenn der Modus "Halbstrafbankzeit" gewählt wurde (oder "S" wenn nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode (die anderen Pausenzeiten sind auch programmierbar, werden aber auf dem Bildschirm nicht angezeigt).



Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **25**.



Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **11** zurückzukommen.

Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit

Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **18**.



Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste **28** abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.



Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18**.



Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste **21** die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.



Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch rückwärts.

Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.



Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen.

Starten Sie die Spielzeit mit Taste **18**.



Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Pausenzeit zu starten.



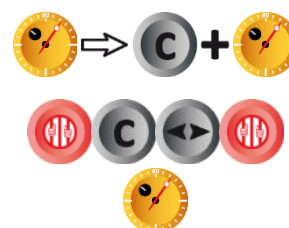
Am Ende der Pausenzeit startet die Verlängerungszeit nicht automatisch.

Drücken Sie Taste **18** um die Verlängerungszeit zu starten.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -10Sek mit Taste **14**, -1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**.
- ✓ Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand

1 Punkt mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.

1

Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.

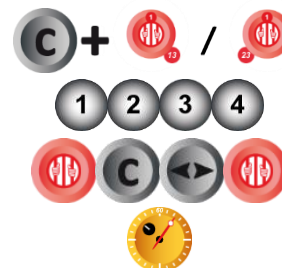
C + 1

Korrektur der Strafzeiten

Die Strafzeiten werden auf den Strafzeitpulten eingegeben.

Die laufenden Chronometer können auf dem Hauptbedienpult korrigiert werden:

- ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **13** (Heim) oder **23** (Gäste).
- ✓ wählen Sie den zu korrigierenden Chronometer mit den Tasten **1** bis **4**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**.
- ✓ Mit Taste **18** bestätigen.



Auszeiten

Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und starten Sie die Auszeit mit Taste **17**.



Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste **10** (Heim) bzw. Taste **26** (Gäste) anfügen.

1

Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.

C + 1

Signalhorn

Das manuelle Signalhorn mit Taste **19** auslösen.

Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).



Periodennummer

Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **28** korrigieren.

C +

Nach Spielende

Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.

C + RESET

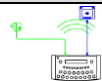
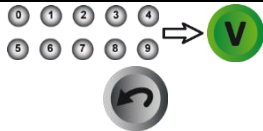
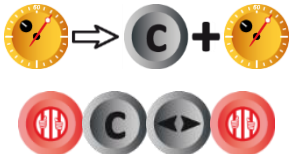
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.

C + RESET **PROG**

EISHOCKEY

● FREIMODUS – MODUS "PERIODEN"

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in mehreren Perioden ablaufen.

Inbetriebnahme	
Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 2 . Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Perioden": Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeigeart der Nebenzeitmesser (Strafzeit "rückwärts zählend" oder "vorwärts zählend"), Dauer der Strafzeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste 25 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 11 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -10Sek mit Taste 14, - 1Sek mit Taste 16, +1Sek mit Taste 20, +10Sek mit Taste 22. Mit Taste 18 bestätigen.	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26 .	

Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	 / 
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	 +  / 
Stellen Sie die Mannschaftsfehlern auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 11 bzw. 25 .	 +  / 

Strafzeiten rückwärts zählend konfiguriert (siehe Programmierung)	
3 Strafzeiten pro Mannschaft sind verfügbar und 2 Strafzeiten können gewählt werden: ✓ wählen Sie die Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ die Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein- oder zweimal die gleiche Taste, um Dauer der Strafe auszuwählen. Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.	 
Korrektur: Um die Nummer des ausgeschiedenen Spieler zu ändern: ✓ drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24. ✓ wählen Sie die neue Spielernummer mit den Tasten 0 bis 9. ✓ bestätigen Sie die neue Spielernummer mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste).	 +   
Korrektur Strafzeit: halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie 2 mal auf die Tasten 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	 + 
Löschen Sie alle Strafzeiten durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	 + 

Strafzeiten vorwärts zählend konfiguriert (siehe Programmierung)	
1 Chronometer steht pro Mannschaft zur Verfügung. Die Dauer dieser Strafe ist nicht auf eine programmierte Dauer beschränkt. Die Chronometer mit Tasten 13 (Heim) bzw. 23 (Gäste) starten oder stoppen.	 / 
Korrektur: Löschen Sie 1 Chronometer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 13 bzw. 23 .	 +  / 

Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	 → 
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	 + 
Stellen Sie die Auszeiten auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 17 .	 + 

Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).	 + 

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	 + 
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	 +  → 

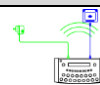
FREIMODUS – MODUS "PERIODEN"

● FREIMODUS – MODUS "SÄTZE"

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in Sätzen gespielt werden.

Inbetriebnahme

Das Hauptbedienpult wird alleine benutzt (die anderen Bedienpulte werden in diesem Modus nicht benützt).



Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.



Programmierung

Wählen Sie "Freimodus" mit Taste **2**. Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Sätze": Anzahl der Sätze, Anzahl der Punkte pro Satz, Anzahl der Punkte im letzten Satz, Dauer der Auszeiten.

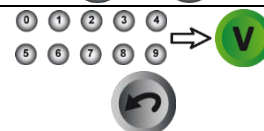


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

Ändern Sie die Konfiguration mit Taste **0** oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste **9**.



Änderung der Konfiguration: antworten Sie auf die verschiedenen Fragen die auf dem Bildschirm angezeigt werden mit den Tasten **0** bis **9** und bestätigen Sie jede Antwort mit der Taste **25**.



Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste **11** zurückzukommen.



Spielzeit

Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste **18**.

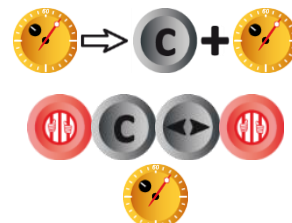


Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und stellen Sie die Spielzeit mit Taste **28** auf Null.



Korrektur der Spielzeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**.
- ✓ Mit Taste **18** bestätigen.



Spielstand

1 Punkt mit Tasten **10** (Heim) bzw. **26** (Gäste) zählen.



Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **10** bzw. **26** rückwärts zählen.



Wenn nötig, Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **15** und **10** bzw. **26**.



Wenn die Mindestzahl der Satzpunkte erreicht ist: die Sätze mit Taste **25** bestätigen.



Die eventuellen Eingabefehler mit Taste **11** korrigieren (*bis zu den letzten 3 Eingaben*). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.



Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	 → 
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	 + 
Stellen Sie die Auszeiten auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 17 .	 + 

Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.	
Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende der Auszeiten.	

Sieger des Spieles	
Der Sieger des Spieles mit Taste 21 anzeigen: die Anzahl der Sätze des Siegers blinkt auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	 
Im Fall eines Gleichstandes den Sätze: den Sieger mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) ernennen.	

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	 + 
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	 +  → 



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANKREICH

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

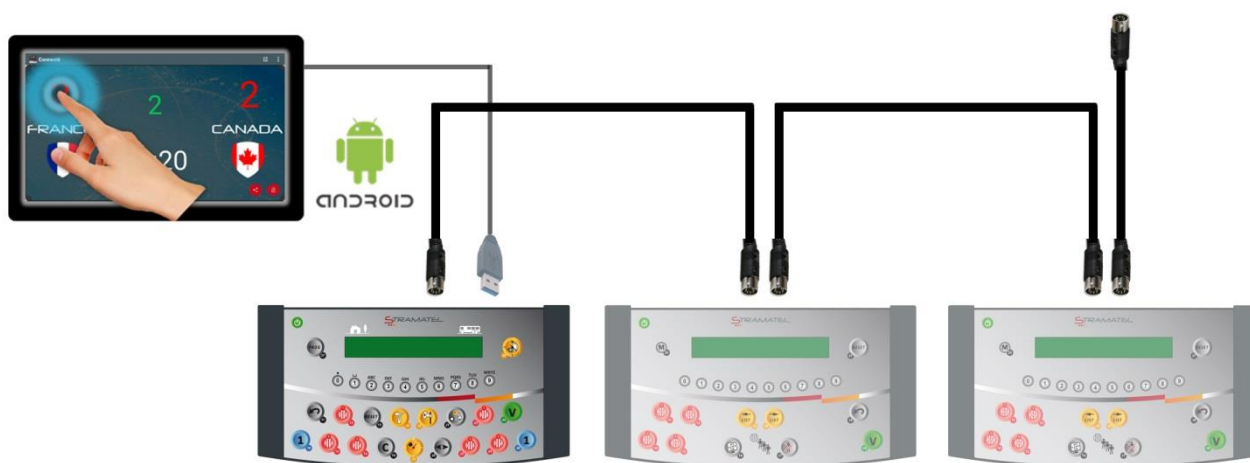
Fax : +33 (0)2 40 25 30 63

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

Ice-Hockey

OPERATING INSTRUCTIONS MAIN CONTROL CONSOLE



Non-binding pictures

[illegible]

● SUMMARY

Pages 4-5	Generalities
4	✓ Scope of delivery
4	✓ Data backup
4	✓ Control console recharge (radio-controlled model)
5	✓ Functions of the main control console
Pages 6-7	Set-up and Programming
6	✓ Set-up
6	✓ Select a sport or a function
6-7	✓ Programme the parameters of the sports
Page 8	Various configurations
8	✓ Access to the "General configuration" mode
8	✓ Language of the control console
8	✓ Display of the clock on the scoreboard
8	✓ Control console transmission mode (standard radio-controlled model)
8	✓ Global reset of the console parameters
8	✓ In case of new sports rules (USB key)
Pages 9-15	Sports and functions
9	✓ Clock
9	✓ Saved files – Personalization of sport program settings
10-11	✓ Ice-Hockey
12-13	✓ "Free" mode – "Periods" mode
14-15	✓ "Free" mode – "Sets" mode

● GENERALITIES

Scope of delivery	
Caution: the control consoles and the power supply should be protected against bad weather conditions (during the operation but also when the equipment is not in use).	
Main control console ✓ The main control console enables to use the main functions in the different modes available (timers, scores, etc...).	
Application for Android™ (see the integrated help function) ✓ Stramatel has developed a free application for Android™ compatible with the main control console. This application is downloadable on Google Play (with keyword "Stramatel Icesport"). It enables to use the main functions (timers, scores, etc...), to enter text (team names, ...) and to share match results (via sms, email and on social networks...) from a smartphone or a digital tablet. From the control console, some application buttons (main functions: timers, scores, etc...) can be locked.	
Home & Guests "penalties" control consoles (see separate operating instructions) ✓ These consoles enable to enter the penalties of the players in Ice-Hockey. ✓ These consoles are powered by the main control console. They should only be connected to the STRAMATEL system supplied.	
12V 500mA power supply (radio-controlled model) ✓ The power supply enables to recharge the batteries of the main control console. ✓ Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
2-meter flexible cables ✓ The 2-meter flexible cables enable to connect the control consoles to each other (5 pin-sockets on the control consoles). ✓ Use only the cables supplied by STRAMATEL.	
10-meter flexible cable (radio controlled model supplied with the cable kit option) ✓ The 10-meter flexible cable enables to connect the control console set (5 pin-sockets) to the scoreboard via the wall junction box. ✓ Use only the cable supplied by STRAMATEL.	

Data backup	
The match information is saved in memory in case the control console is switched off. As soon as the control console is turned on again, the match results return automatically. <i>(It is necessary to stop the timers before being able to turn off the control console).</i>	

Control console recharge (radio-controlled model)	
The control console is equipped with batteries allowing a battery life of about 16 hours when totally charged. Whilst not in use, the control console must be recharged with the power supply supplied. (Use only the power supply supplied by STRAMATEL). ✓ Switch off the control console. ✓ Disconnect the other control consoles. ✓ Plug the power supply into the back of the main control console, then plug it into an appropriate mains outlet (the socket should be as close as possible to the control console and must be easily accessible). <u>The control console should remain in recharge permanently whilst not in use (Slow charging system does not deteriorate the batteries). Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	

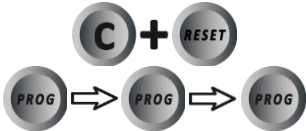
Functions of the main control console

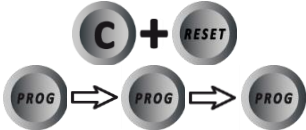


Keys are numbered from 0 to 28

	ON/OFF
	Sport selection / Entering of the numerical data / Entering text in SMS mode
	Scores / Number of time-outs requested (once the time-out timer is running only)
	Penalty timers ("Free" mode)
	Start / stop of game timer, rest timer, extra-time timer
	Start or stop of time-out timer
	Horn
	Loading of a game period or of an extra-time period
	Backwards
	Loading of a new match
	Correction function (keep the key pressed and press a "score" key or another key)
	Inversion of the timer display on the control console
	Validation of the programmed parameters
	Back to parameter programming
	Not used

● SET-UP - PROGRAMMING

Set-up	
Make sure the scoreboard is powered.	
Connect all the control consoles to each other (the control consoles can be connected in any order). To use the "Stramatel Icesport" application for Android™: download the application on Google Play, and connect the smartphone or the tablet into the USB-socket of the main control console. Radio controlled model supplied with the cable kit option: connect the 10 meters flexible cable between the control consoles and the wall junction box.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Radio controlled model: the remaining battery charge level is indicated next. If the battery charge is insufficient for the match, power can be supplied by plugging in the power supply supplied.	
The control console will then enter into the last sport programmed. To change the sport or access to the "general configuration" mode (See "Various configurations" – Page 8): press keys 16 and 15 simultaneously, then press key 27 several times.	

Select a sport or a function	
Press keys 16 and 15 simultaneously, then press key 27 several times (access to the sport menu).	
Then, select the sport or the function needed with the key number indicated on the console screen.	
Change the sport configuration with key 0 or play with the backup configuration with key 9 .	
If you choose to manage the game without Android™ connection, press key 0 . If you want to use the Android™ connection, press key 9 (radio-controlled model: the charger must be plugged into the control console).	
Use of Android™ connection: some application buttons (main functions: timers, scores, etc...) can be locked by pressing key 9 or unlocked by pressing key 0 .	

Programme the parameters of the sports	
Each sport has its own configuration (parameters): length of game periods, length of the extra-time periods, number of periods, etc... These parameters are saved in memory in case the control console is switched off or a new sport programmed (what makes the use of the console easier in case of several clubs using it).	
The settings of a sport program (Free mode, Ice-Hockey...) can be personalized. The new sport program resulting from this personalization can be saved in the control console under any file name and be used any way you wish (up to 10 files can be saved). For example: "Children Ice-Hockey", "Senior Ice-Hockey", "Free mode Inline-Hockey", etc...	
Choose a sport: the console screen displays the stored configuration for this sport during a few seconds. Press key 18 to view the data on the console screen longer. Press key 18 again once this data have been read.	
Change the configuration with key 0 (see below) or play with the stored configuration with key 9 (direct access to the game).	

Programme the parameters of the sports (continued from previous page)

To change configuration: come back to the source configuration of the console in this sport with key **9** or keep the last parameters with key **0** or open a saved file (saved sport programs with personalized settings) with key **1** (if a file has been saved in this sport category).

Configuration: answer the various questions displayed on the console screen. For each question, the control console offers the last stored configuration (the data blinks on the console screen):

- ✓ enter this answer with key **25**.
- ✓ select another answer with keys **0** to **9**.
- ✓ programme lengths of time with keys **0** to **9** and and enter time with key **25**.

During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key **11**.

Save the personalized sport program in a saved file (saved sport programs with personalized settings) with key **0** or open directly the saved sport program with key **9**.

Save the personalized sport program: choose one of the saved files with keys **0** and **9** (drop-down list) and enter with key **25**. Bear in mind not to overwrite an existing file.

Enter the name of the file you want to save by using SMS mode:

- ✓ Choose the name by using keys **0** to **9** (14 characters maximum).
- ✓ Change the character previously entered with key **11**.
- ✓ Change mode (Capital letters / Small letters / Numbers) with key **21**.

Enter the name of the saved file with key **25**.

0 / 9 / 1

0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 V



0 / 9

0 / 9 → V

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



V

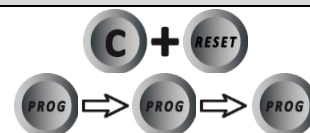
● VARIOUS CONFIGURATIONS

Some general parameters are configurable: the control console language, the display time of the clock on the scoreboard, the transmission mode of the control console (standard radio-controlled model).

The parameters of the control console can be reset.

Access to the "General configuration" mode

Press keys **16** and **15** simultaneously, then press key **27** several times (access to the sport menu).



Keep key **27** pressed for 1 second until the console displays the "Configuration Language" screen.



Choose the parameter you need to change with keys **0** and **9** (drop-down list).



Access to the configuration of the parameter needed with key **25**.



Language of the control console

The control console is programmable in different languages.

Access to the configuration of this mode as described previously.

Select the language needed with the key number indicated on the console screen.



Display of the clock on the scoreboard

The scoreboard is equipped with a clock which shows the day time as long as a sport has not been programmed on the control console. The clock can be switched off automatically for the night.

Access to the configuration of this mode as described previously.

Programme the extinction and display time-slots of the clock:

- ✓ Programme the hours with keys **0** to **9** and enter the choice with key **25**.
- ✓ Programme the minutes the same way and enter the choice with key **25**.



Control console transmission mode (standard radio-controlled model)

The standard radio-controlled console is equipped with 6 different pre-set transmission frequencies (channels) and can also be used in cable transmission mode.

Access to the configuration of this mode as described previously.

Choose a different radio channel with keys **0** to **5** or choose cable transmission mode with key **9** (the radio transmission mode is off).



Global reset of the console parameters

The control console can be completely reset (source configuration in all sports).

Access to the configuration of this mode (Global Reset) as described previously.

Reset the parameters (source parameters) with key **9**.



In case of new sports rules (USB key)

In case of new sports rules, the programmes of the main control console and of the "penalties" control console can be updated using a simple USB key.

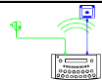
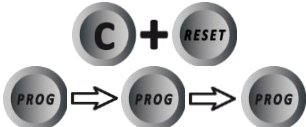
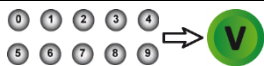
In this case, a specific instruction for programme update will be provided with the USB key.



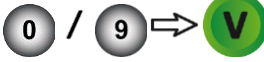
● SCOREBOARD CLOCK

The scoreboard is equipped with a clock which shows the day time as long as a sport has not been programmed on the control console. The clock can be switched off automatically for the night during a programmed time-slot (See "Display of the clock on the scoreboard" – Page 8).

If the scoreboard is equipped as an option with a DCF or GPS antenna, the day time is reset automatically.

Clock setting	
Make sure the scoreboard is powered and turn the main control console on. <i>The other control consoles are not used in this mode.</i>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Press keys 16 and 15 simultaneously, then press key 27 several times (access to the sport menu).	
Select the "clock setting" mode with key 18 .	
Programme the hours with keys 0 to 9 and enter your choice with key 25 . Programme the minutes the same way and enter your choice with key 25 .	
Turn off the control console by keeping key ON/OFF pressed and plug it in for recharge. <i>The time is permanently saved in memory in the scoreboard in case of a power failure.</i>	

● SAVED FILES

Open a saved sport program (saved sport programs with personalized settings)	
If needed, connect the control consoles to each other (according to the sport discipline).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
If a sport discipline has not been selected in the control console yet: select the "Saved files" mode with key 17 .	
Select the saved file needed with keys 0 and 9 (drop-down list) and enter with key 25 . The sport discipline is automatically selected. The console screen displays the stored configuration during a few seconds.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	

● ICE-HOCKEY

Set-up

Connect all the control consoles to each other (the control consoles can be connected in any order).



Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.



Programming

Select the "Ice-Hockey" mode with key **1**.



The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), "P" or "S" if "Half time penalties" mode has been selected ("P" or "S" otherwise), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods (the other rest periods can also be programmable, but they are not displayed on the console screen).

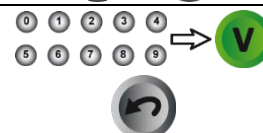


Press key **18** to view the data on the console screen longer.

Change the configuration with key **0** or play with the stored configuration with key **9**.



To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys **0** to **9**, and enter your answer with key **25**.



During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key **11**.



Pre-match timer / Game timer

Start or stop the pre-match timer with key **18**.



If needed, stop the pre-match timer to charge the 1st game period with key **28**.



Start or stop the game timer with key **18**.



Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key **21**.



End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-down mode.

If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys **16** and **18** simultaneously.



End of the rest period: the next game period is loaded automatically.



Start the game timer with key **18**.



End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key **18**.

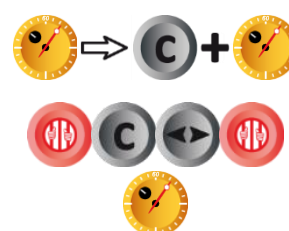


End of the rest period: the next extra-time period is not loaded automatically. If needed, press key **18**.



Correction of the game timer:

- ✓ stop the game timer with key **18**, then enter in timer correction mode by pressing keys **16** and **18** simultaneously.
- ✓ change the timer: -10s with key **14**, -1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**.
- ✓ enter with key **18**.



Scores

Add 1 point with key **10** (Home) or key **26** (Guests).



Deduct 1 point by pressing keys **16** and **10** or **26** simultaneously.

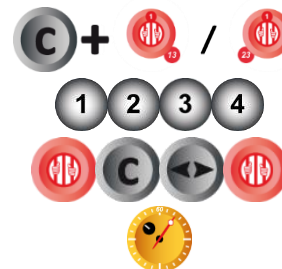


Correction of 1 penalty timer

The penalties are entered on the "penalties" control consoles.

Timers in progress can be corrected on the main control console:

- ✓ press keys **16** and **13** (Home) or **23** (Guests) simultaneously.
- ✓ choose the penalty timer to change with keys **1** to **4**.
- ✓ change the timer: -10s with key **14**, - 1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**.
- ✓ enter with key **18**.



Time-outs

Stop the game timer with key **18**, then start the time-out timer with key **17**.



Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key **10** (Home) or key **26** (Guests).



Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys **16** and **10** or **26** simultaneously.



Horn

Sound the horn manually with key **19**.

The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).



Period number

If needed, correct the period number by pressing keys **16** and **28** simultaneously.



End of the match

Load a similar type of match configuration by pressing keys **16** and **15** simultaneously.

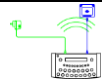


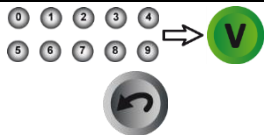
Load a different type of match configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.

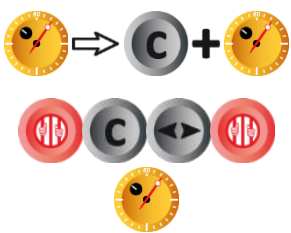


● "FREE" MODE – "PERIODS" MODE

This mode enables to create your own sport programme for any sport played in several periods.

Set-up	
The main control console is used alone (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Free" mode with key 2 . The choice between "periods" mode and "sets" mode is made in the sport configuration (see below).	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: in "periods" mode: number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, mode of display of the side timers (penalty timers in count-down mode or in count-up mode), length of the penalties. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 25 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 11 .	

Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ change the timer: -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22. ✓ enter with key 18.	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Reset the score (back to 0) by pressing keys 15 and 10 or 26 simultaneously.	

Team fouls

Add 1 team foul with key **11** (Home) or key **25** (Guests).



Deduct 1 team foul by pressing keys **16** and **11** or **25** simultaneously.



Reset the team fouls (back to 0) by pressing keys **15** and **11** or **25** simultaneously.



Penalty timers set in count-down mode (see Programming)

3 penalty timers are available for each team and 2 penalty lengths can be selected:

- ✓ choose the player number with keys **0** to **9**.
- ✓ launch a penalty timer with keys **12**, **13**, **14** (Home) or keys **22**, **23**, **24** (Guests).

Press the appropriate key once or twice to choose the length of the penalty.

For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.



To change the number of the excluded player:

- ✓ press keys **16** and **12**, **13**, **14**, **22**, **23** or **24** simultaneously.
- ✓ choose the new player number with keys **0** to **9**.
- ✓ validate the new player number with keys **12**, **13**, **14** (Home) or keys **22**, **23**, **24** (Guests).



To delete 1 penalty timer: keep key **16** pressed and press keys **12**, **13**, **14**, **22**, **23** or **24** twice.



Delete all the penalty timers by pressing keys **15** and **23** simultaneously.



Penalty timers set in count-up mode (see Programming)

1 penalty timer is available for each team. The penalty timer is not limited to a programmed time.

Start or stop a medical timer with key **13** (Home) or key **23** (Guests).



Delete 1 penalty timer by pressing keys **16** and **13** or **23** simultaneously.



Time-outs

Stop the game timer with key **18**, then start the time-out timer with key **17**.



Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key **10** (Home) or key **26** (Guests).



Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys **16** and **10** or **26** simultaneously.



Reset the number of time-out requests (back to 0) by pressing keys **15** and **17** simultaneously.



Horn

The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Game, time-out timers).

Cancel or select this function by pressing keys **16** and **19** simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB: 'h' / NL: 't' / ES: 'B' / FI: 's').



End of the match

Load a similar type of match configuration by pressing keys **16** and **15** simultaneously.



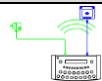
Load a different type of match configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.

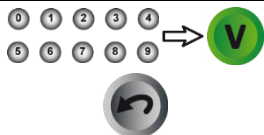


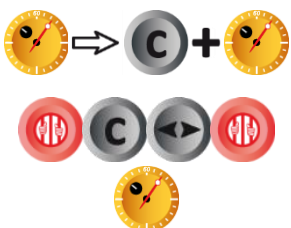
"FREE" MODE – "PERIODS" MODE

● "FREE" MODE – "SETS" MODE

This mode enables to create your own programme for any sport played in one or several sets.

Set-up	
The main control console is used alone (the other control consoles are not used in this mode).	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Free" mode with key 2 . The choice between "periods" mode and "sets" mode is made in the sport configuration (see below).	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: in "sets" mode: number of sets, number of points to win a set, number of points to win the last set, length of the time-outs. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 25 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 11 .	

Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset the timer (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ change the timer: -10s with key 14, - 1s with key 16, +1s with key 20, +10s with key 22. ✓ enter with key 18.	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
If needed, reset the scores (back to 0) by pressing keys 15 and 10 or 26 simultaneously.	
Once the minimum score per set is reached: enter the set won with key 25 .	
It is possible to come back to the last operation with key 11 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points and sets can be automatically corrected.	

Time-outs

Stop the game timer with key **18**, then start the time-out timer with key **17**.



Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key **10** (Home) or key **26** (Guests).



Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys **16** and **10** or **26** simultaneously.



Reset the number of time-out requests (back to 0) by pressing keys **15** and **17** simultaneously.



Horn

Sound the horn manually with key **19**.

The horn sounds automatically at the end of a programmed time (time-out timers).



The winner of the match

Select the winner of the match with key **21**: the number of sets of the winner blinks on the console screen.



If the score is equal: select a winner with key **10** (Home) or key **26** (Guests).



End of the match

Load a similar type of match configuration by pressing keys **16** and **15** simultaneously.



Load a different type of match configuration: press keys **16** and **15** simultaneously, then enter in programming mode with key **27**.



"FREE" MODE – "SETS" MODE



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



Patinoire *Comme Hockey sur glace*

NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE PRINCIPAL



Images et photos non contractuelles

[illegible]

● SOMMAIRE

Pages 4 - 5	Généralités
4	✓ Les différents éléments fournis
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
Page 8	Configurations diverses
8	✓ Accès au mode "Configuration générale"
8	✓ Langue du pupitre
8	✓ Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau
8	✓ Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)
8	✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre
8	✓ 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"

● GENERALITES

Les différents éléments fournis	
Pupitre principal ✓ Permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...). ✓ Modèle filaire : le pupitre est alimenté par le tableau d'affichage. Il ne doit être raccordé qu'aux systèmes fournis par STRAMATEL.	
Pupitres pénalités Locaux & Visiteurs (notice d'utilisation séparée) ✓ 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.	
Alimentation 12V 500mA (Modèle radiocommandé) ✓ Permet de charger les batteries du pupitre principal. ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Câbles souples 2 mètres ✓ Permettent de raccorder les pupitres entre eux (connecteurs 5 broches des pupitres). ✓ Utiliser uniquement les câbles fournis par STRAMATEL.	
Câble souple 10 mètres (Modèle filaire ou modèle radiocommandé avec option kit de transmission filaire) ✓ 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.	

Sauvegarde des données	
Les données du match en cours sont gardées 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). ✓ Eteindre le pupitre. ✓ Débrancher 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>	

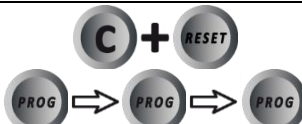
Fonctions des touches du pupitre principal

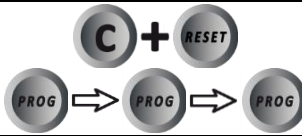


Les touches sont numérotées de 0 à 28

	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)
	Inversion de l'affichage du chronomètre sur le pupitre
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres
	Touche non utilisée

● MISE EN SERVICE - PROGRAMMATION

Mise en service	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension.	
Raccorder les différents pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Modèle filaire ou 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 .	

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 (simplifie la prise en main du matériel dans le cas d'une utilisation partagée entre plusieurs activités sportives).	
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 "Hockey sur glace Minime", 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).	

Programmation des paramètres dans les sports (suite)

Modification de la configuration : choisir de revenir à la configuration d'origine du pupitre dans ce sport avec la touche **9** ou conserver les derniers paramètres avec la touche **0** ou charger une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche **1** (si une sauvegarde existe dans ce sport).

Configuration : 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) :

- ✓ valider cette réponse avec la touche **25**.
- ✓ choisir une autre réponse avec une des touches **0** à **9**.
- ✓ programmer les durées avec les touches **0** à **9** et valider avec la touche **25**.

Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **11**.

Enregistrer la configuration dans une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche **0** ou accéder directement au jeu avec la touche **9**.

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 en mode SMS :

- ✓ Choisir le nom avec les touches **0** à **9** (14 caractères maximum).
- ✓ Modifier le dernier caractère entré avec la touche **11**.
- ✓ Changer de mode (Majuscules / Minuscules / Nombres) avec la touche **21**.

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

0 / 9 / 1

0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 V



0 / 9

0 / 9 → V

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



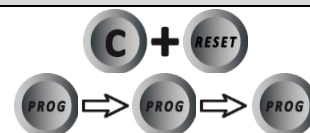
● CONFIGURATIONS DIVERSES

Certains paramètres généraux sont configurables : la langue du pupitre, 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.



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

Le tableau d'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.

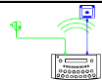
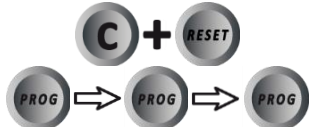
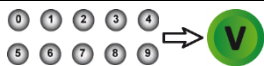
Un guide de mise à jour programme sera fourni avec la clé USB le cas échéant.



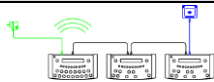
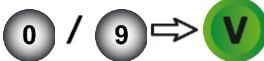
● HORLOGE DU TABLEAU D'AFFICHAGE

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>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>	

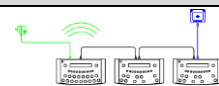
● SAUVEGARDES

Chargement d'une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée)	
Raccorder si nécessaire les différents pupitres (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 (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.

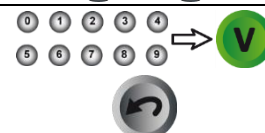


Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0 à 9**, puis valider chaque réponse avec la touche **25**.

Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **11**.



Chronomètre 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**.



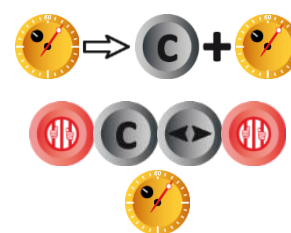
Fin de la période de repos : la période de prolongation suivante ne se charge pas automatiquement.



Si besoin, lancer une nouvelle période de prolongation avec la touche **18**.

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

- ✓ 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).

1

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

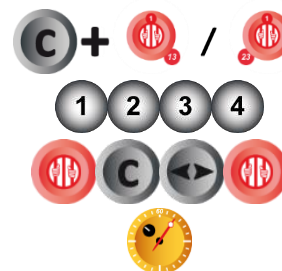
C + 1

Correction d'un chronomètre pénalité

Les pénalités sont entrées sur les pupitres pénalités.

Les chronomètres en cours peuvent être corrigés sur le pupitre principal :

- ✓ 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).

1

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

C + 1

Avertisseur sonore

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

L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).



Numéro de période

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

C + 1

Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**.

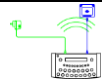
C + RESET

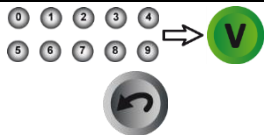
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.

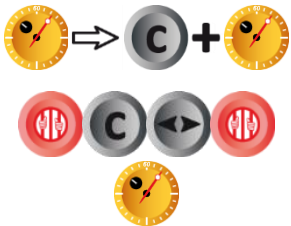
C + RESET → PROG

● 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	
Le pupitre principal est utilisé seul (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 .	

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 : ✓ 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)

3 chronomètres d'exclusion sont disponibles pour chaque équipe et 2 durées d'exclusion peuvent être choisies :

- ✓ 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).

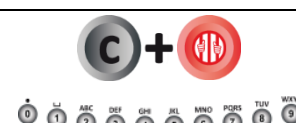
Appuyer 1 fois ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion.

Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.



Pour modifier le numéro d'un joueur exclus :

- ✓ 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**.

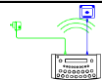


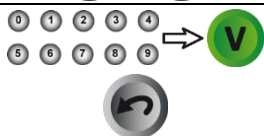
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.

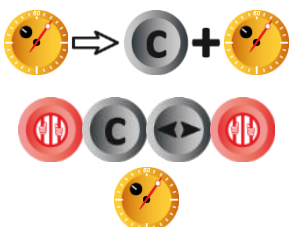


● SPORT LIBRE – MODE "SETS"

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

Mise en service	
Le pupitre principal est utilisé seul (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 .	
Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 25 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 11 .	

Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
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. ✓ 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).	

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 .	 +  → 



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.fr

www.stramatel.fr