

## BEDIENUNGSANLEITUNG BEDIENPULT



**Funkgesteuerte Anzeigetafel: das Bedienpult ist mit einer schwenkbaren Antenne versehen. Diese Antenne muß senkrecht stehen um die Funktionsfähigkeit der Anlage sicherzustellen.**



## ● INHALT

|                      |                                                                      |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>Seiten 3 - 4</b>  | <b>Allgemeines</b>                                                   |
| 3                    | ✓ Lieferumfang                                                       |
| 3                    | ✓ Datenspeicherung                                                   |
| 3                    | ✓ Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)                |
| 4                    | ✓ Tastenfunktionen des Bedienpultes                                  |
| <b>Seite 5</b>       | <b>Inbetriebnahme - Programmierung</b>                               |
| 5                    | ✓ Inbetriebnahme                                                     |
| 5                    | ✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion                         |
| 5                    | ✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart                    |
| <b>Seiten 6-7</b>    | <b>Diverse Konfiguration</b>                                         |
| 6                    | ✓ Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »                       |
| 6                    | ✓ Sprachauswahl des Bedienpultes                                     |
| 6                    | ✓ Ausschaltungs- und Anzeigzeit der Uhrzeit auf der Anzeigetafel     |
| 6                    | ✓ Steuerungsmodus des Bedienpultes (funkgesteuerte Standard-Modelle) |
| 6                    | ✓ Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes                  |
| 7                    | ✓ Spielregeländerungen (USB Stick)                                   |
| <b>Seiten 7 - 15</b> | <b>Sportarten und Funktionen</b>                                     |
| 7                    | ✓ Uhrzeit der Anzeigetafel                                           |
| 7                    | ✓ Speicherung – personalisierte Konfiguration von Spielparameter     |
| 8-9                  | ✓ Fussball                                                           |
| 10-11                | ✓ Rugby                                                              |
| 12-13                | ✓ Feldhockey                                                         |
| 14                   | ✓ Timer                                                              |
| 15                   | ✓ Training                                                           |

## ● ALLGEMEINES

| <b>Lieferumfang</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Vorsicht: das Bedienpult und das Ladegerät müssen gegen Schlechtwetter geschützt sein (Regen usw..) – während oder außerhalb der Benützung.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                     |
| <b>Bedienpult</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...).</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| <b>Applikation für Android™ (mit integrierter Hilfe)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Stramatel hat für Android™ eine Gratis-Applikation entwickelt die mit dem Bedienpult kompatibel ist. Die Applikation unter Google Play herunterladen (Keyword "Stramatel Outsport"). Mit dieser Applikation können Sie mit einem Smartphone oder Tablet die Hauptfunktionen des Bedienpultes steuern (Timer, Spielstand, usw...) sowie einige zusätzliche Funktionen (gelbe/rote Karten, Versuch/Straftritt beim Rugby, usw.), Texte eingeben (Mannschaftsamen, ....) und die Spielergebnisse, Bilder und Kommentare via SMS, Email, Facebook, ... mitteilen.</li> </ul> |  |
| <b>Akkuladegerät 12V 500mA (für funkgesteuertes Modell)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dient zum Aufladen des Akkus des Bedienpultes.</li> <li>✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
| <b>Flexibles Kabel 10 Meter (für funkgesteuertes Modelle mit der Option zusätzliches Kabelset)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Für die Verbindung des Bedienpultes (5-poliger Einbaustecker) mit der Anzeigetafel, über der Anschlußdose.</li> <li>✓ Nur die von STRAMATEL gelieferten Kabeln benützen.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |

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

| <b>Aufladung des Bedienpultes (funkgesteuertes Modell)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Das Bedienpult besitzt Batterien für eine Dauer von ungefähr 22 Stunden bei Vollladung. Außerhalb der Spiele muss das Bedienpult ständig anhand dem Akkuladegerät zur Aufladung bleiben (nur das von STRAMATEL gelieferte Ladegerät benützen). <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Das Bedienpult ausschalten.</li> <li>✓ 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).</li> </ul> <b><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></b> |  |

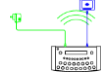
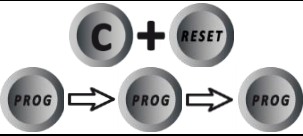
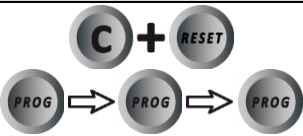
## Tastenfunktionen des Bedienpultes



Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

|  |                                                                                                                       |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | ON / OFF des Bedienpultes                                                                                             |
|  | Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Einstellung der Lichtstärke der Anzeigetafel (während eines Spieles) |
|  | Spielstand / Anzahl der Auszeiten (Feldhockey - nur während der Auszeiten)                                            |
|  | Strafzeiten (Rugby / Feldhockey)                                                                                      |
|  | Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit                                                        |
|  | Start / Stopp der Auszeit (Feldhockey)                                                                                |
|  | Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)                                                             |
|  | Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungszeit                                                             |
|  | Zurück zum vorherigen Stand                                                                                           |
|  | Aufladung eines neuen Spiels                                                                                          |
|  | Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand))                                  |
|  | Auswahl der angezeigten Angaben: Spielzeit, Uhrzeit oder Auslöschen des Chronometers                                  |
|  | 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.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
| Bei einer Anwendung der Android™ Applikation "Stramatel Outsport" wird das Smartphone oder Tablet an den USB-Anschluss des Bedienpultes angeschlossen (Applikation vorab unter Google Play herunterladen).<br>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 6), drücken Sie gleichzeitig die Tasten <b>16</b> und <b>15</b> , danach drücken Sie mehrmals auf die Taste <b>27</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |    |
| Auswahl einer Sportart oder eine Funktion                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                       |
| Drücken Sie gleichzeitig die Tasten <b>16</b> und <b>15</b> , danach drücken Sie mehrmals auf die Taste <b>27</b> (Zugang zur Sportauswahl).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |    |
| Die Sportart oder die gewünschte Funktion mit der entsprechenden Taste wählen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
| Ändern Sie die Konfiguration des Sportes mit der Taste <b>0</b> (siehe "Programmierung der Spielparametern für eine Sportart") oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste <b>9</b> durchspielen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| Ohne Android™ spielen: Taste <b>0</b> oder mit Android™ Applikation spielen: Taste <b>9</b><br>(funkgesteuertes Modell: das Bedienpult muss am Ladegerät angesteckt sein).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |
| Programmierung der Spielparametern für eine Sportart                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                       |
| Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Spielzeit, Verlängerungszeit, 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 "Fussball Senior", ein "Fussball Junior", ein "Rugby Senior" 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 <b>18</b> für die Informationen auf dem Bildschirm länger zu sehen.<br>Drücken Sie danach nochmal die Taste <b>18</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
| Ändern Sie die Konfiguration mit der Taste <b>0</b> (siehe unten) oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste <b>9</b> durchspielen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| <b>Änderung der Konfiguration:</b> mit der Taste <b>9</b> auf die vorprogrammierte Konfiguration des Sportes zurückkommen oder mit der Taste <b>0</b> die letzten eingegebenen Parameter beibehalten oder mit Taste <b>1</b> eine gespeicherte persönliche Konfiguration öffnen (wenn eine existiert).<br><b>Konfiguration:</b> 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):<br>✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste <b>25</b> oder wählen Sie eine andere Antwort mit einer der Taste <b>0</b> bis <b>9</b> .<br>✓ programmieren Sie die Zeiten mit den Tasten <b>0</b> bis <b>9</b> und bestätigen Sie mit der Taste <b>25</b> .<br>Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit der Taste <b>11</b> zurückzukommen.<br>Mit Taste <b>0</b> die Konfiguration speichern (persönliche Konfiguration von Spielparameter) oder mit Taste <b>9</b> direkt zum Spielprogramm gelangen. |  |

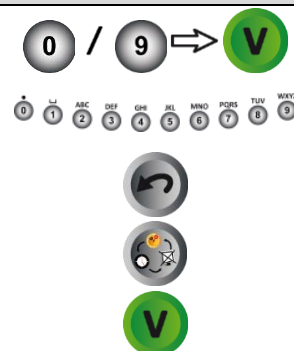
## Programmierung der Spielparametern für eine Sportart (Fortsetzung)

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.

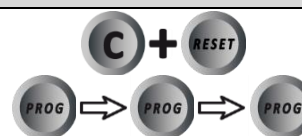


## • DIVERSE KONFIGURATIONEN

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 (je nach Model). Sie zeigt die Uhrzeit an, solange keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde. Die Uhr kann während der Nacht automatisch 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)

Das Programm des Bedienpultes kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden.  
Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.



## UHRZEIT DER ANZEIGETAFEL

**Die Anzeigetafel muss permanent an den Strom angeschlossen bleiben (auch ausserhalb des Spieles).**

Die Anzeigetafel ist mit einer Uhr ausgerüstet.

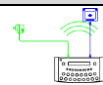
Es kann die Uhrzeit anzeigen oder nicht (sofern keine Sportart auf dem Bedienpult ausgewählt wurde).

Wenn die Anzeigetafel die Uhrzeit anzeigt: die Uhr kann während der Nacht automatisch ausgeschaltet werden (siehe "Ausschaltungs- und Anzeigeezeiten der Uhrzeit auf der Anzeigetafel" – Seite 6).

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

### Einstellen der Uhr

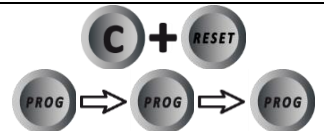
Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.



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



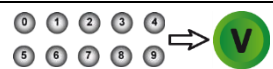
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach drücken Sie mehrmals auf die Taste **27** (Zugang zur Sportauswahl).



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.



Mit den Tasten **0** und **9** wählen Sie Löschen oder Anzeigen der Uhrzeit ausserhalb des Spieles.  
*Bei Stromausfall bleibt die Uhrzeit dauernd gespeichert.*



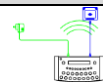
Stellen Sie das Bedienpult auf Ladung.



## SPEICHERUNG – PERSONALISIERTE KONFIGURATION VON SPIELPARAMETER

### Das Öffnen einer gespeicherten Konfiguration (persönliche Konfiguration von Spielparametern)

Wenn nötig, verbinden Sie die Bedienpulte miteinander (ja nach Sportwahl).



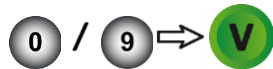
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.



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**.

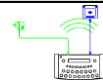




## ● FUSSBALL

### Inbetriebnahme

Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.



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



### Programmierung

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



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, automatischer Stopp, oder nicht, des Chronometers am Ende der Spielzeit (vorwärts zählend).

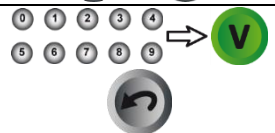


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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.



### Lichtstärke der Anzeige

Die Lichtstärke kann jederzeit eingestellt werden (9 Stufen möglich). Andernfalls ist die maximale Lichtstärke vorprogrammiert.

Die Lichtstärke mit den Tasten **1** à **9** wählen.



### Spielzeit

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



Am Ende der Spielperiode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit:

- ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" gewählt: die Spielzeit stoppt automatisch.
- ✓ Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt nicht automatisch (um ein Strafstoss zu gestatten). Drücken Sie Taste **18** um die Spielzeit zu stoppen.



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



Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit Drücken Taste **11** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.

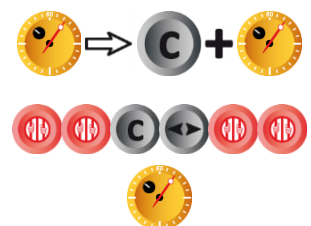


Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.



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: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, -1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ Mit Taste **18** bestätigen.





### Auswahl der angezeigten Angaben

Mit Taste **21** entweder die Spielzeit oder die Uhrzeit oder das Löschen des Chronometers wählen (auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit "C", "U" oder " " angezeigt).



### 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.



### Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)

Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Verlängerungszeit) 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).



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



### Periodennummer

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



### Nach Spielende

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



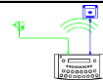
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.



## ● RUGBY

### Inbetriebnahme

Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.



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



### Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Rugby" mit Taste **2**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Strafzeiten, Dauer der Verlängerungszeiten, automatischer Stopp, oder nicht, des Chronometers am Ende der Spielzeit (vorwärts zählend).

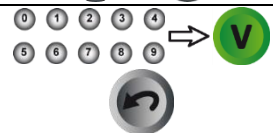


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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.



### Lichtstärke der Anzeige

Die Lichtstärke kann jederzeit eingestellt werden (9 Stufen möglich). Andernfalls ist die maximale Lichtstärke vorprogrammiert.

Die Lichtstärke mit den Tasten **1** à **9** wählen.



### Spielzeit

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



Am Ende der Spielperiode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit:

- ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" gewählt: die Spielzeit stoppt automatisch.
- ✓ Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Spielzeit zu stoppen.



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



Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit Drücken Taste **11** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.

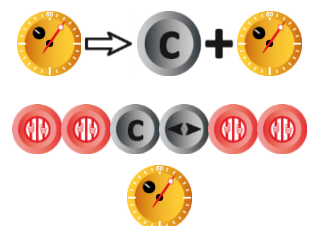


Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.



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: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, -1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ Mit Taste **18** bestätigen.



### Auswahl der angezeigten Angaben

Mit Taste **21** entweder die Spielzeit oder die Uhrzeit oder das Löschen des Chronometers wählen (auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit "C", "U" oder " " angezeigt).



### 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.



### Strafzeiten

3 Strafzeiten sind pro Mannschaft verfügbar.

Eine Strafzeit mit Tasten **12, 13, 14** (Heim) bzw. **22, 23, 24** (Gäste) starten.

*Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*



Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**.



### Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)

Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Verlängerungszeit) 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).



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



### Periodennummer

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



### 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**.

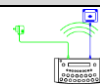


RUGBY

## ● FELDHOCKEY

### Inbetriebnahme

Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.



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



### Programmierung

Wählen Sie die Sportart "Feldhockey" mit Taste **3**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Strafzeiten (es ist möglich jeder Strafzeit zu programmieren), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, automatischer Stopp, oder nicht, des Chronometers am Ende der Spielzeit (vorwärts zählend).

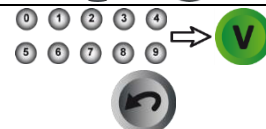


Drücken Sie Taste **18** für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.

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.



### Lichtstärke der Anzeige

Die Lichtstärke kann jederzeit eingestellt werden (9 Stufen möglich). Andernfalls ist die maximale Lichtstärke vorprogrammiert.

Die Lichtstärke mit den Tasten **1** à **9** wählen.



### Spielzeit

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



Am Ende der Spielperiode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit:

- ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" gewählt: die Spielzeit stoppt automatisch.
- ✓ Timer "vorwärts zählend" und "Zeit Auto. Stopp" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt nicht automatisch. Drücken Sie Taste **18** um die Spielzeit zu stoppen.



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



Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit Drücken Taste **11** zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.

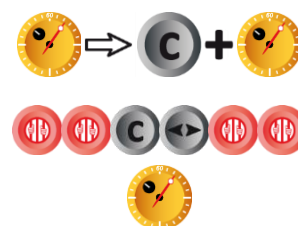


Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste **28** auf.



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: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, -1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ Mit Taste **18** bestätigen.



### Auswahl der angezeigten Angaben

Mit Taste **21** entweder die Spielzeit oder die Uhrzeit oder das Löschen des Chronometers wählen (auf dem Bildschirm des Bedienpultes mit "C", "U" oder " " angezeigt).



### 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.



### Strafzeiten (die Zeiten sind in der Programmierung konfigurierbar)

3 Strafzeiten von 2, 4 oder 10 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar.

Eine Strafzeit mit Tasten **12, 13, 14** (Heim) bzw. **22, 23, 24** (Gäste) starten.

Drücken Sie ein-, zwei- oder dreimal die gleiche Taste, um bzw. 2, 4 oder 10 Minuten auszuwählen.

*Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.*



Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **16** und **12, 13, 14, 22, 23** oder **24**.



### 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.



### Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)

Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit, Verlängerungszeit) 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).



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



### Periodennummer

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



### 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**.



## ● TIMER

### Inbetriebnahme

Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.



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



### Programmierung

Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste **4**.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzeigeweise der Zeit (vorwärts oder rückwärts zählend) und Zeitmessdauer (rückwärts zählend). 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.



### Timer

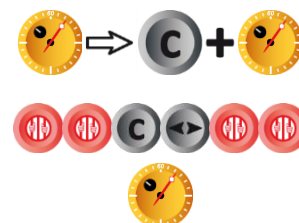
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste **18**.



Bei Rückwärtszählung: nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben). Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.

Korrektur der Zeit:

- ✓ Stoppen Sie den Timer mit Taste **18** und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten **16** und **18**.
- ✓ Korrigieren Sie die Zeit: -1Min mit Taste **12**, -10Sek mit Taste **14**, - 1Sek mit Taste **16**, +1Sek mit Taste **20**, +10Sek mit Taste **22**, +1Min mit Taste **24**.
- ✓ Mit Taste **18** bestätigen.



### Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)

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



### Am Ende der Zeitmessung

Zum Starten eines neuen Zeitmessung, drücken Sie die Taste **28**.



Zum Starten einer neuen Zeitmessung mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.



## ● TRAINING

### Inbetriebnahme

Prüfen Sie ob die Anzeigetafel am Stromnetz angeschlossen ist und setzen Sie das Bedienpult in Betrieb.



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



### Programmierung

Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste 5.



Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer jeder Übung (Training), Dauer jeder Pausenzeit, Zyklenanzahl von Training und Pausen. 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.



### Timer

Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste 18. Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.



### Signalhorn (nur für Anzeigetafeln die diese Option haben)

Am Ende einer programmierten Zeit (Übung, Pausenzeit) 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 "HUPE" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).



Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen.



### Am Ende des Training

Zum Starten eines neuen Training, drücken Sie die Taste 28.



Zum Starten eines neuen Training mit anderen Parametern, drücken Sie die Taste 28, danach die Taste 27.



TIMER - TRAINING





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](mailto:stramatel@stramatel.com)

[www.stramatel.com](http://www.stramatel.com)

*Outdoor*

## OPERATING INSTRUCTIONS

### CONTROL CONSOLE



***Radio controlled scoreboard: the control console is equipped with a steerable antenna which should vertically stand to ensure the full operability of the scoreboard.***



*Non-binding pictures*

## ● SUMMARY

|                     |                                                                       |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| <b>Pages 3 - 4</b>  | <b>Generalities</b>                                                   |
| 3                   | ✓ Scope of delivery                                                   |
| 3                   | ✓ Data backup                                                         |
| 3                   | ✓ Control console recharge (radio-controlled model)                   |
| 4                   | ✓ Functions of the control console                                    |
| <b>Page 5</b>       | <b>Set-up and Programming</b>                                         |
| 5                   | ✓ Set-up                                                              |
| 5                   | ✓ Select a sport or a function                                        |
| 5                   | ✓ Programme the parameters of the sports                              |
| <b>Pages 6-7</b>    | <b>Various configurations</b>                                         |
| 6                   | ✓ Access to the "General configuration" mode                          |
| 6                   | ✓ Language of the control console                                     |
| 6                   | ✓ Display of the clock on the scoreboard                              |
| 6                   | ✓ Control console transmission mode (standard radio-controlled model) |
| 6                   | ✓ Global reset of the console parameters                              |
| 7                   | ✓ In case of new sports rules (USB key)                               |
| <b>Pages 7 - 15</b> | <b>Sports and functions</b>                                           |
| 7                   | ✓ Clock                                                               |
| 7                   | ✓ Saved files – Personalization of sport program settings             |
| 8-9                 | ✓ Football                                                            |
| 10-11               | ✓ Rugby                                                               |
| 12-13               | ✓ Field-Hockey                                                        |
| 14                  | ✓ Timer Function                                                      |
| 15                  | ✓ Training Timer Function                                             |

## ● GENERALITIES

| Scope of delivery                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Caution: the control console and the power supply should be protected against bad weather conditions (during the operation but also when the equipment is not in use).</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                     |
| <b>Control console</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ The control console enables to use the main functions in the different modes available (timers, scores, etc...).</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| <b>Application for Android™ (see the integrated help function)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Stramatel developed a free of charge application for Android™ devices which can be downloaded from Google Play with the keywords: "Stramatel Outsport". With this application, your smartphone or tablet, connected to the Stramatel control console, operates the main functions of the scoreboard (timers, scores,...) but also some secondary functions like giving yellow and red cards, penalties or scoring tries in Rugby, entering text (team names, ...) and sharing match results, pictures and comments with sms and emails or on social networks.</li> </ul> |  |
| <b>12V 500mA power supply (radio-controlled model)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ The power supply enables to recharge the batteries of the control console.</li> <li>✓ Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |
| <b>10-meter flexible cable (radio controlled model supplied with the cable kit option)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ The 10-meter flexible cable enables to connect the control console set (5 pin-socket) to the scoreboard via the wall junction box.</li> <li>✓ Use only the cable supplied by STRAMATEL.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |

| Data backup                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| The match information is saved in memory in case the control console is switched off.<br>As soon as the control console is turned on again, the match results return automatically.<br><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 22 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). <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Switch off the control console.</li> <li>✓ Plug the power supply into the back of the 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).</li> </ul> |  |
| <b><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></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |

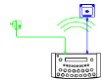
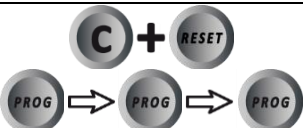
## Functions of the control console

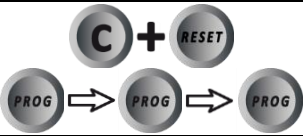


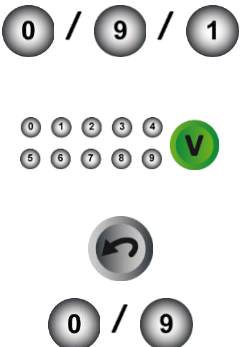
Keys are numbered from 0 to 28

|  |                                                                                                                   |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | ON/OFF                                                                                                            |
|  | Sport selection / Entering of the numerical data / Adjusting the luminosity of the scoreboard (during match only) |
|  | Scores / Number of time-outs requested (Field-Hockey - once the time-out timer is running only)                   |
|  | Penalty timers (Rugby / Field-Hockey)                                                                             |
|  | Start / stop of game timer, rest timer, extra-time timer                                                          |
|  | Start or stop of time-out timer (Field-Hockey)                                                                    |
|  | Horn (Key used only for scoreboards equipped with this option)                                                    |
|  | 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)                                 |
|  | Selection of the information to display on the Timer digits: game timer, day time or display off.                 |
|  | Validation of the programmed parameters                                                                           |
|  | Back to parameter programming                                                                                     |
|  | Not used                                                                                                          |

## ● SET-UP - PROGRAMMING

| Set-up                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Make sure the scoreboard is powered.                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| To use the "Stramatel Outsport" application for Android™: download the application on Google Play, and connect the smartphone or the tablet into the USB-socket of the control console.<br>Radio controlled model supplied with the cable kit option: connect the 10 meters flexible cable between the control console 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 6): press keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then press key <b>27</b> several times.                                                                         |  |

| Select a sport or a function                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Press keys <b>16</b> and <b>15</b> simultaneously, then press key <b>27</b> 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 <b>0</b> (see below "Program the parameters of the sports") or play with the backup configuration with key <b>9</b> .                                                                     |  |
| If you choose to manage the game without Android™ connection, press key <b>0</b> . If you want to use the Android™ connection, press key <b>9</b> (radio-controlled model: the charger must be plugged into the control console). |  |

| Programme the parameters of the sports                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Each sport has its own configuration (parameters): length of game periods, length of the extra-time 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 (Football, Rugby...) 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: "Senior Football", "Children Football", "Senior Rugby", etc...                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                       |
| Choose a sport: the console screen displays the stored configuration for this sport during a few seconds.<br>Press key <b>18</b> to view the data on the console screen longer.<br>Press key <b>18</b> again once this data have been read.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| Change the configuration with key <b>0</b> (see below) or play with the stored configuration with key <b>9</b> (direct access to the game).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| To change configuration: come back to the source configuration of the console in this sport with key <b>9</b> or keep the last parameters with key <b>0</b> or open a saved file (saved sport programs with personalized settings) with key <b>1</b> (if a file has been saved in this sport category).<br><u>Configuration</u> : 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):<br>✓ enter this answer with key <b>25</b> or select another answer with keys <b>0</b> to <b>9</b> .<br>✓ programme lengths of time with keys <b>0</b> to <b>9</b> and and enter time with key <b>25</b> .<br><br>During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key <b>11</b> .<br><br>Save the personalized sport program in a saved file (saved sport programs with personalized settings) with key <b>0</b> or open directly the saved sport program with key <b>9</b> . |  |

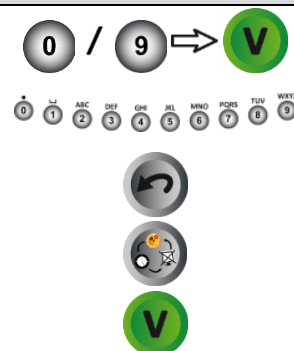
## Programme the parameters of the sports (continued from previous page)

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**.



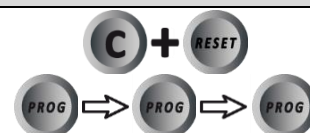
## • VARIOUS CONFIGURATIONS

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

Some scoreboards are 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 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

**Caution: even if the scoreboard is not used, keep it plugged in AC power.**

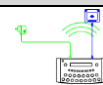
Some scoreboards are equipped with a clock which can show or not the day time as long as a sport has not been programmed on the control console.

If the scoreboard shows the day time: the clock can be switched off automatically for the night during a programmed time-slot (See "Display of the clock on the scoreboard" – Page 6).

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

### Clock setting

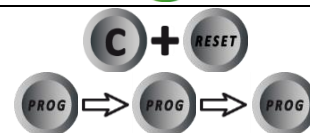
Make sure the scoreboard is powered and install the control console.



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



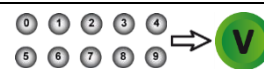
Press keys **16** and **15** simultaneously, then press key **27** several times (access to the sport menu).



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.



Choose if the day time should be displayed on the scoreboard when the match is over (key **9**) or not (key **0**).  
 The time is permanently saved in memory in the scoreboard in case of a power failure.



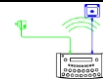
Plug the control console in for recharge.



## ● SAVED FILES – PERSONALIZATION OF SPORT PROGRAM SETTINGS

### 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).



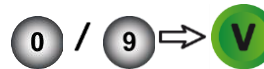
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.



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**.



## ● FOOTBALL

### Set-up

Make sure the scoreboard is powered and install the control console.



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



### Programming

Select the "Football" mode with key **1**.



The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of game periods and mode of display of the game timer (count-up or count-down, periods time accumulative or not), length of the extra-time periods, programmable automatic stop of the timer at the end of the periods (count-up mode).

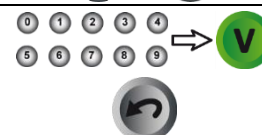


Press key **18** to view the data on the console screen longer.

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**.



### Luminosity of the scoreboard

The luminosity of the scoreboard can be adjusted at any time by using the control console (9 luminosity levels are available). The highest luminosity level is pre-programmed.

Select the luminosity level with keys **1** to **9**.



### Game timer

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



End of the game periods and end of each extra-time period:

- ✓ Game timer in count-down mode or game timer in count-up mode and "Timer auto. stop" function selected: the game timer stops automatically.
- ✓ Game timer in count-up mode and "Timer auto. stop" function cancelled: the game timer does not stop automatically (to enable the penalty to be shot). Stop the game timer manually with key **18**.



Start the rest timer manually with key **18**.



If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer with key **11**.

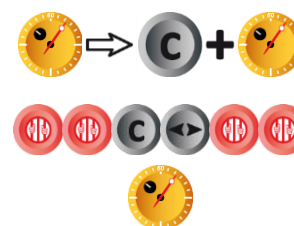


Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key **28**.



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: -1min with key **12**, -10s with key **14**, -1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**, +1min with key **24**.
- ✓ enter with key **18**.



### Selection of the information to display on the timer digits

Use key **21** to display alternatively on the scoreboard:

- ✓ game timer (the letter 'C' is displayed on the console screen).
- ✓ day time (the letter 'H' is displayed on the console screen).
- ✓ display off (no letter displayed on the console screen).

Please note: the letter displayed depends on the language programmed:

- ✓ game timer: GB: 'T' / NL: 'C' / DA: 'R' / PT, SV: 'S' / FI: 'V'
- ✓ clock: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k'
- ✓ display off: ' '



### Scores

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



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



### Horn (Key used only for scoreboards equipped with this option)

The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (game, extra-time 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, DA, SV: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').



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



### 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**.



## ● RUGBY

### Set-up

Make sure the scoreboard is powered and install the control console.



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



### Programming

Select the "Rugby" mode with key **2**.



The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of game periods and mode of display of the game timer (count-up or count-down, periods time accumulative or not), length of the penalties, length of the extra-time periods, programmable automatic stop of the timer at the end of the periods (count-up mode).

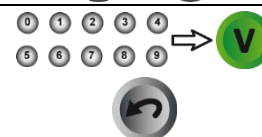


Press key **18** to view the data on the console screen longer.

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**.



### Luminosity of the scoreboard

The luminosity of the scoreboard can be adjusted at any time by using the control console (9 luminosity levels are available). The highest luminosity level is pre-programmed.

Select the luminosity level with keys **1** to **9**.



### Game timer

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



End of the game periods and end of each extra-time period:

- ✓ Game timer in count-down mode or game timer in count-up mode and "Timer auto. stop" function selected: the game timer stops automatically.
- ✓ Game timer in count-up mode and "Timer auto. stop" function cancelled: the game timer does not stop automatically. Stop the game timer manually with key **18**.



Start the rest timer manually with key **18**.

### Selection of the information to display on the timer digits

Use key **21** to display alternatively on the scoreboard:

- ✓ game timer (the letter 'C' is displayed on the console screen).
- ✓ day time (the letter 'H' is displayed on the console screen).
- ✓ display off (no letter displayed on the console screen).

Please note: the letter displayed depends on the language programmed:

- ✓ game timer: GB: 'T' / NL: 'C' / DA: 'R' / PT, SV: 'S' / FI: 'V'
- ✓ clock: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k'
- ✓ display off: ' '



### Scores

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



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



### Penalty timers

3 penalty timers are available for each team.

Start a penalty timer with keys **12, 13, 14** (Home) or keys **22, 23, 24** (Guests).

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



Delete 1 penalty timer by pressing keys **16** and **12, 13, 14, 22, 23** or **24** simultaneously.



### Horn (Key used only for scoreboards equipped with this option)

The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (game, extra-time 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, DA, SV: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').



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



### 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**.



## ● FIELD-HOCKEY

### Set-up

Make sure the scoreboard is powered and install the control console.



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



### Programming

Select the "Field-Hockey" mode with key **3**.



The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down, periods time accumulative or not), length of the penalties (the length of each penalty can be programmed), length of the extra-time periods, length of the time-outs programmable automatic stop of the timer at the end of the periods (count-up mode).



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**.



### Luminosity of the scoreboard

The luminosity of the scoreboard can be adjusted at any time by using the control console (9 luminosity levels are available). The highest luminosity level is pre-programmed.

Select the luminosity level with keys **1** to **9**.



### Game timer

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



End of the game periods and end of each extra-time period:

- ✓ Game timer in count-down mode or game timer in count-up mode and "Timer auto. stop" function selected: the game timer stops automatically.
- ✓ Game timer in count-up mode and "Timer auto. stop" function cancelled: the game timer does not stop automatically. Stop the game timer manually with key **18**.



Start the rest timer manually with key **18**.



If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer with key **11**.

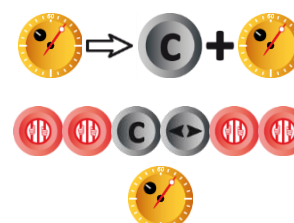


Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key **28**.



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: -1min with key **12**, -10s with key **14**, -1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**, +1min with key **24**.
- ✓ enter with key **18**.



## Selection of the information to display on the timer digits

Use key **21** to display alternatively on the scoreboard:

- ✓ game timer (the letter 'C' is displayed on the console screen).
- ✓ day time (the letter 'H' is displayed on the console screen).
- ✓ display off (no letter displayed on the console screen).

Please note: the letter displayed depends on the language programmed:

- ✓ game timer: GB: 'T' / NL: 'C' / DA: 'R' / PT, SV: 'S' / FI: 'V'
- ✓ clock: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k'
- ✓ display off: ' '



## Scores

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



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



## Penalty timers (the lengths can be modified during programming)

3 penalty timers of 2, 4 or 10 minutes are available for each team.

Start a penalty timer with keys **12, 13, 14** (Home) or keys **22, 23, 24** (Guests).

Press the appropriate key once, twice or three times to choose the length of the penalty (2, 4 or 10 minutes).

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



Delete 1 penalty timer by pressing keys **16** and **12, 13, 14, 22, 23** or **24** 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.



## Horn (Key used only for scoreboards equipped with this option)

The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (game, time-out, extra-time 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, DA, SV: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').



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



## 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**.





## ● TIMER FUNCTION

### Set-up

Make sure the scoreboard is powered and install the control console.



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



### Programming

Select the "Timer Function" mode with key **4**.



The console screen displays the stored configuration during a few seconds: mode of display of the timer (count-up or count-down), length of time (in count-down mode).



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**.



### Timer

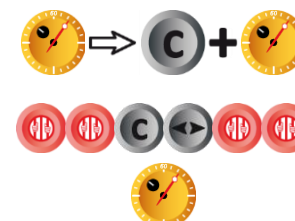
Start or stop the timer with key **18**.



In count-down mode: the horn sounds automatically at the end of the programmed time (for the scoreboards equipped with this option). The timer continues to count on the console screen.

Correction of the timer:

- ✓ stop the timer with key **18**, then enter in timer correction mode by pressing keys **16** and **18** simultaneously.
- ✓ change the timer: -1min with key **12**, -10s with key **14**, - 1s with key **16**, +1s with key **20**, +10s with key **22**, +1min with key **24**.
- ✓ enter with key **18**.



### Horn (Key used only for scoreboards equipped with this option)

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



### End of the timing

Load a similar type of timer configuration by pressing key **28**.

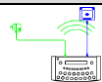
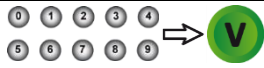


Load a different type of timer configuration: press key **28**, then enter in programming mode with key **27**.





## ● TRAINING TIMER FUNCTION

| Set-up                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Make sure the scoreboard is powered and install the control console.                                                                                                                                                                                                                                                                                       |    |
| Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.                                                                                                                                                                                                                                                                                        |    |
| Programming                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                       |
| Select the "Training Timer Function" mode with key 5.                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |    |
| The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of each exercise period, length of each rest period, number of exercise and rest periods to go.<br>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.                                                                                                                                                                                                                                                            |    |
| Timer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
| Start or stop the timer with key 18. Exercise and rest periods follow each other automatically on the control console screen.                                                                                                                                                                                                                              |   |
| Horn (Key used only for scoreboards equipped with this option)                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                       |
| The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time.<br>Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('HORN' displayed on the console screen = automatic horn - Please note: the text displayed depends on the language programmed: GB, DA: 'HORN' / NL: 'TOETER' / PT: 'BUZINA' / FI: 'S.' / SV: 'TUTA'). |  |
| Sound the horn manually with key 19.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
| End of the training                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                       |
| Load a similar type of training configuration by pressing key 28.                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| Load a different type of training configuration: press key 28, then enter in programming mode with key 27.                                                                                                                                                                                                                                                 |  |

TIMER FUNCTION – TRAINING TIMER



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANCE

☎: +33 (0)2 40 25 46 90

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

✉ [stramatel@stramatel.com](mailto:stramatel@stramatel.com)

[www.stramatel.com](http://www.stramatel.com)

*Gamme Stade*

## NOTICE D'UTILISATION DU PUPITRE



***Modèle radiocommandé : le pupitre est équipé d'une antenne orientable. Elle doit être mise en position verticale pour assurer le bon fonctionnement du système.***



*Images et photos non contractuelles*

## ● SOMMAIRE

|                     |                                                                    |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>Pages 3 - 4</b>  | <b>Généralités</b>                                                 |
| 3                   | ✓ Les différents éléments fournis                                  |
| 3                   | ✓ Sauvegarde des données                                           |
| 3                   | ✓ Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)                 |
| 4                   | ✓ Fonctions des touches du pupitre                                 |
| <b>Page 5</b>       | <b>Mise en service - Programmation</b>                             |
| 5                   | ✓ Mise en service                                                  |
| 5                   | ✓ Sélection d'un sport ou d'une fonction                           |
| 5                   | ✓ Programmation des paramètres dans les sports                     |
| <b>Pages 6 - 7</b>  | <b>Configurations diverses</b>                                     |
| 6                   | ✓ Accès au mode "Configuration générale"                           |
| 6                   | ✓ Langue du pupitre                                                |
| 6                   | ✓ Horaires d'extinction et d'affichage de l'horloge sur le tableau |
| 6                   | ✓ Mode de transmission du pupitre (modèle radiocommandé standard)  |
| 6                   | ✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre         |
| 7                   | ✓ Evolution des règlements sportifs (clé USB)                      |
| <b>Pages 7 - 15</b> | <b>Sports et fonctions</b>                                         |
| 7                   | ✓ Horloge du tableau d'affichage                                   |
| 7                   | ✓ Sauvegardes – Configurations de jeu personnalisées               |
| 8-9                 | ✓ Football                                                         |
| 10-11               | ✓ Rugby                                                            |
| 12-13               | ✓ Hockey sur gazon                                                 |
| 14                  | ✓ Fonction Chronomètre                                             |
| 15                  | ✓ Fonction Entraînement                                            |

## ● GENERALITES

### Les différents éléments fournis

**Attention : le pupitre et son alimentation doivent toujours être protégés des intempéries (pendant et hors utilisation).**

#### Pupitre

- ✓ Permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...).



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

- ✓ Stramatel a développé une application gratuite pour Android™ compatible avec le pupitre. Cette application, téléchargeable sur Google Play (mot clé "Stramatel Outsport"), permet à partir d'un smartphone ou d'une tablette de gérer les fonctions principales du pupitre (chronomètres, scores, etc...) et certaines fonctions supplémentaires (cartons jaunes, rouges, essais et pénalités au rugby, etc...), de saisir les textes (noms des équipes, ....) et de partager les résultats, photographies et commentaires par SMS, e-mail, réseaux sociaux, ....



#### Alimentation 12V 500mA (Modèle radiocommandé)

- ✓ Permet de charger les batteries du pupitre.
- ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



#### Câble souple 10 mètres (Modèle radiocommandé avec option kit de transmission filaire)

- ✓ Permet de raccorder le pupitre (connecteur 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 différentes 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.

*(Il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le pupitre).*

### Mise en charge du pupitre (modèle radiocommandé)

Le pupitre est doté de batteries disposant d'une autonomie de 22 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.
- ✓ 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).

**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.**

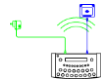
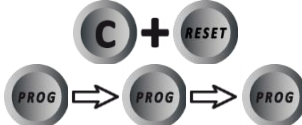
## Fonctions des touches du pupitre

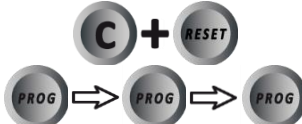


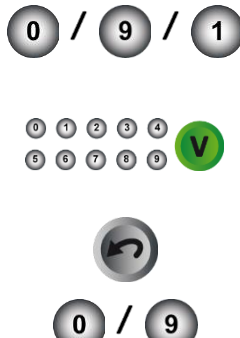
Les touches sont numérotées de 0 à 28

|  |                                                                                                                           |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Marche / Arrêt du pupitre                                                                                                 |
|  | Choix des sports / Saisie des données numériques / Réglage de la luminosité de l'afficheur (pendant les matchs)           |
|  | Scores / Nombres de temps-mort (Hockey sur gazon - pendant les temps-morts uniquement)                                    |
|  | Chronomètres d'exclusions (Rugby / Hockey sur gazon)                                                                      |
|  | Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu, de repos, de prolongation                                                       |
|  | Lancement ou arrêt du chronomètre de temps-mort (Hockey sur gazon)                                                        |
|  | Avertisseur sonore (pour les afficheurs équipés de cette option)                                                          |
|  | 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)                     |
|  | Sélection de la donnée à afficher sur le tableau d'affichage : chronomètre du match, horloge ou extinction du chronomètre |
|  | 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.                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| Utilisation de l'application "Stramatel Outsport" pour Android™ : après avoir téléchargé l'application sur Google Play, raccorder le smartphone ou la tablette sur la prise USB du pupitre.<br>Modèle radiocommandé avec option kit de transmission filaire : raccorder le cordon souple 10m entre le pupitre 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 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 6) : 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 (voir "Programmation des paramètres dans les sports") ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.       |  |
| Choisir de jouer sans connexion Android™ avec la touche 0 ou avec connexion Android™ avec la touche 9 (modèle radiocommandé : le chargeur doit être connecté au pupitre). |  |

| Programmation des paramètres dans les sports                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Chaque sport dispose de sa propre configuration (paramètres de fonctionnement) : durée de jeu, durée de prolongation, 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 "Football Sénior", une "Football Minime", une "Rugby Sénior", etc...                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                       |
| Entrée dans un sport : l'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire pour ce sport.<br>Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.<br>Appuyer de nouveau sur la touche 18 une fois les informations consultées.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
| Modifier la configuration avec la touche 0 (voir ci-dessous) ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 (accès direct au jeu).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |
| <u>Modification de la configuration</u> : choisir de revenir à la configuration d'origine du pupitre dans ce sport avec la touche 9 ou conserver les derniers paramètres avec la touche 0 ou charger une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche 1 (si une sauvegarde existe dans ce sport).<br><u>Configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre. A chaque question, le pupitre propose la dernière configuration enregistrée (la donnée clignote sur l'écran du pupitre) :<br>✓ valider cette réponse avec la touche 25 ou choisir une autre réponse avec les touches 0 à 9.<br>✓ programmer les durées avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 25.<br>Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 11.<br>Enregistrer la configuration dans une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée) avec la touche 0 ou accéder directement au jeu avec la touche 9. |  |

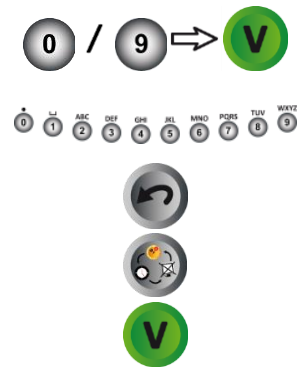
## Programmation des paramètres dans les sports (suite)

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

Programmer un nom de sauvegarde 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**.



## ● 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.

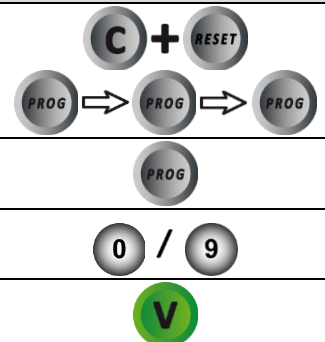
### Accès au mode "Configuration générale"

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

Certains tableaux d'affichage sont dotés 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)

Le programme du pupitre peut 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 d'affichage doit être laissé sous tension en permanence hors utilisation.

Le tableau affichage est parfois doté d'une horloge.

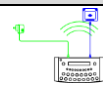
Il peut ou non indiquer l'heure hors utilisation (tant qu'un sport n'a pas été sélectionné sur le pupitre de commande).

Si le tableau affichage indique l'heure : 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 6).

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

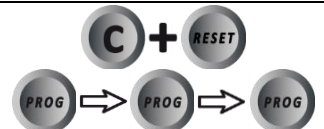
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.



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



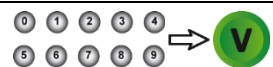
Appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis appuyer plusieurs fois sur la touche **27** (accès au choix des sports).



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.



Choisir d'éteindre ou d'afficher l'horloge en dehors de matchs avec les touches **0** et **9**.  
*L'heure est sauvegardée de manière permanente dans le tableau d'affichage en cas de coupure de courant.*



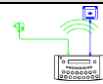
Mettre le pupitre en charge.



## ● SAUVEGARDES – CONFIGURATIONS DE JEU PERSONNALISEES

### Chargement d'une sauvegarde (configuration de jeu personnalisée)

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.



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.



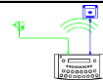
Modifier la configuration du sport avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**.



## ● FOOTBALL

### Mise en service

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.



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



### Programmation

Choisir le mode "Football" avec la touche **1**.



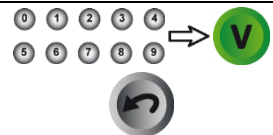
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée des périodes et mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte, temps de périodes cumulés ou non), durée des prolongations, arrêt automatique ou non du chronomètre en fin de période (en compte). Appuyer 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**.



### Luminosité de l'afficheur

La luminosité de l'afficheur peut être ajustée à tout moment à l'aide du pupitre (9 niveaux de luminosité possibles). Par défaut, l'afficheur démarre au niveau de luminosité maximum.

Choisir le niveau de luminosité avec les touches **1** à **9**.



### Chronomètre de jeu

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



Fin des périodes de jeu ou de prolongation :

- ✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête automatiquement.
- ✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." non sélectionnée : le chronomètre de jeu ne s'arrête pas automatiquement (pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation). Arrêter le chronomètre de jeu manuellement avec la touche **18**.



Lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.



Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu avec la touche **11**.

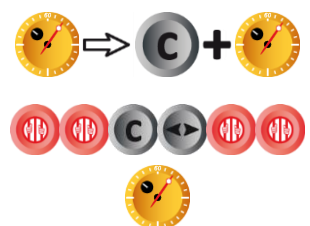


Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, -1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



### Sélection de la donnée à afficher sur le tableau d'affichage

Afficher soit le chronomètre du match, soit l'horloge ou éteindre le chronomètre du tableau d'affichage avec la touche **21** ("C", "H" ou " " s'affiche sur l'écran du pupitre).



### 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**.



### Avertisseur sonore (pour les afficheurs équipés de cette option)

L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, prolongation).

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).



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



### Numéro de période

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



### Fin du match

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

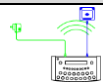


Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



## ● RUGBY

### Mise en service

|                                                                                       |                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre. |  |
| Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.    |  |

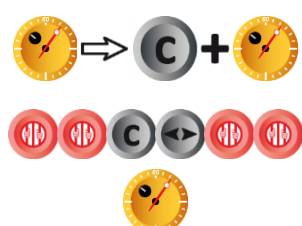
### Programmation

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Choisir le mode "Rugby" avec la touche <b>2</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |
| L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée des périodes et mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte, temps de périodes cumulés ou non), durée des exclusions, durée des prolongations, arrêt automatique ou non du chronomètre en fin de période (en compte).<br>Appuyer sur la touche <b>18</b> pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre. |  |
| Modifier la configuration avec la touche <b>0</b> ou jouer avec la configuration proposée avec la touche <b>9</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |
| <u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches <b>0</b> à <b>9</b> , puis valider chaque réponse avec la touche <b>25</b> .<br>Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche <b>11</b> .                                                                                                     |  |

### Luminosité de l'afficheur

|                                                                                                                                                                                        |                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| La luminosité de l'afficheur peut être ajustée à tout moment à l'aide du pupitre (9 niveaux de luminosité possibles). Par défaut, l'afficheur démarre au niveau de luminosité maximum. |                                                                                       |
| Choisir le niveau de luminosité avec les touches <b>1</b> à <b>9</b> .                                                                                                                 |  |

### Chronomètre de jeu

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
| Fin des périodes de jeu ou de prolongation :<br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête automatiquement.</li> <li>✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." non sélectionnée : le chronomètre de jeu ne s'arrête pas automatiquement. Arrêter le chronomètre de jeu manuellement avec la touche <b>18</b>.</li> </ul> Lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche <b>18</b> .<br>Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu avec la touche <b>11</b> . |  |
| Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche <b>28</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |
| Correction du temps de jeu :<br><ul style="list-style-type: none"> <li>✓ arrêter le chronomètre avec la touche <b>18</b> et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>18</b>.</li> <li>✓ corriger le temps : -1min avec <b>12</b>, -10s avec <b>14</b>, - 1s avec <b>16</b>, +1s avec <b>20</b>, +10s avec <b>22</b>, +1min avec <b>24</b>.</li> <li>✓ valider avec la touche <b>18</b>.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                           |  |

### Sélection de la donnée à afficher sur le tableau d'affichage

Afficher soit le chronomètre du match, soit l'horloge ou éteindre le chronomètre du tableau d'affichage avec la touche **21** ("C", "H" ou " " s'affiche sur l'écran du pupitre).



### 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**.



### Exclusions

3 chronomètres d'exclusion sont disponibles pour chaque équipe.

Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches **12, 13, 14** (Locaux) ou **22, 23, 24** (Visiteurs).

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



Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur **16** et sur **12, 13, 14, 22, 23** ou **24**.



### Avertisseur sonore (pour les afficheurs équipés de cette option)

L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, prolongation).

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).

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



### Numéro de période

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



### Fin du match

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



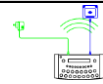
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



## ● HOCKEY SUR GAZON

### Mise en service

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.



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



### Programmation

Choisir le mode "Hockey sur gazon" avec la touche **3**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte, temps de périodes cumulés ou non), durée des exclusions (la durée de chaque exclusion peut être programmée), durée des prolongations, durée des temps-morts, arrêt automatique ou non du chronomètre en fin de période (en compte).

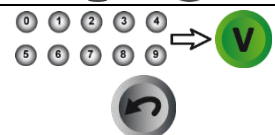


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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**.



### Luminosité de l'afficheur

La luminosité de l'afficheur peut être ajustée à tout moment à l'aide du pupitre (9 niveaux de luminosité possibles). Par défaut, l'afficheur démarre au niveau de luminosité maximum.

Choisir le niveau de luminosité avec les touches **1** à **9**.



### Chronomètre de jeu

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



Fin des périodes de jeu ou de prolongation :

- ✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête automatiquement.
- ✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "Arrêt chrono. auto." non sélectionnée : le chronomètre de jeu ne s'arrête pas automatiquement. Arrêter le chronomètre de jeu manuellement avec la touche **18**.



Lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.



Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu avec la touche **11**.

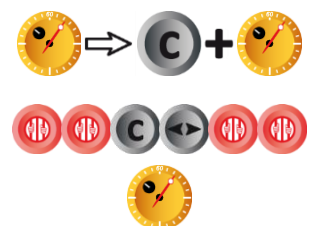


Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



### Sélection de la donnée à afficher sur le tableau d'affichage

Afficher soit le chronomètre du match, soit l'horloge ou éteindre le chronomètre du tableau d'affichage avec la touche **21** ("C", "H" ou " " s'affiche sur l'écran du pupitre).



### 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**.



### Exclusions (les durées sont configurables lors de la programmation)

3 chronomètres d'exclusion de 2, 5 ou 10 minutes sont disponibles pour chaque équipe.

Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches **12, 13, 14** (Locaux) ou **22, 23, 24** (Visiteurs).

Appuyer 1, 2 ou 3 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2, 5 ou 10 minutes).

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



Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur **16** et sur **12, 13, 14, 22, 23** ou **24**.



### Temps-morts

Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et lancer le temps-mort avec la touche **17**.



Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



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



### Avertisseur sonore (pour les afficheurs équipés de cette option)

L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, temps-mort, prolongation).

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).



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



### Numéro de période

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



### Fin du match

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



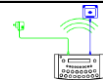
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



## ● FONCTION CHRONOMETRE

### Mise en service

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.



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



### Programmation

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



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

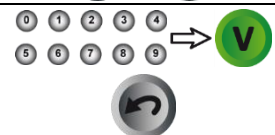


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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



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



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



### Chronomètre

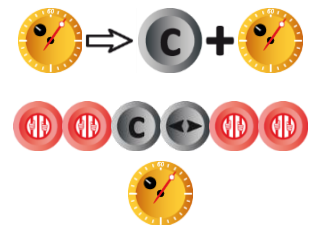
Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche **18**.



En mode décompte : lorsque le temps programmé est écoulé, l'avertisseur sonore se déclenche automatiquement (pour les afficheurs équipés de cette option). Le chronomètre continue ensuite à compter sur l'écran du pupitre.

Correction du temps :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, -1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- ✓ valider avec la touche **18**.



### Avertisseur sonore (pour les afficheurs équipés de cette option)

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



### Fin du chronométrage

Faire un chronométrage de même type en appuyant sur la touche **28**.

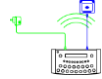
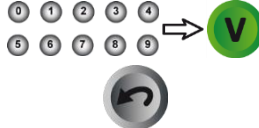


Faire un chronométrage de type différent : appuyer sur la touche **28**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.





## ● FONCTION ENTRAÎNEMENT

| Mise en service                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension et mettre en service le pupitre.                                                                                                                                                                                                                  |    |
| Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.                                                                                                                                                                                                                     |    |
| Programmation                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                       |
| Choisir le mode "Entraînement" avec la touche 5.                                                                                                                                                                                                                                                       |    |
| L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée de chaque période d'exercice, durée de chaque période de repos, nombre de cycles exercice/repos à effectuer. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre. |    |
| Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.                                                                                                                                                                                                   |    |
| <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                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                       |
| Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche 18. Les périodes d'exercice et de repos se succèdent sans intervention sur le pupitre.                                                                                                                                                                 |   |
| Avertisseur sonore (pour les afficheurs équipés de cette option)                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                       |
| L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsque chaque temps programmé est écoulé. Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de "KLAXON" sur l'écran du pupitre).                                       |  |
| Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19.                                                                                                                                                                                                                                        |  |
| Fin de l'entraînement                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                       |
| Commencer un nouvel entraînement de même type en appuyant sur la touche 28.                                                                                                                                                                                                                            |  |
| Commencer un nouvel entraînement de type différent : appuyer sur la touche 28, puis entrer en mode programmation avec la touche 27.                                                                                                                                                                    |  |

CHRONOMETRE - ENTRAÎNEMENT



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANCE

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

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

✉ [stramatel@stramatel.com](mailto:stramatel@stramatel.com)

[www.stramatel.com](http://www.stramatel.com)