

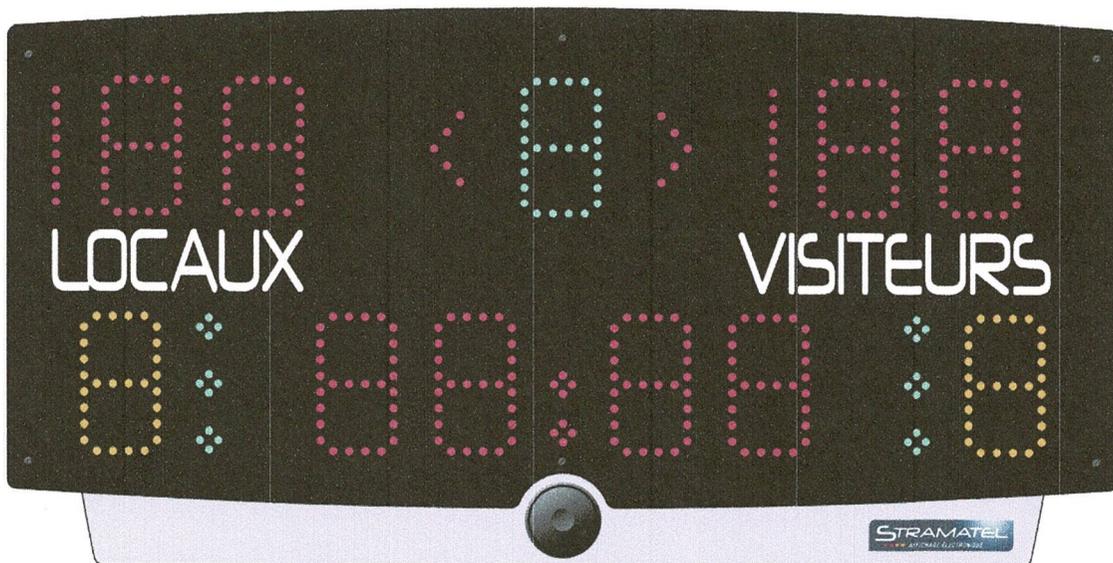
Multisport *Comme Eco*

DIJON MÉTROPOLE HANDBALL



NOTICE D'UTILISATION

MULTI-TOP

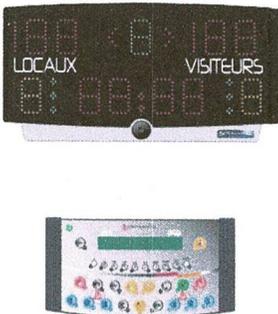
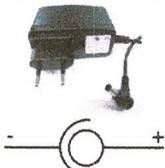
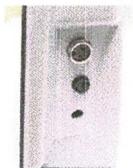


Images et photos non contractuelles

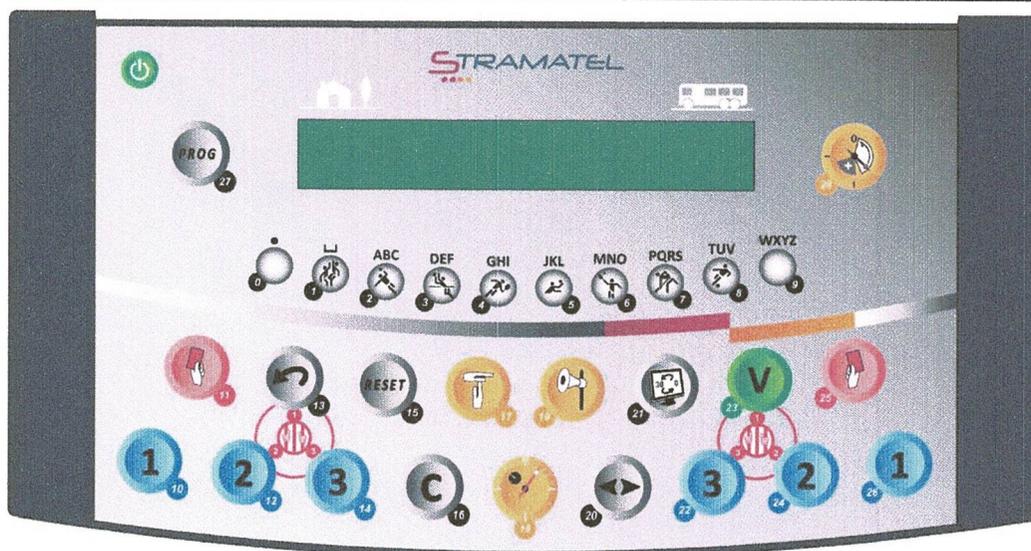
● SOMMAIRE

Pages 4 - 5	Généralités
4	✓ Les différents éléments fournis
4	✓ Environnement et recyclage
4	✓ Sauvegarde des données
4	✓ Mise en charge du Multi-Top
5	✓ Fonctions des touches du pupitre
Page 6	Mise en service - Programmation
6	✓ Mise en service
6	✓ Sélection d'un sport ou d'une fonction
6	✓ Programmation des paramètres dans les sports
6	✓ Rétro-éclairage de l'écran du pupitre
Page 7	Configurations diverses
7	✓ Accès au mode "Configuration générale"
7	✓ Langue du pupitre
7	✓ Réinitialisation de l'ensemble des paramètres du pupitre
7	✓ Evolution des règlements sportifs (clé USB)
Pages 7 - 39	Sports et fonctions
7	✓ Multi-Top en mode répéteur
8-9	✓ Basket-ball
10-11	✓ Handball
12-13	✓ Volley-ball
14-15	✓ Tennis
16-17	✓ Tennis de Table
18-19	✓ Badminton
20-21	✓ Rink hockey
22-23	✓ Hockey in line
24-25	✓ Hockey sur glace
26-27	✓ Unihockey / Floorball
28-29	✓ Football en Salle
30-31	✓ Netball
32-33	✓ Boxe
34	✓ Fonction Chronomètre
35	✓ Fonction Entraînement
36-37	✓ Sport libre – Mode "Périodes"
38-39	✓ Sport libre – Mode "Sets"

● GENERALITES

Les différents éléments fournis	
<p>Matériel destiné à une utilisation intérieure. Utiliser un chiffon doux et sec pour nettoyer le matériel (Ne pas utiliser d'eau ou de liquide – risque de choc électrique).</p> <p>Matériel de classe II – Ne doit pas être relié à la terre.</p>	
<p>Multi-Top</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de mettre les informations du match à disposition du public, des équipes et des arbitres. ✓ Dimensions : 730 x 370 x 110 mm. ✓ Poids : 5,5 kg. ✓ Protection : fusible externe temporisé 5x20mm 1A (sur le côté de l'afficheur). ✓ Batteries internes au plomb : 2 x 6V 4,5Ah (autonomie 20 heures environ). ✓ Pupitre de commande intégré à l'arrière de l'afficheur avec rétro-éclairage possible de l'écran du pupitre (voir ci-dessous). ✓ Le pupitre de commande permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...). 	
<p>Alimentation</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permet de charger les batteries du Multi-Top. ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL. ✓ Entrée : 100-240V 47-63 Hz 0,4A. ✓ Sortie : 13,6VDC 0,75A. 	
Environnement et recyclage	
<p>Nous vous demandons de nous aider à préserver l'environnement. Pour ce faire, merci de vous débarrasser de l'emballage conformément aux règles nationales relatives au traitement des déchets. Collecte et recyclage des produits en fin de vie : Les appareils munis de ce symbole ne doivent pas être mis avec les ordures ménagères, mais doivent être collectés séparément et recyclés. La collecte et le recyclage des produits en fin de vie doivent être effectués selon les dispositions et les décrets locaux.</p>	
Sauvegarde des données	
<p>Les données du match en cours sont gardées en mémoire en cas d'extinction du Multi-Top. A la remise en marche du Multi-Top, celui-ci revient automatiquement au match en cours. (Il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le Multi-Top).</p>	
Mise en charge du Multi-Top	
<p>Le Multi-Top est doté de batteries disposant d'une autonomie de 20 heures environ lorsqu'elles sont totalement chargées (rétro-éclairage de l'écran du pupitre éteint). En dehors des matchs, il est indispensable de le mettre en charge à l'aide de l'alimentation 13,6V fournie (Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eteindre le Multi-Top. ✓ Raccorder l'alimentation sur le côté du Multi-Top 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). <p>Les batteries au plomb se détériorent si elles se déchargent totalement. Le Multi-Top doit donc impérativement être mis et laissé en charge de manière permanente lorsqu'il n'est pas utilisé (le système de charge lente ne détériore pas les batteries).</p> <p>Si le Multi-Top ne peut toutefois pas être stocké chargeur branché : mettre le Multi-Top en charge pendant 24 heures avant de le ranger.</p>	

Fonctions des touches du pupitre



Les touches sont numérotées de 0 à 28

	Marche / Arrêt du pupitre
	Choix des sports / Saisie des données numériques / Rétro-éclairage - touche 5 (fonction disponible une fois entré dans un sport)
	Scores / Nombres de temps-mort (pendant les temps-morts uniquement)
	Fautes d'équipes
	Chronomètres d'exclusions
	Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu, de repos, de prolongation
	Lancement ou arrêt du chronomètre de temps-mort
	Avertisseur sonore
	Rechargement d'une période de jeu ou de prolongation
	Retour à l'état précédent
	Chargement d'un nouveau match
	Fonction Correction (en maintenant la touche appuyée et en appuyant sur une touche "Scores" ou autre)
	Possession de ballon / Changement de service
	Inversion de l'affichage du chronomètre sur le pupitre
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres

● MISE EN SERVICE - PROGRAMMATION

Mise en service	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
L'état de charge des batteries est indiqué sur l'écran du pupitre. En cas de charge insuffisante, alimenter le Multi-Top 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 7) : appuyer plusieurs fois sur la touche 27.	

Sélection d'un sport ou d'une fonction	
Appuyer plusieurs fois sur la touche 27 (accès au choix des sports).	
Sélectionner alors le sport ou la fonction souhaitée à l'aide de la touche indiquée sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration du sport avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.	

Programmation des paramètres dans les sports	
Chaque sport dispose de sa propre configuration (paramètres de fonctionnement) : durée de jeu, durée de prolongation, nombre de sets ou de périodes, etc... Ces paramètres sont gardés en mémoire en cas d'extinction du Multi-Top ou de changement de sport (simplifie la prise en main du matériel dans le cas d'une utilisation partagée entre plusieurs activités sportives).	
Entrée dans un sport : l'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire pour ce sport.	
Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Appuyer de nouveau sur la touche 18 une fois les informations consultées.	
Modifier la configuration avec la touche 0 (voir ci-dessous) ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 (accès direct au jeu).	
Modification de la configuration : choisir de revenir à la configuration d'origine du pupitre dans ce sport avec la touche 9 ou conserver les derniers paramètres avec la touche 0.	
Répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre. A chaque question, le pupitre propose la dernière configuration enregistrée (la donnée clignote sur l'écran du pupitre) :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ valider cette réponse avec la touche 23. ✓ choisir une autre réponse avec une des touches 0 à 9. ✓ programmer les durées avec les touches 0 à 9 et valider avec la touche 23. 	
Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13.	

Rétro-éclairage de l'écran du pupitre	
Le rétro-éclairage de l'écran du pupitre est possible pour améliorer sa lisibilité dans un environnement mal éclairé (2 niveaux de luminosité).	
Attention : le rétro-éclairage de l'écran diminue l'autonomie des batteries du Multi-Top de 15%.	
Mettre le Multi-Top en service dans le sport souhaité.	
Choisir la luminosité souhaitée en appuyant plusieurs fois sur la touche 5.	

• CONFIGURATIONS DIVERSES

Il est possible de configurer la langue du pupitre et également de réinitialiser l'ensemble des paramètres du pupitre.

Accès au mode "Configuration générale"	
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 23 .	

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.	

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 .	

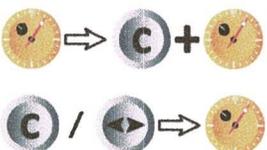
Evolution des règlements sportifs (clé USB)	
Le programme du Multi-Top pourra être remis à jour à l'aide d'une simple clé USB en cas d'évolution des règlements sportifs.	
Un guide de mise à jour programme sera fourni avec la clé USB le cas échéant.	

• MULTI-TOP EN MODE REPETITEUR

Le Multi-Top peut être utilisé comme répéteur d'un autre Multi-Top (nécessite l'option "câble OYCT125").

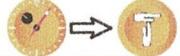
Mise en service	
Raccorder les Multi-Tops entre eux à l'aide du câble OYCT125 (option).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Appuyer plusieurs fois sur la touche 27 (accès au choix des sports).	
Choisir le mode "Répéteur" avec la touche 18 .	
Mettre le Multi-Top maître en service dans le sport souhaité.	
Le Multi-Top répéteur affiche les données transmises par le Multi-Top maître.	

● HANDBALL

Mise en service	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Handball" avec la touche 2.	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, durée des périodes et mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte, temps de périodes cumulés ou non), durée des prolongations, durée des temps-morts, affichage du nombre de temps-morts ou du nombre d'exclusions sur l'afficheur. 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 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 .	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la première période de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ décrémenter le temps avec la touche 16 ou l'incrémenter avec la touche 20. Valider avec la touche 18. 	

Scores	
Ajouter 1 point avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 point en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	

Exclusions	
3 chronomètres d'exclusion de 2 ou 4 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 fois ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2 ou 4 minutes). <i>Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.</i>	
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	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort). Annuler ou sélectionner cette fonction en appuyant simultanément sur 16 et sur 19 (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).	
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 .	

Après utilisation	
Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.	