



NOTICE D'UTILISATION TABLE DE MARQUE « STRAMATEL » (TOLA)



MISE EN MARCHÉ

Appuyer sur la touche MARCHE/ARRET pendant 5 secondes.

Mode radio canal 5 (ne rien faire).



PROGRAMMATION D'UN NOUVEAU MATCH

Pour débiter un nouveau match, réinitialiser la table en appuyant **simultanément** sur les touches RESET n°15 et C n°16

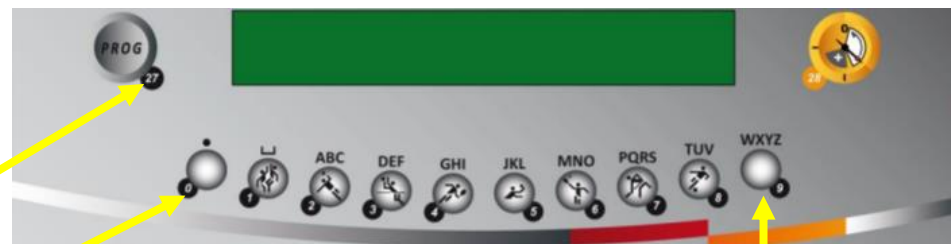


et C n°16



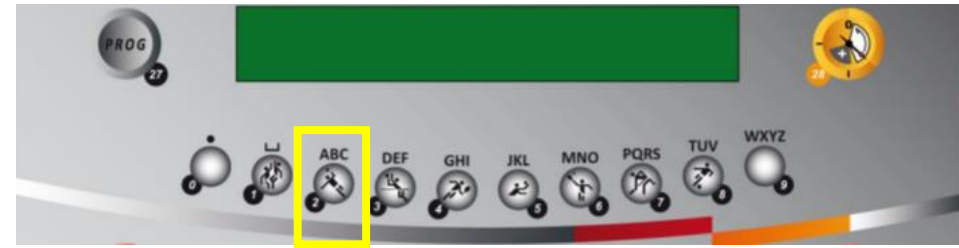
Le pupitre entre ensuite dans le dernier sport utilisé. Pour changer de sport ou accéder au mode "configuration générale, appuyer plusieurs fois sur la touche 27.

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



Programmation

Sélectionner alors le sport (**Handball 2**) ou la fonction souhaitée à l'aide de la touche indiquée sur l'écran du pupitre.

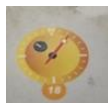


L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire :

- ✂ 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.



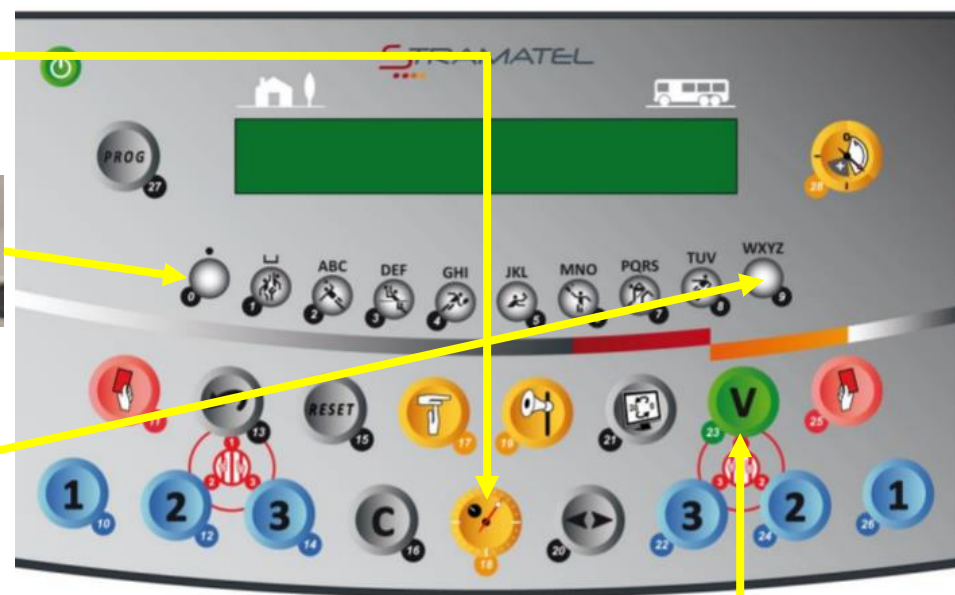
Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.



Modifier la configuration avec la touche 0



ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.



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 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

Chronomètre d'avant-match

Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18.

Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1ère période avec la touche 28.

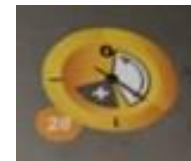
Chronomètre de jeu

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.

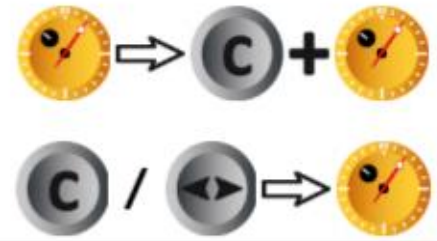
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28.

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 :

- ✓ 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 (Locaux), ou 26.(Visiteurs)



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).

Puis saisir le numéro du joueur.

Appuyer **1 fois** ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (**2** ou 4 minutes).

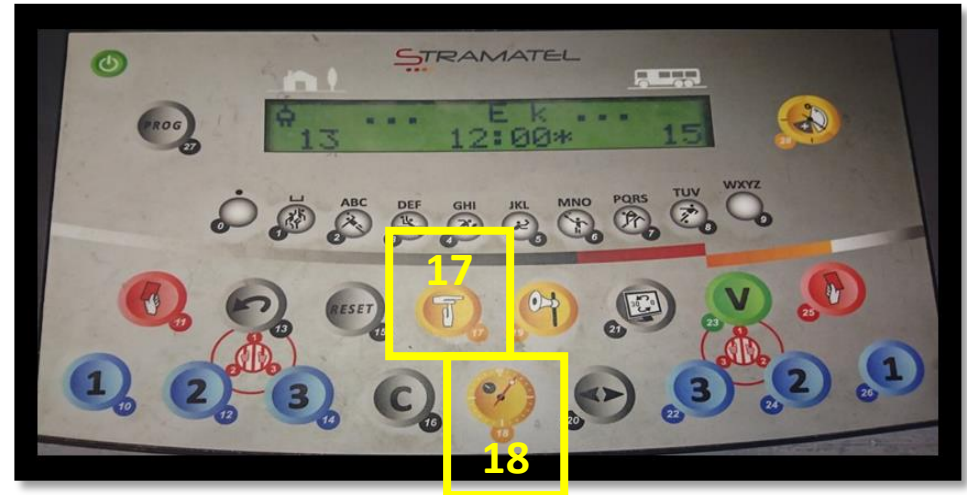
Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.

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).



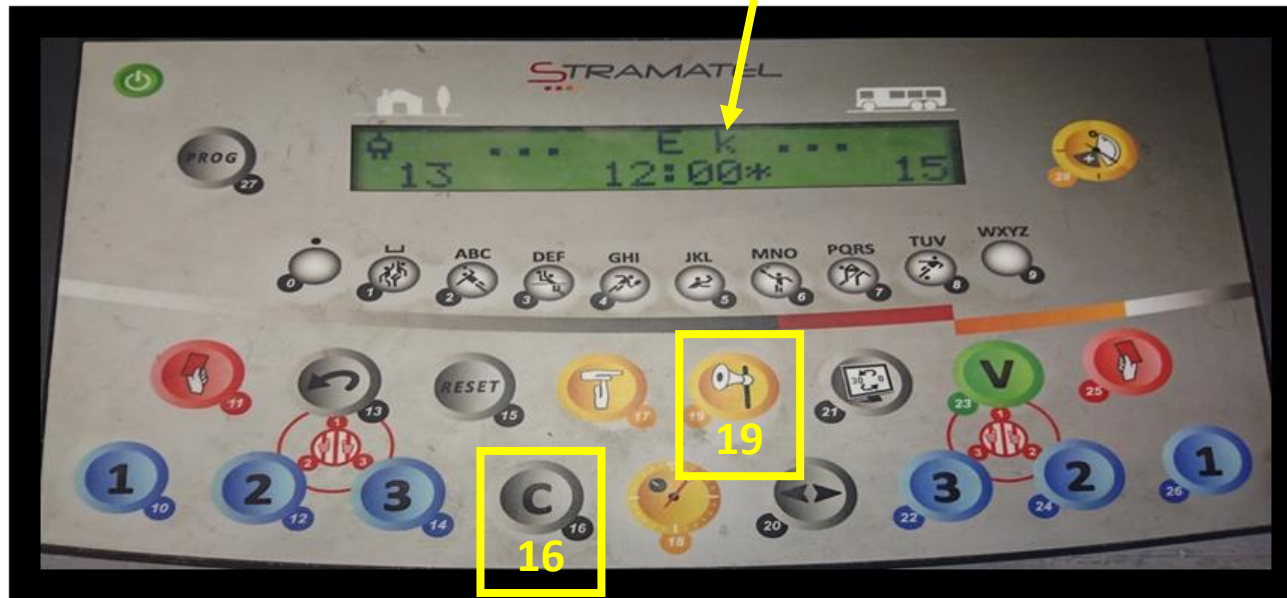
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26.



Avertisseur sonore

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.