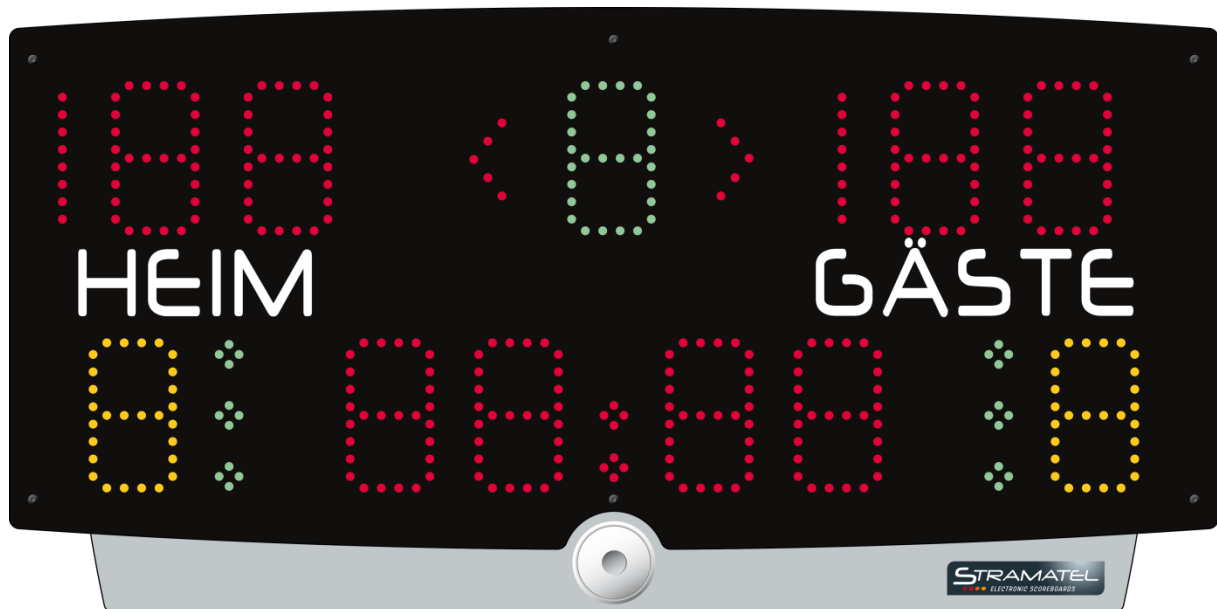


BEDIENUNGSANLEITUNG

MULTI-TOP




Zeichnungen und Bilder unverbindlich

● INHALT



Seiten 4-5	Allgemeines
4	✓ Lieferumfang
4	✓ Entsorgung von Altgeräten
4	✓ Datenspeicherung
4	✓ Bildschirm-Hinterleuchtung des Bedienpultes
5	✓ Tastenfunktionen des Bedienpultes
Seite 6	Inbetriebnahme - Programmierung
6	✓ Inbetriebnahme
6	✓ Auswahl einer Sportart oder einer Funktion
6	✓ Programmierung der Parametern für eine Sportart
Seite 7	Diverse Konfiguration
7	✓ Zugang zum Menü « allgemeine Konfiguration »
7	✓ Sprachauswahl des Bedienpultes
7	✓ Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes
7	✓ Spielregeländerungen (USB Stick)
Seiten 7-41	Sportarten und Funktionen
7	✓ Multi-Top als "Nebenanzeige"
8-9	✓ Basketball
10-11	✓ Handball
12-13	✓ Volleyball
14-15	✓ Tennis
16-17	✓ Tischtennis
18-19	✓ Badminton
20-21	✓ Roller-Hockey
22-23	✓ Inline -Hockey
24-25	✓ Eishockey
26-27	✓ Unihockey / Floorball
28-29	✓ Hallenfussball
30-31	✓ Netball
32-33	✓ Boxen
34	✓ Timer
35	✓ Training
36-37	✓ Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Perioden"
38-39	✓ Freimodus (Selbstprogrammierbarer Modus) – Modus "Sätze"
40-41	✓ Basketball 3x3

● ALLGEMEINES

Lieferumfang	
Die Anlage ist für den Innenbereich vorgesehen. Für die Reinigung der Anlage müssen Sie ein weiches, trockenes Tuch verwenden (nie Wasser oder eine andere Flüssigkeit verwenden – Stromschlaggefahr). Gerät der Schutzklasse II – muss nicht geerdet sein.	
Multi-Top <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zeigt die Match-Informationen für die Zuschauer, Mannschaften und Schiedsrichtern auf. ✓ Abmessungen: 730 x 370 x 110 mm. ✓ Gewicht: 4 kg. ✓ Schutzart: externe träge Sicherung 5x20mm 1A (auf der Seite der Anzeige). ✓ Integriertes Bedienpult auf der Hinterseite der Anzeige, mit möglicher Hinterleitung des Bildschirmes. ✓ Das Bedienpult dient zur Steuerung der Hauptfunktionen und der verschiedenen Funktionsabläufe (Timer, Spielstand, usw...). 	 
Applikation für Android™ (mit integrierter Hilfe) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stramatel hat für Android™ eine Gratis-Applikation entwickelt die mit dem Multi-Top kompatibel ist. Die Applikation unter Google Play herunterladen (Keyword "Stramatel Multisport"). Mit dieser Applikation können Sie mit einem Smartphone oder Tablet die Hauptfunktionen steuern (Timer, Spielstand, usw...), Texte eingeben (Mannschaftsnamen,) und die Spielergebnisse via SMS, Email, Facebook, ... mitteilen. Die Steuerung der Hauptfunktionen über der Applikation kann vom Bedienpult aus gesperrt werden. 	
Netzteil <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eingang: 100-240V 47-63 Hz 0,4A. ✓ Ausgang: 13,6VDC 0,75A. ✓ Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benützen. 	

Entsorgung von Altgeräten	
Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in den Restmüll und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen. Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.	

Datenspeicherung	
Die laufenden Daten bleiben im Fall einer Auslöschung im Multi-Top gespeichert. Bei der Inbetriebnahme des Multi-Top, wird automatisch das letzte laufende Spiel angezeigt. <i>(Bevor das Multi-Top ausgeschaltet wird, muss der Timer gestoppt werden).</i>	

Hinterbeleuchtung des Bildschirms	
Eine Hinterbeleuchtung des Bildschirms ist möglich um, im Falle einer schlechten Beleuchtung, die Lesbarkeit zu verbessern (2 Helligkeitsstufen verfügbar).	
Das Multi-Top in der gewünschten Sportart einstellen. Wählen Sie die gewünschte Helligkeit: drücken Sie mehrmals die Taste 5.	

Tastenfunktionen des Bedienpultes



Die Tasten sind von 0 bis 28 nummeriert

	ON / OFF des Bedienpultes
	Auswahl der Sportart / numerische Dateneingabe / Hinterbeleuchtung - Taste 5 (Funktion verfügbar erst nach der Sportwahl)
	Spielstand / Anzahl der Auszeiten (nur während der Auszeiten)
	Mannschaftsfehler
	Strafzeiten
	Start / Stopp der Spielzeit, Pausenzeit oder Verlängerungszeit
	Start / Stopp der Auszeit
	Signalhorn
	Aufladung einer Spielperiode oder einer Verlängerungszeit
	Zurück zum vorherigen Stand
	Aufladung eines neuen Spieles
	Korrektur (mit gleichzeitigem Drücken auf die zu korrigierenden Tasten (Spielstand, Fehler, ...))
	Ballbesitzseite / Aufschlagwechsel
	Anzeigeumstellung des Chronometers auf dem Bedienpult
	Bestätigung der programmierten Parametern
	Zurück zur Programmierung der Parametern

● INBETRIEBNAHME - PROGRAMMIERUNG

Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Bei einer Anwendung der Android™ Applikation "Stramatel Multisport" wird das Smartphone oder Tablet an den USB-Anschluss des Bedienpultes angeschlossen (Applikation vorab unter Google Play herunterladen).	
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 7), drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 .	





Auswahl einer Sportart oder eine Funktion	
Drücken Sie mehrmals die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Die Sportart oder die gewünschte Funktion mit der entsprechenden Taste wählen.	
Ändern Sie die Konfiguration des Sportes mit der Taste 0 (siehe "Programmierung der Spielparametern für eine Sportart") oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
Ohne Android™ spielen: Taste 0 oder mit Android™ Applikation spielen: Taste 9 .	
Mit Android™ Anschluss: die Steuerung der Hauptfunktionen über der Applikation kann auf dem Bedienpult gesperrt werden: sperren mit Taste 9 oder nicht sperren mit Taste 0 .	


Programmierung der Spielparametern für eine Sportart	
Jede Sportart hat seine eigene Konfiguration (Spielparameter): Spielzeit, Verlängerungszeit, Anzahl Sätze oder Perioden, usw... Diese Parameter bleiben bei Ausfall des Multi-Top oder bei Wechsel der Sportart gespeichert (ist angepasst bei gemeinsamer Benutzung durch verschiedene Sportvereine).	
Um ins Sportmenü zu gelangen: der LCD-Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration des gegebenen Sportes an. Drücken Sie die Taste 18 für die Informationen auf dem Bildschirm länger zu sehen. Drücken Sie danach nochmal die Taste 18 .	
Ändern Sie die Konfiguration mit der Taste 0 (siehe unten) oder lassen Sie die vorprogrammierte Konfiguration mit der Taste 9 durchspielen.	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : mit der Taste 9 auf die vorprogrammierte Konfiguration des Sportes zurückkommen oder mit der Taste 0 die letzten eingegebenen Parameter beibehalten. 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):	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ bestätigen Sie diese Antwort mit der Taste 23. ✓ wählen Sie eine andere Antwort mit einer der Taste 0 bis 9. ✓ programmieren Sie die Zeiten mit den Tasten 0 bis 9 und bestätigen Sie mit der Taste 23. 	
Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit der Taste 13 zurückzukommen.	


• DIVERSE KONFIGURATIONEN


Sprachauswahl des Bedienpultes ist sind konfigurierbar.

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

Zugang zum Menü "allgemeine Konfigurationen"	
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 23 gelangen Sie zur Konfiguration des gewünschten Parameters.	

Sprachauswahl des Bedienpultes	
Das Bedienpult ist in verschiedenen Sprachen programmierbar. Gelangensie zur Konfiguration dieses Modus wie zuvor beschrieben. Wählen Sie die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm angegebener Taste.	

Rücksetzung sämtlicher Parameter des Bedienpultes	
Das Bedienpult kann auf die Anfangsstellung zurückgesetzt werden (Rückstellung auf die ursprüngliche Konfiguration in allen Sportarten). Gelangensie 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 Multi-Top kann bei Spielregeländerungen anhand eines USB Sticks umgerüstet werden. Eine Anleitung wird gegebenenfalls beigelegt.	





• MULTI-TOP ALS NEBENANZEIGE








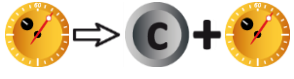

Das Multi-Top kann als Nebenanzeige eines zweiten Multi-Top verwendet werden (Option "OYCTI25-Kabel" notwendig).



Inbetriebnahme	
Für jeden Multi-Top: schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. <u>Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.</u>	
Verbinden Sie die Multi-Top mit dem OYCTI25-Kabel (Option).	
Drücken Sie die Taste ON/OFF bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Drücken Sie mehrmals auf die Taste 27 (Zugang zur Sportauswahl).	
Wählen Sie den Modus "Nebendisplay" mit Taste 18 .	
Das "Haupt Multi-Top" in der gewünschten Sportart einstellen. Das "Multi-Top Nebenanzeige" zeigt die Daten des "Haupt-Muti-Top" an.	



● BASKETBALL




Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Verbinden Sie gegebenenfalls das Bedienpult "24 Sekunden" (SC24 ECO oder SC24 Autonom) auf der Seite des Muti-Top.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	


Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Basketball" mit Taste 1 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	


Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf. ✓ Die Mannschaftsfehler werden auf Null gestellt (ausser in der Verlängerungsperiode). ✓ Die Auszeiten werden in der Halbzeit und während der Verlängerungszeit auf Null gestellt.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 . ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen.	 


Spielstand	
1, 2 oder 3 Punkte mit Tasten 10, 12, 14 (Heim) bzw. 22, 24, 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1, 2 oder 3 Punkte durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10, 12, 14, 22, 24 oder 26 rückwärts zählen.	



Mannschaftsfehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	

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	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	





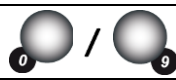
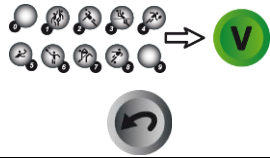






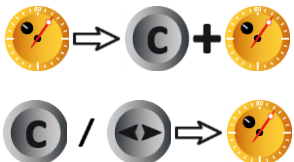
Sonstiges	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes: die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (<i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i>).	



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

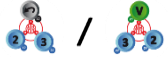

Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	




BASKETBALL



● HANDBALL


Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Handball" mit Taste 2 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend, Perioden kumuliert oder nicht), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen. 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 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	



Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2 oder 4 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. Drücken Sie ein- oder zweimal die gleiche Taste, um bzw. 2 oder 4 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	





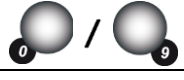
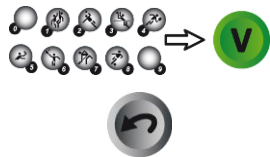

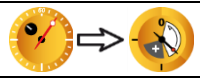
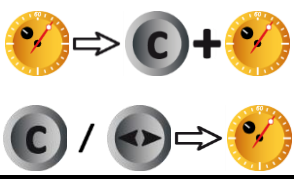




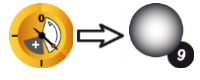
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts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


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


VOLLEYBALL



Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Volleyball" mit Taste 3 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: automatischer Start der technischen Auszeiten oder nicht, Dauer der technischen Auszeiten (gegebenenfalls), Dauer der anderen Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	
Zusätzlicher Satz Euroleague: am Ende des Spieles beim Einstand während 2 Treffern, ist es möglich einen "Golden Satz" in 15 Gewinnpunkten einzustellen. Drücken Sie Taste 28 und dann Taste 9 . Der "Goldene Satz" kann nun anfangen.	



Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	

Auswechslungen der Spieler	
Die Auswechslungen in einem Satz mit Tasten 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) zählen.	
Korrektur: die Auswechslungen in einem Satz durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
452ME3000 / 452ME3020: die Anzahl Auswechslungen in einem Satz kann auf der Anzeigetafel anstelle der Spielzeit angezeigt werden. Halten Sie die Taste 16 gedrückt und drücken Sie mehrmals Taste 28 (der Buchstabe "A" wird auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt).	





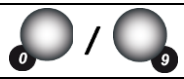
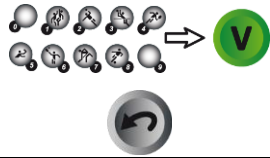

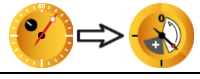
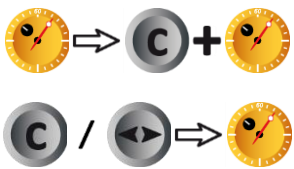



Auszeiten (Standard)	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw.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

Technischen Auszeiten	
Wenn ein Spiel mit den automatischen technischen Auszeiten programmiert wurde: in den ersten 4 Sätzen starten die technischen Auszeiten automatisch wenn die erste Mannschaft 8 Punkte bzw. 16 Punkte erreicht hat und das Hupensignal kann automatisch ertönen (siehe nachstehend "Signalhorn").	

Signalhorn	
Wenn ein Spiel mit den automatischen technischen Auszeiten programmiert wurde: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Das Hupensignal kann beim Start der technischen Auszeit automatisch ertönen 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.	

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 .	

● TENNIS

Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Tennis" mit Taste 4 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze, Anzahl der Gewinnspiele für jeden Satz, Bedienung mit oder No-Ad-System ("N-A" auf dem Bildschirm des Bedienpultes), Spielablauf des letzten Satzes (in 7 Gewinnpunkte, in 10 Gewinnpunkte oder ein normaler Satz in x Gewinnspiele), Sätze mit oder ohne Tie-Break, letzter Satz mit oder ohne Tie-Break (" +TB" auf dem Bildschirm des Bedienpultes). 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 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
Die Punkte mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen. <i>Die Spiele und Sätze werden automatisch gezählt.</i>	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte, Spiele und Sätze werden automatisch korrigiert.	
Korrektur der Anzahl Punkte: durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 .	

Aufschlagseite

Die Aufschlagseite wird automatisch für jedes Spiel und bei Tie-Break gewechselt.
Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.



Nach Spielende






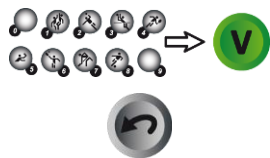


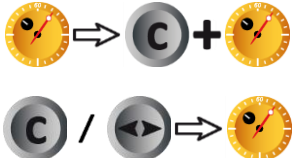




Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.



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



● TISCHTENNIS

Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Tischtennis" mit Taste 5 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Sätze. 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 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

Aufschlagseite

Die Aufschlagseite wird automatisch gewechselt.
Wenn nötig, die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.



Nach Spielende






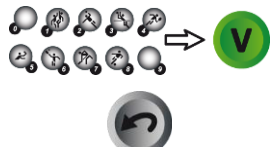


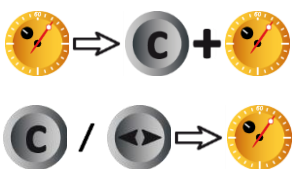




Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.



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



● BADMINTON

Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Badminton" mit Taste 6 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl der Gewinnpunkte für jeden Satz - 21 Punkte (30-29 Max und 2 Gewinnsätze), 15 Punkte (21-20 Max und 2 Gewinnsätze) oder 11 Punkte (11-10 Max und 3 Gewinnsätze). 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 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

Aufschlagseite

Die Aufschlagseite mit Taste **20** wechseln.



Pausenzeit

Starten oder stoppen Sie die Pausenzeit mit Taste **17**.



Nach Spielende





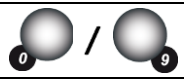
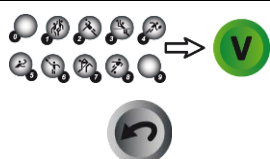







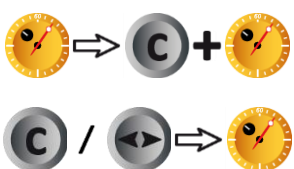
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**.





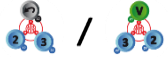










Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **16** und **15**, danach die Taste **27**.








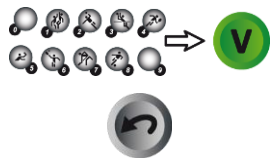
● ROLLER-HOCKEY











Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Roller-Hockey" mit Taste 7 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	



Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
Strafzeiten	
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. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
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	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	
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 .	


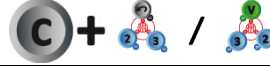
● INLINE-HOCKEY




Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	


Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Inline-Hockey" mit Taste 10 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	


Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	 
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 



Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 5 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, 5 oder 10 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
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.	




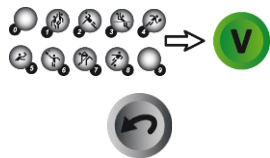
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	








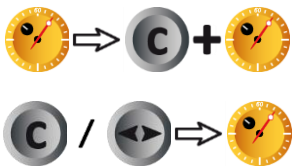
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	



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 .	

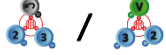

● EISHOCKEY




Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	


Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "EisHockey" mit Taste 11 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	


Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	



Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 5 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, 5 oder 10 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
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.	




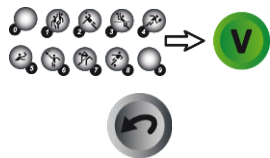
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	









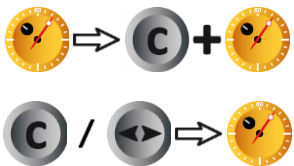
Periodennummer	
Wenn nötig, die Periodennummer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 28 korrigieren.	



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 .	


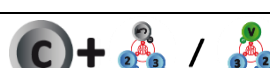
● UNIHOCKEY / FLOORBALL




Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	


Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "UniHockey" mit Taste 12 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzahl der Auszeiten (1 pro Spiel oder 1 pro Periode), Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode. 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	


Verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles / Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 18 .	
Wenn nötig, die verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles mit Taste 28 abbrechen, um die Spielzeit der ersten Periode aufzurufen.	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	 
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	



Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
3 Strafzeiten von 2, 5 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, 5 oder 10 Minuten auszuwählen. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	





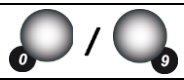
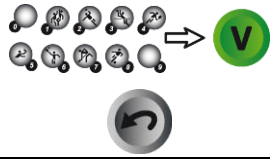

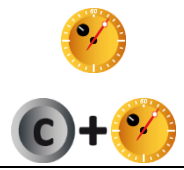


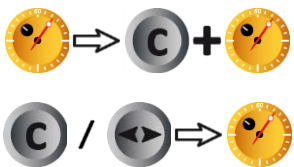
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts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



Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (verbleibende Zeit vor Anfang des Spieles, Spielperiode, Auszeit).	



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


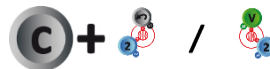
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	




● HALLENFUSSBALL



Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Hallenfußball" mit Taste 8 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Dauer der Pausenzeiten zwischen der Spielperiode, Anzeigeweise der Pausenzeit (vorwärts oder 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der ersten Periode: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Timer "rückwärts zählend" oder Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" gewählt: die Pausenzeit startet automatisch. ✓ Timer "vorwärts zählend" und "automatisches Signalhorn" nicht gewählt: die Spielzeit stoppt, aber die Pausenzeit startet nicht automatisch um ein Strafstoß zu gestatten. 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 gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Spielperiode wird automatisch aufgeladen. Starten Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der zweiten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten. Dieses Pausenzeit ist nicht auf die programmierte Zeit beschränkt: stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	


Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	



Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	

Strafzeiten	
2 Strafzeiten von 2 Minuten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13 (Heim) bzw. 23, 24 (Gäste) starten. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 23 oder 24 .	






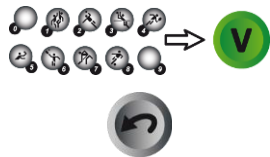






Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts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



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


● NETBALL



Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Netball" mit Taste 20 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Dauer der Spielzeit und Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten. 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 .	
<u>Änderung der Konfiguration:</u> 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	 

Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 oder 26 rückwärts zählen.	






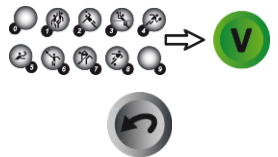


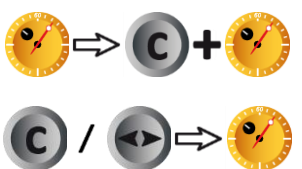
Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).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



Sonstiges	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes: die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (<i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i>).	



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 .	



● BOXEN

Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Boxen" mit Taste 9 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: Anzahl und Dauer der Runden, Zeitmessungsart der Runden (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Pausenzeiten. 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 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Zeitmessung	
Starten oder stoppen Sie Zeitmessung der Runden mit Taste 18 . Am Ende der Runden startet die Pausenzeit automatisch.	
Am Ende der Pausenzeit: die nächste Runde wird automatisch aufgeladen. Starten Sie Zeitmessung der Runde mit Taste 18 .	
Korrektur Kampfzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer mit Taste 18 und korrigieren Sie die Kampfzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Kampfzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	

Warnings	
1 Warning mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Warning durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	






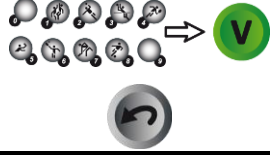

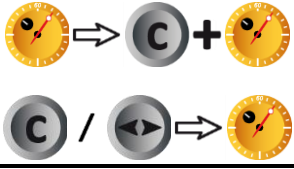



Signalhorn	
Am Ende einer programmierten Zeit (Runde, Pausenzeit) kann das Hupensignal automatisch ausgelöst werden oder nicht. Annullieren oder wählen Sie diese Funktion durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 19 (angezeigt durch die Anwesenheit des Buchstaben "H" auf dem Bildschirm des Bedienpultes).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

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





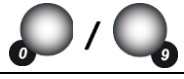
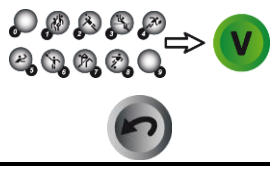





Nach Kampfende	
Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Kampfes mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	

BOXEN

● TIMER

Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Timer" mit Taste 13 .	
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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste 18 .	
Bei Rückwärtszählung: nach Ablauf der programmierten Zeit ertönt das Hupensignal automatisch. Dann läuft der Timer automatisch auf dem Bildschirm des Bedienpultes.	
Korrektur der Zeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer mit Taste 18 und korrigieren Sie die Zeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Zeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Signalhorn	
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 .	




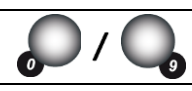
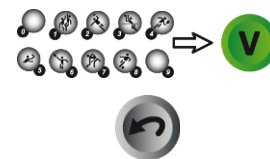





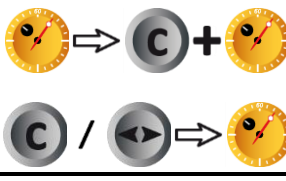

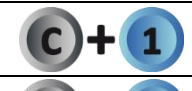

● TRAINING





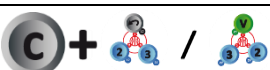










Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie den Modus "Training" mit Taste 14 .	
Der Bildschirm des Bedienpultes 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Timer	
Starten oder stoppen Sie der Timer mit Taste 18 . Die Perioden von Training-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.	
Signalhorn	
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

● FREIMODUS – MODUS "PERIODEN"



Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in mehreren Perioden ablaufen (z.B. Mini-Basket oder Ringen).




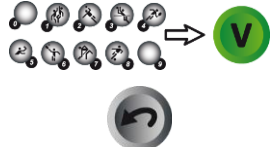
Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 15 . Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Perioden": Anzahl und Dauer der Spielzeit, Anzeigeweise der Spielzeit (vorwärts oder rückwärts zählend), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten, Anzeigart der Nebenzeitmesser (Strafzeit "rückwärts zählend" oder Unterbrechung (medizinisch) "vorwärts zählend"), Dauer der Strafzeiten, Anzeige der Anzahl Auszeiten oder Anzahl Strafen. 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 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Spielzeit "rückwärts zählend": Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	
Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26 .	



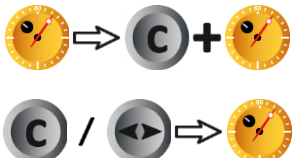
Fehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Mannschaftsfehlern auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 11 bzw. 25 .	
Strafzeiten	
3 Strafzeiten sind pro Mannschaft verfügbar. Eine Strafzeit mit Tasten 12, 13, 14 (Heim) bzw. 22, 23, 24 (Gäste) starten. <i>Für jede Mannschaft: die ans Ende nächstgelegene Strafzeit ist jeweils auf dem Bildschirm des Bedienpultes angezeigt.</i>	
Korrektur: Löschen Sie eine Strafzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 12, 13, 14, 22, 23 oder 24 .	
Zeitmessung medizinische Unterbrechung – vorwärts zählend (z.B. beim Ringen)	
1 Chronometer steht pro Mannschaft zur Verfügung. Die Chronometer mit Tasten 13 (Heim) bzw. 23 (Gäste) starten oder stoppen.	
Korrektur: Löschen Sie 1 Chronometer durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 13 bzw. 23 .	
Auszeiten	
Stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und starten Sie die Auszeit mit Taste 17 .	
Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit mit Taste 10 (Heim) bzw. Taste 26 (Gäste) anfügen.	
Korrektur - Sobald die Auszeit läuft: 1 Auszeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Stellen Sie die Auszeiten auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 17 .	
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende einer programmierten Zeit (Spielperiode, Auszeit).	
Sonstiges	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes: die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (<i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i>).	
Nach Spielende	
Zum Starten eines neuen Spieles, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 .	
Zum Starten eines neuen Spieles mit anderen Parametern, drücken Sie gleichzeitig die Tasten 16 und 15 , danach die Taste 27 .	






● FREIMODUS – MODUS "SÄTZE"


Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Programmierung eingeben, für Sportarten die in Sätzen gespielt werden (z.B. Netzballspiele oder Pelota).





Inbetriebnahme	
Schließen Sie das Netzteil an der Seite des Multi-Top. Nur das von STRAMATEL gelieferte Netzteil benutzen.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	


Programmierung	
Wählen Sie "Freimodus" mit Taste 15 . Die Wahl zwischen Modus "Perioden" und Modus "Sätze" wird in der Spielkonfiguration gemacht (siehe nachstehend).	
Der Bildschirm des Bedienpultes zeigt während ein paar Sekunden die gespeicherte Konfiguration an: für Modus "Sätze": Anzahl der Sätze, Anzahl der Punkte pro Satz, Anzahl der Punkte im letzten Satz, Dauer der Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	



Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Wenn nötig, stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und stellen Sie die Spielzeit mit Taste 28 auf Null.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	



Spielstand	
1 Punkt mit Tasten 10 (Heim) bzw. 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 Punkt durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10 bzw. 26 rückwärts zählen.	
Wenn nötig, Stellen Sie die Punkte auf Null durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 15 und 10 bzw. 26 .	
Wenn die Mindestzahl der Satzpunkte erreicht ist: die Sätze mit Taste 23 bestätigen.	
Die eventuellen Eingabefehler mit Taste 13 korrigieren (<i>bis zu den letzten 3 Eingaben</i>). Die Anzahl Punkte und Sätze werden automatisch korrigiert.	

Aufschlagseite	
Die Aufschlagseite mit Taste 20 wechseln.	

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





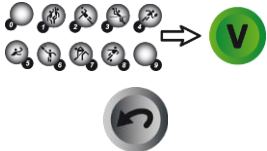





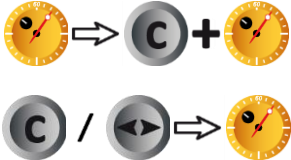
Signalhorn	
Das manuelle Signalhorn mit Taste 19 auslösen. Das Hupensignal ertönt automatisch am Ende der Auszeiten.	

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

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

FREIMODUS – MODUS "SATZ"

● BASKETBALL 3X3

Inbetriebnahme	
Verbinden Sie gegebenenfalls das Bedienpult "24/14/12 Sekunden" auf der Seite des Multi-Top.	
Drücken Sie die Taste ON/OFF des Bedienpultes bis die Willkommensmeldung erscheint.	
Programmierung	
Wählen Sie die Sportart "Basketball 3x3" mit Taste 0 .	
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), Dauer der Verlängerungszeiten, Dauer der Auszeiten. Drücken Sie Taste 18 für auf dem Bildschirm die Informationen länger zu sehen.	
Ändern Sie die Konfiguration mit Taste 0 oder bestätigen Sie die vorgegebene Konfiguration mit Taste 9 .	
<u>Änderung der Konfiguration</u> : 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 23 . Während dieser Programmierung ist es jederzeit möglich zu den vorherigen Fragen mit Taste 13 zurückzukommen.	
Spielzeit	
Starten oder stoppen Sie die Spielzeit mit Taste 18 .	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes kann man mit Taste 21 die abgelaufene Spielzeit statt die verbleibende Restspielzeit ablesen und umgekehrt.	
Am Ende der ersten Spielperiode startet die Pausenzeit automatisch vorwärts. Falls die Spielzeit zu spät gestoppt wurde und die Pausenzeit schon läuft, ist es möglich, mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18 zurück zum Ende der Spielperiode zu kommen.	
Stoppen Sie die Pausenzeit und rufen Sie die nächste Spielperiode bzw. eine Verlängerungszeit mit Taste 28 auf.	
Am Ende der letzten Periode sowie am Ende jeder Verlängerungszeit startet die Pausenzeit nicht automatisch. Drücken Sie Taste 18 um die Pausenzeit zu starten.	
Korrektur der Spielzeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stoppen Sie den Timer des Spieles mit Taste 18 und korrigieren Sie die Spielzeit mit gleichzeitigem Drücken der Tasten 16 und 18. ✓ die Spielzeit mit Taste 16 dekrementieren oder mit Taste 20 inkrementieren. Mit Taste 18 bestätigen. 	

Spielstand	
1 oder 2 Punkte mit Tasten 10, 12 (Heim) bzw. 24, 26 (Gäste) zählen.	
Korrektur: 1 oder 2 Punkte durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 10, 12, 24 oder 26 rückwärts zählen.	

Mannschaftsfehler	
1 Mannschaftsfehler mit Taste 11 (Heim) bzw. 25 (Gäste) eingeben.	
Korrektur: 1 Mannschaftsfehler durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 16 und 11 bzw. 25 rückwärts zählen.	

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

Sonstiges	
Auf dem Bildschirm des Bedienpultes: die Ballbesitzseite mit Taste 20 ändern (<i>Heim / Gäste / Auslöschen des Pfeiles</i>).	

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 .	

STRAMATEL

●●●● *ELECTRONIC SCOREBOARDS*



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANKREICH

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

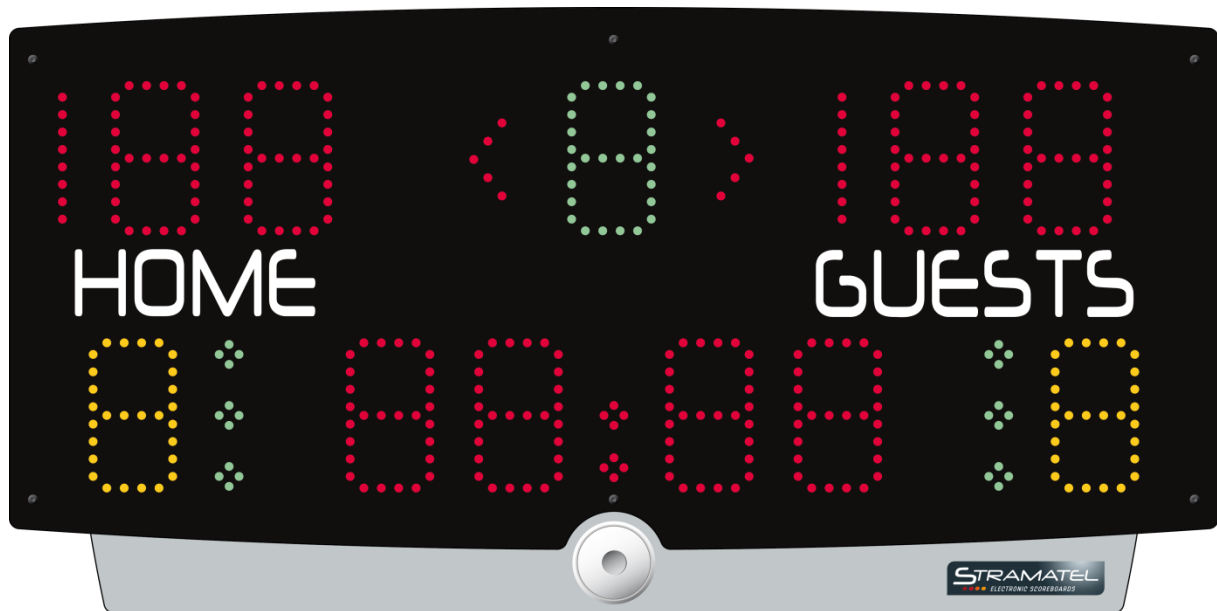
Fax : +33 (0)2 40 25 30 63

✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

OPERATING INSTRUCTIONS

MULTI-TOP

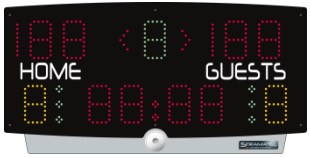



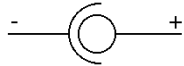



Non-binding pictures

● SUMMARY



Pages 4 - 5	Generalities
4	✓ Scope of delivery
4	✓ Environment and recycling
4	✓ Data backup
4	✓ Backlight of the console screen
5	✓ Functions of the control console
Page 6	Set-up and Programming
6	✓ Set-up
6	✓ Select a sport or a function
6	✓ Programme the parameters of the sports
Page 7	Various configurations
7	✓ Access to the "General configuration" mode
7	✓ Language of the control console
7	✓ Global reset of the console parameters
7	✓ In case of new sports rules (USB key)
Pages 7 - 41	Sports and functions
7	✓ Multi-Top used in slave mode
8-9	✓ Basketball
10-11	✓ Handball
12-13	✓ Volleyball
14-15	✓ Tennis
16-17	✓ Table Tennis
18-19	✓ Badminton
20-21	✓ Rink-Hockey
22-23	✓ Inline-Hockey
24-25	✓ Ice-Hockey
26-27	✓ Uni-Hockey / Floorball
28-29	✓ Soccer / Futsal
30-31	✓ Netball
32-33	✓ Boxing
34	✓ Timer Function
35	✓ Training Timer Function
36-37	✓ "Free" mode – "Periods" mode
38-39	✓ "Free" mode – "Sets" mode
40-41	✓ 3x3 Basketball

● GENERALITIES

Scope of delivery	
<p>Equipment for indoor use only.</p> <p>Use a soft dry cloth to clean the equipment (Never use water or other liquids – risk of electric shock).</p> <p>Class II equipment – Must not be connected to earth.</p>	
<p>Multi-Top</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The display unit indicate the match information to the spectators, teams and referees. ✓ Dimensions: 730 x 370 x 110 mm. ✓ Weight: 4 kg. ✓ Protection: temporised external fuse 5x20mm 1A (on the side of the Multi-Top). ✓ Control console integrated at the back of the display unit with possibility of backlight of the console screen. ✓ The control console enables to use the main functions in the different modes available (timers, scores, etc ...). 	 
<p>Application for Android™ (see the integrated help function)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stramatel has developed a free application for Android™ compatible with the Multi-Top. This application is downloadable on Google Play (with keyword “Stramatel Multisport”). It enables to use the main functions (timers, scores, etc...), to enter text (team names, ...) and to share match results (via sms, email and on social networks...) from a smartphone or a digital tablet. From the control console, some application buttons (main functions: timers, scores, etc...) can be locked. 	
<p>Power supply</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Input: 100-240V 47-63 Hz 0,4A. ✓ Output: 13,6VDC 0,75A. ✓ Use only the power supply supplied by STRAMATEL. 	 

Environment and recycling	
<p>Please help us to protect the environment by disposing of the packaging in accordance with the national regulations for waste processing. Recycling of obsolete appliances: appliances with this label must not be disposed off with the general waste. They must be collected separately and disposed off according to local regulations.</p>	

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

Backlight of the console screen	
<p>The backlight of the console screen is possible to improve the readability in a poorly lit area (2 brightness levels available).</p>	
<p>Turn the Multi-Top on and programme it in the sport needed.</p> <p>Choose the brightness needed by pressing key 5 several times.</p>	





Functions of the control console













Keys are numbered from 0 to 28

	ON/OFF
	Sport selection / Entering of the numerical data / Backlight of the console screen - key 8 (function enable once entered in a sport)
	Scores / Number of time-outs requested (once the time-out timer is running only)
	Team Fouls
	Penalty timers
	Start / stop of game timer, rest timer, extra-time timer
	Start or stop of time-out timer
	Horn
	Loading of a game period or of an extra-time period
	Backwards
	Loading of a new match
	Correction function (keep the key pressed and press a "score" key or another key)
	Ball possession / Service side
	Inversion of the timer display on the control console
	Validation of the programmed parameters
	Back to parameter programming

● SET-UP - PROGRAMMING



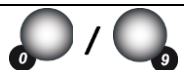

Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
Press the ON/OFF key on the control console until the console displays the welcome screen.	
To use the "Stramatel Multisport" application for Android™: download the application on Google Play, and connect the smartphone or the tablet into the USB-socket of the control console.	
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 7): press key 27 several times.	


Select a sport or a function	
The control console is configured in an undesired sport programme: press key 27 several times (access to the sport menu).	
Then, select the sport or the function needed with the key number indicated on the console screen.	
Change the sport configuration with key 0 (see below "Program the parameters of the sports") or play with the backup configuration with key 9 .	
If you choose to manage the game without Android™ connection, press key 0 . If you want to use the Android™ connection, press key 9 .	
<u>Use of Android™ connection:</u> some application buttons (main functions: timers, scores, etc...) can be locked by pressing key 9 or unlocked by pressing key 0 .	


Programme the parameters of the sports	
Each sport has its own configuration (parameters): length of game periods, length of the extra-time periods, number of sets or number of periods, etc... These parameters are saved in memory in case the Multi-Top is switched off or a new sport programmed (what makes the use of the console easier in case of several clubs using it).	
Choose a sport: the console screen displays the stored configuration for this sport during a few seconds. Press key 18 to view the data on the console screen longer. Press key 18 again once this data have been read.	
Change the configuration with key 0 (see below) or play with the stored configuration with key 9 (direct access to the game).	
<u>To change configuration:</u> come back to the source configuration of the console in this sport with key 9 or keep the last parameters with key 0 . 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):	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ enter this answer with key 23. ✓ select another answer with keys 0 to 9. ✓ programme lengths of time with keys 0 to 9 and and enter time with key 23. 	
During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	


● VARIOUS CONFIGURATIONS

The control console language is configurable.
The parameters of the control console can be also reset.

Access to the "General configuration" mode	
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 23 .	






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.	

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)	
<u>In case of new sports rules, the programme of the Multi-Top can be updated using a simple USB key.</u> In this case, a specific instruction for programme update will be provided with the USB key.	



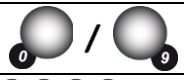

● MULTI-TOP USED IN SLAVE MODE








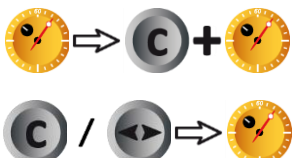
Two Multi-Top can be used together as main and slave/repeater scoreboards (requires the "OYCT125" cable (option)).



Set-up	
For each Multi-Top: plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Connect the two Multi-Top together with the "OYCT125" cable (option).	
Press the ON/OFF key on the control console until the console displays the welcome screen.	
Press key 27 several times (access to the sport menu).	
Select the "Slave" mode with key 18 .	
Turn the main Multi-Top on and program it in the sport needed. The slave Multi-Top displays the information sent by the main Multi-Top.	



● BASKETBALL




Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
If used, connect the "24 seconds" control console (Model SC24 Eco or SC24 Autonom) on the side of the Multi-Top.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


Programming	
Select the "Basketball" mode with key 1 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, length of the extra-time periods, length of the time-outs. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
To change configuration: answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	


Pre-match timer / Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 . ✓ The number of team fouls goes back to zero (except at extra-time period). ✓ The number of time-out requests only reaches zero at half game time and at extra-time periods.	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: ✓ stop the game timer with key 18 , then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20 . Enter with key 18 .	


Scores	
Add 1, 2 or 3 points with keys 10, 12, 14 (Home) or keys 22, 24, 26 (Guests).	
Deduct 1, 2 or 3 points by pressing keys 16 and 10, 12, 14, 22, 24 or 26 simultaneously.	



Team Fouls	
Add 1 team foul with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	



Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	



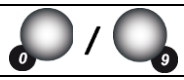
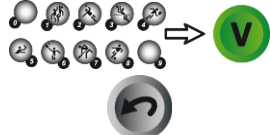
Ball possession	
Invert the ball possession indicator on the console screen (<i>home / guests / arrows off</i>) with key 20 .	







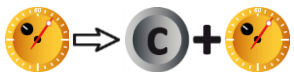

Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	



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 .	



● HANDBALL




Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	



Programming	
Select the "Handball" mode with key 2 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, 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, length of the time-outs, display of the number of time-outs or of the number of penalties on the scoreboard. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	


Pre-match timer / Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
End of the first game period: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and charge a new game period or an extra-time period with key 28 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: ✓ stop the game timer with key 18 , then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20 . Enter with key 18 .	 



Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Penalties	
3 penalty timers of 2 or 4 minutes are available for each team. Launch a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). Press the appropriate key once or twice to choose the length of the penalty (2 or 4 minutes). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
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.	






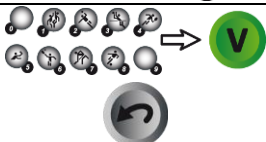


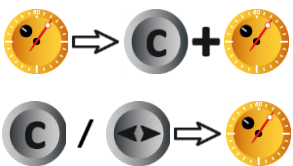





Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers). Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, DA: '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 .	




HANDBALL


● VOLLEYBALL



Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Volleyball" mode with key 3 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: automatic start of technical time-outs or not, length of the technical time-outs if needed, length of the other time-outs. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration:</u> answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset it (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: ✓ stop the game timer with key 18 , then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20 . Enter with key 18 .	
Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Validate the sets won with key 23 .	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points and sets can be automatically corrected.	
Special case - Euroleague relegation match: at the end of the match, if the results are even after 2 matches, it is possible to play a Golden set in 15 winning points. Press key 28 , then key 9 . The Golden set can start.	



Service side	
Invert the service side with key 20 .	

Substitutions	
Count the substitutions made during the set with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Correct the substitutions made during the set by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	
452ME3000 / 452ME3020: the number of substitutions made during the set can be displayed in place of the timer on the scoreboard. Keep key 16 pressed and press key 28 several times ('S' is displayed on the console screen – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, NL, PT: 'S' / DA: 'R' / FI: 'V').	





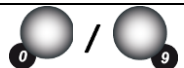
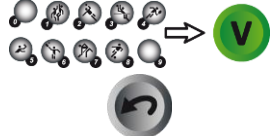


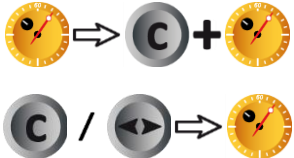



Standard time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Technical time-outs	
If you have opted for automatic technical time-outs: in the first 4 sets, the technical time-outs start automatically and the horn can sound automatically when the first team scores 8 or 16 points (see "Horn" below).	

Horn	
If you have opted for automatic technical time-outs: <ul style="list-style-type: none"> ✓ The horn can sound automatically or not at the begin of a technical time-out. ✓ 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: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's'). 	
Sound the horn manually with key 19 .	

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 .	

● TENNIS

Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Tennis" mode with key 4 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of sets, number of games to win a set, operation with or without deciding point system (No-Ad – "N-A" on the console screen), operation mode in the last set (set replaced by a tie-break in 7 winning points, by a tie-break in 10 winning points or normal set in x winning games), sets played with or without Tie-Break, final set played with or without Tie-Break ("+TB" on the console screen). Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset the timer (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	
Scores	
Enter the points with key 10 (Home) or key 26 (Guests). <i>The games and the sets are counted automatically.</i>	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points, games and sets can be automatically corrected.	
Correct (only) the points by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Service side

The service side is inverted automatically at each game and during the Tie-Breaks.
If needed, invert the service side with key **20**.



End of the match






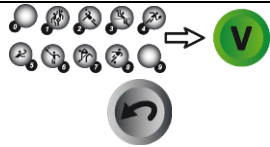


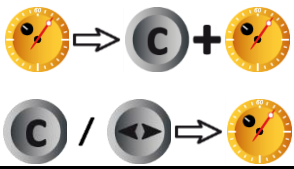




Load a similar type of match configuration by pressing keys **16** and **15** simultaneously.



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



● TABLE TENNIS

Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Table Tennis" mode with key 5 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of sets. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset the timer (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	
Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Validate the sets won with key 23 .	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points and sets can be automatically corrected.	

Service side

The service side is inverted automatically.
If needed, invert the service side with key **20**.



End of the match






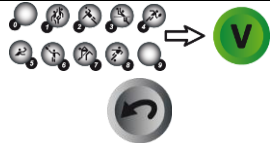


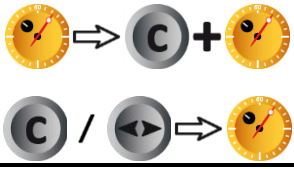




Load a similar type of match configuration by pressing keys **16** and **15** simultaneously.







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





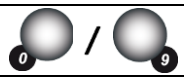
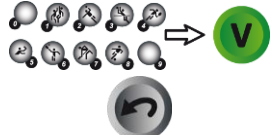
















● BADMINTON



Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Badminton" mode with key 6 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number of points to win a set - 21 points (30-29 max and 2 winning sets), 15 points (21-20 max and 2 winning sets) or 11 points (11-10 max and 3 winning sets). 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset the timer (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: ✓ stop the game timer with key 18 , then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20 . Enter with key 18 .	
Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Validate the sets won with key 23 .	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points and sets can be automatically corrected.	



Service side	
Invert the service side with key 20 .	
Rest timer	
Start or stop the rest timer with key 17 .	
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 .	




● RINK-HOCKEY


Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Rink-Hockey" mode with key 7 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Pre-match timer / Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: 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. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20 . Enter with key 18 .	   


Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	



Team Fouls	
Add 1 team foul with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	

Penalties	
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). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
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.	




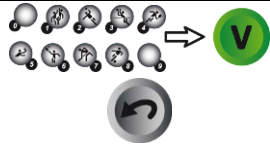
Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	











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 .	


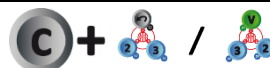
● INLINE-HOCKEY




Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


Programming	
Select the "Inline-Hockey" mode with key 10 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	


Pre-match timer / Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	 
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	 



Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Penalties	
3 penalty timers of 2, 5 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, 5 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty is displayed on the console screen.</i>	
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.	




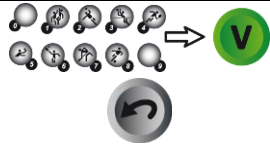
Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	









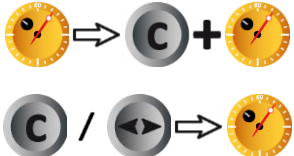
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	



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 .	



● ICE-HOCKEY




Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


Programming	
Select the "Ice-Hockey" mode with key 11 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	


Pre-match timer / Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	 
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	



Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Penalties	
3 penalty timers of 2, 5 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, 5 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty is displayed on the console screen.</i>	
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.	




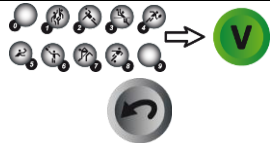
Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	








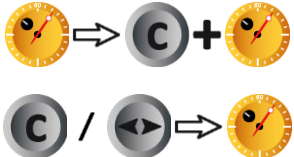
Period number	
If needed, correct the period number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	



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 .	


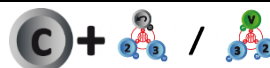
● UNI-HOCKEY / FLOORBALL




Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


Programming	
Select the "Unihockey / Floorball" mode with key 12 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of the pre-match period, number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, number of time-outs (1 per match or 1 per period), length of the rest periods between the game periods. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	


Pre-match timer / Game timer	
Start or stop the pre-match timer with key 18 .	
If needed, stop the pre-match timer to charge the 1 st game period with key 28 .	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Game timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	



Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	

Penalties	
3 penalty timers of 2, 5 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, 5 or 10 minutes). <i>For each team: the shortest penalty is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	





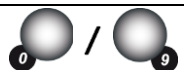
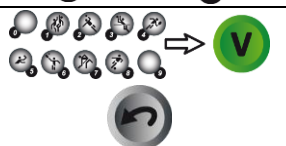

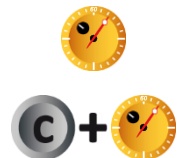


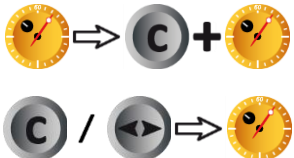
Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	



Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Pre-match, game, time-out timers).</i>	



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 .	




● SOCCER / FUTSAL



Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Soccer" mode with key 8 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, length of the rest periods between the game periods, mode of display of the rest timer (count-up or count-down). 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
End of the first game period: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Game timer in count-down mode or game timer in count-up mode and "automatic horn" function selected: the rest timer starts automatically. ✓ Game timer in count-up mode and "automatic horn" function cancelled: the game timer stops, but the rest timer does not start automatically to enable the penalty to be shot. 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 by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
End of the rest period: the next game period is loaded automatically. Start the game timer with key 18 .	
End of the 2 nd game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 . This rest period is not limited to the programmed time: stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	


Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	



Team Fouls	
Add 1 team foul with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	

Penalties	
2 penalty timers of 2 minutes are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13 (Home) or keys 23, 24 (Guests). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 23 or 24 simultaneously.	





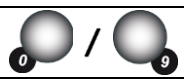
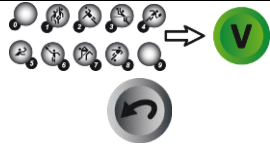




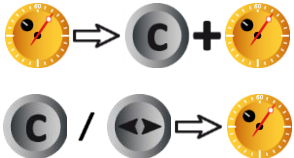
Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	



Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (game, time-out timers). Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, DA: '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 .	


● NETBALL



Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Netball" mode with key 20 .	
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), length of the extra-time periods. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
End of the first 3 game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
End of the 4 th game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: ✓ stop the game timer with key 18 , then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20 . Enter with key 18 .	

Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	





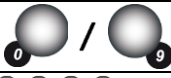



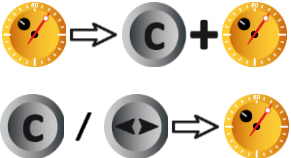
Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Game, extra-time timers). Cancel or select this function by pressing keys 16 and 19 simultaneously ('h' displayed on the console screen = automatic horn – Please note: the letter displayed depends on the language programmed: GB, DA: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Sound the horn manually with key 19 .	



Ball possession	
Invert the ball possession indicator on the console screen (<i>home / guests / arrows off</i>) with key 20 .	



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 .	



● BOXING

Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Boxing" mode with key 9 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: number and length of rounds, mode of display of the round timer (count-up or count-down), length of the rest periods. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Timer	
Start or stop the round timer with key 18 . End of the rounds: the rest timer starts automatically.	
End of the rest period: the next round is loaded automatically. Start the round timer with key 18 .	
Correction of the round timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the round timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the round time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	





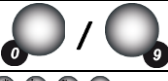
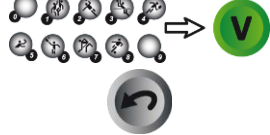

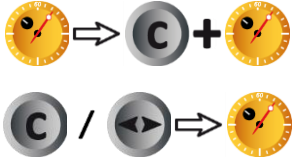



Warnings	
Add 1 warning with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 warning by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	

Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time (Round, rest 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: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Sound the horn manually with key 19 .	






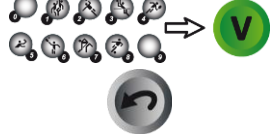





Round number	
If needed, correct the round number by pressing keys 16 and 28 simultaneously.	

End of the fight	
Load a similar type of fight configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously.	
Load a different type of fight configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	

● TIMER FUNCTION



Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Timer Function" mode with key 13 .	
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 .	
<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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Timer	
Start or stop the timer with key 18 .	
In count-down mode: the horn sounds automatically at the end of the programmed time. The timer continues to count on the console screen.	
Correction of the timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	
Horn	
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 .	




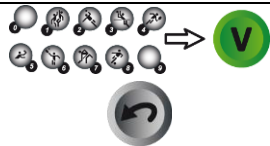
● TRAINING TIMER FUNCTION






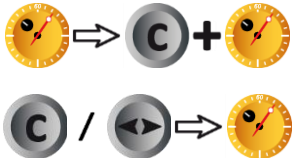
Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. <u>Use only the power supply supplied by STRAMATEL.</u>	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "Training Timer Function" mode with key 14 .	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: length of each exercise period, length of each rest period, number of exercise and rest periods to go. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Timer	
Start or stop the timer with key 18 . Exercise and rest periods follow each other automatically on the control console screen.	
Horn	
The horn can sound automatically or not at the end of a programmed time. 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.').	
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 .	




● "FREE" MODE – "PERIODS" MODE
















This mode enables to create your own sport programme for any sport played in several periods (mini-basket or wrestling for example).

Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	

Programming	
Select the "Free" mode with key 15 . The choice between "periods" mode and "sets" mode is made in the sport configuration (see below).	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: in "periods" mode: number and length of game periods, mode of display of the game timer (count-up or count-down), length of the extra-time periods, length of the time-outs, mode of display of the side timers (penalty timers in count-down mode or medical timers in count-up mode), length of the penalties, display of the number of time-outs or of the number of penalties on the scoreboard. 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 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	



Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Timer in count-down mode: display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	



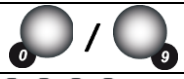
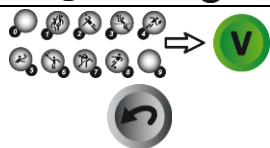
Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Reset the score (back to 0) by pressing keys 15 and 10 or 26 simultaneously.	



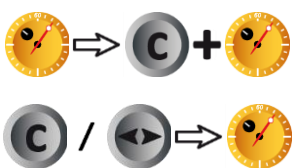
Team fouls	
Add 1 team foul with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	
Reset the team fouls (back to 0) by pressing keys 15 and 11 or 25 simultaneously.	
Penalty timers – in count-down mode	
3 penalty timers are available for each team. Start a penalty timer with keys 12, 13, 14 (Home) or keys 22, 23, 24 (Guests). <i>For each team: the shortest penalty timer is displayed on the console screen.</i>	
Delete 1 penalty timer by pressing keys 16 and 12, 13, 14, 22, 23 or 24 simultaneously.	
Medical timers – in count-up mode (for wrestling, for example)	
1 medical timer is available for each team. Start or stop a medical timer with key 13 (Home) or key 23 (Guests).	
Delete 1 medical timer by pressing keys 16 and 13 or 23 simultaneously.	
Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Reset the number of time-out requests (back to 0) by pressing keys 15 and 17 simultaneously.	
Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (Game, time-out timers).</i>	
Ball possession	
Invert the ball possession indicator on the console screen (<i>home / guests / arrows off</i>) with key 20 .	
End of the match	
Load a similar type of match configuration by pressing keys 16 and 15 simultaneously.	
Load a different type of match configuration: press keys 16 and 15 simultaneously, then enter in programming mode with key 27 .	






● "FREE" MODE – "SETS" MODE


This mode enables to create your own programme for any sport played in one or several sets (racket sport or pelota for example).





Set-up	
Plug in the power supply on the side of the Multi-Top. Use only the power supply supplied by STRAMATEL.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	


Programming	
Select the "Free" mode with key 15 . The choice between "periods" mode and "sets" mode is made in the sport configuration (see below).	
The console screen displays the stored configuration during a few seconds: in "sets" mode: number of sets, number of points to win a set, number of points to win the last set, length of the time-outs. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	



Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
If needed, stop the game timer with key 18 and reset the timer (back to 0) with key 28 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	



Scores	
Add 1 point with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Deduct 1 point by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
If needed, reset the scores (back to 0) by pressing keys 15 and 10 or 26 simultaneously.	
Once the minimum score per set is reached: enter the set won with key 23 .	
It is possible to come back to the last operation with key 13 (<i>the last 3 operations can be cancelled</i>). The number of points and sets can be automatically corrected.	

Service side	
Invert the service side with key 20 .	

Time-outs	
Stop the game timer with key 18 , then start the time-out timer with key 17 .	
Once the time-out timer is running: add 1 time-out request with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	
Once the time-out timer is running: delete 1 time-out request by pressing keys 16 and 10 or 26 simultaneously.	
Reset the number of time-out requests (back to 0) by pressing keys 15 and 17 simultaneously.	





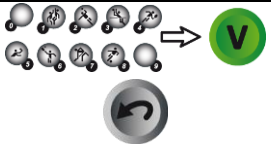







Horn	
Sound the horn manually with key 19 . <i>The horn sounds automatically at the end of a programmed time (time-out timers).</i>	



The winner of the match	
Select the winner of the match with key 21 : the number of sets of the winner blinks on the console screen.	
If the score is equal: select a winner with key 10 (Home) or key 26 (Guests).	



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




"FREE" MODE – "SETS" MODE



● 3X3 BASKETBALL


Set-up	
If used, connect the "24/14/12 seconds" control console on the side of the Multi-Top.	
Press the ON/OFF key until the console displays the welcome screen.	
Programming	
Select the "3x3 Basketball" mode with key 0 .	
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), length of the extra-time periods, length of the time-outs. Press key 18 to view the data on the console screen longer.	
Change the configuration with key 0 or play with the stored configuration with key 9 .	
<u>To change configuration</u> : answer the various questions displayed on the console screen with keys 0 to 9 , and enter your answer with key 23 . During programming, it is always possible to come back to the previous programming with key 13 .	
Game timer	
Start or stop the game timer with key 18 .	
Display on the console screen the elapsed game time instead of the remaining time and vice versa with key 21 .	
End of the first game periods: the rest timer starts automatically in count-up mode. If the game timer was not stopped quick enough at the end of the period: come back to the game timer by pressing keys 16 and 18 simultaneously.	
Stop the rest timer and load a new game period or an extra-time period with key 28 .	
End of the last game period and end of each extra-time period: the rest timer does not start automatically. If needed, press key 18 .	
Correction of the game timer: <ul style="list-style-type: none"> ✓ stop the game timer with key 18, then enter in timer correction mode by pressing keys 16 and 18 simultaneously. ✓ shorten the game time with key 16 or increase it with key 20. Enter with key 18. 	 


Scores	
Add 1 or 2 points with keys 10, 12 (Home) or keys 24, 26 (Guests).	
Deduct 1 or 2 points by pressing keys 16 and 10, 12, 24 or 26 simultaneously.	



Team Fouls	
Add 1 team foul with key 11 (Home) or key 25 (Guests).	
Deduct 1 team foul by pressing keys 16 and 11 or 25 simultaneously.	

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	
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: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Sound the horn manually with key 19 .	

Ball possession	
Invert the ball possession indicator on the console screen (<i>home / guests / arrows off</i>) with key 20 .	

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 .	

STRAMATEL

●●●● *ELECTRONIC SCOREBOARDS*



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANCE

☎ : +33 (0)2 40 25 46 90

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

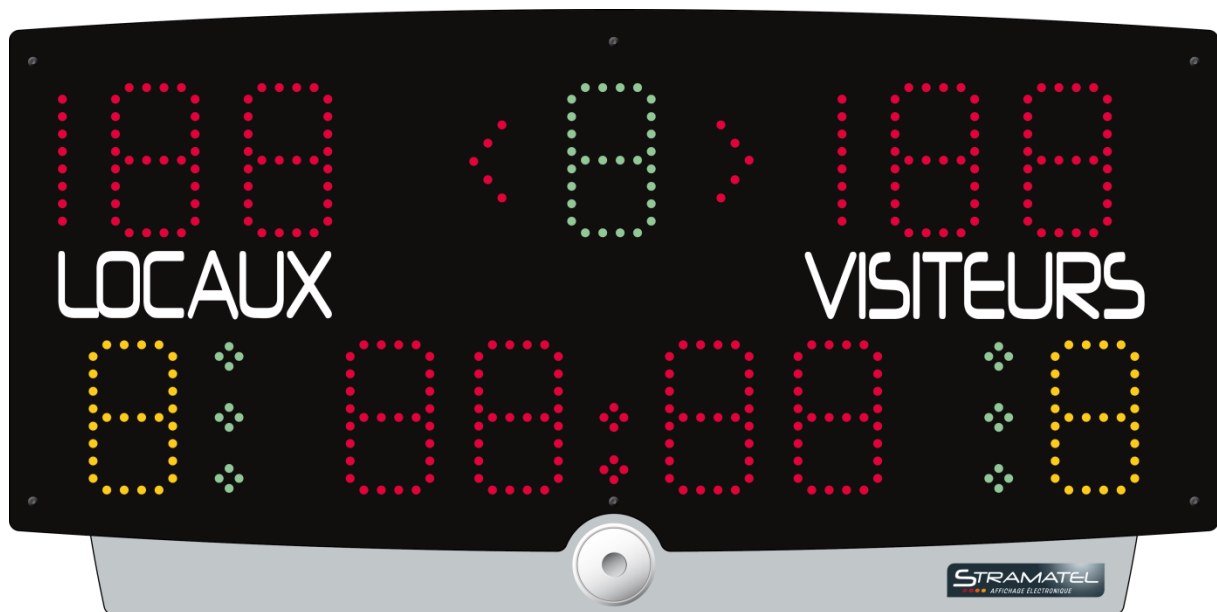
✉ stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

Multisport Comme Eco

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	✓ Rétro-éclairage de l'écran du pupitre
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
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 - 41	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"
40-41	✓ Basket-ball 3x3

● 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 : 4 kg. ✓ Protection : fusible externe temporisé 5x20mm 1A (sur le côté de l'afficheur). ✓ Pupitre de commande intégré à l'arrière de l'afficheur avec rétro-éclairage possible de l'écran du pupitre. ✓ Le pupitre de commande permet de gérer les fonctions principales dans les différents modes de fonctionnement (chronomètres, scores, etc...). 	
<p>Application pour Android™ (voir l'aide intégrée dans l'application)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stramatel a développé une application gratuite pour Android™ compatible avec le Multi-Top. Cette application, téléchargeable sur Google Play (mot clé "Stramatel Multisport"), permet à partir d'un smartphone ou d'une tablette de gérer les fonctions principales (chronomètres, scores, etc...), de saisir les textes (noms des équipes,) et de partager les résultats des matchs par SMS, e-mail, réseaux sociaux, La gestion des fonctions principales par l'application peut cependant être bloquée (verrouillage à partir du pupitre). 	
<p>Alimentation</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrée : 100-240V 47-63 Hz 0,4A. ✓ Sortie : 13,6VDC 0,75A. ✓ Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL. 	

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>	





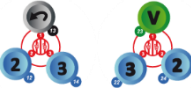











Sauvegarde des données	
<p>Les données du match en cours sont gardées en mémoire en cas d'extinction du Multi-Top. A la remise en marche du Multi-Top, celui-ci revient automatiquement au match en cours. <i>(Il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le Multi-Top).</i></p>	

Rétro-éclairage de l'écran du pupitre	
<p>Le rétro-éclairage de l'écran du pupitre est possible pour améliorer sa lisibilité dans un environnement mal éclairé (2 niveaux de luminosité).</p>	
<p>Mettre le Multi-Top en service dans le sport souhaité. Choisir la luminosité souhaitée en appuyant plusieurs fois sur la touche 5.</p>	





Fonctions des touches du pupitre









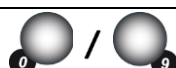



Les touches sont numérotées de 0 à 28

	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	
Brancher l'alimentation sur le côté du Multi-Top. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Utilisation de l'application "Stramatel Multisport" pour Android™ : après avoir téléchargé l'application sur Google Play, raccorder le smartphone ou la tablette sur la prise USB du pupitre.	
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 (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 .	
En cas de connexion Android™ : verrouiller la possibilité de gérer les données du match sur l'application avec la touche 9 ou laisser ces fonctions libres avec la touche 0 .	


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).	
<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 . 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 .	  


● 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.	



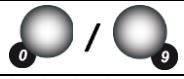
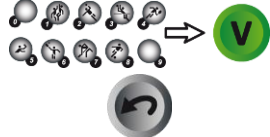
● MULTI-TOP EN MODE REPETITEUR








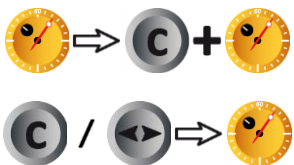
Le Multi-Top peut être utilisé comme répéteur d'un autre Multi-Top (nécessite l'option "câble OYCTI25").



Mise en service	
Pour chaque Multi-Top : brancher l'alimentation sur le côté du Multi-Top. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Raccorder les Multi-Tops entre eux à l'aide du câble OYCTI25 (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.	



● BASKET-BALL




Mise en service	
Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Raccorder, le cas échéant, le pupitre "24 secondes" (SC24 ECO ou SC24 Autonome) au Multi-Top.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	


Programmation	
Choisir le mode "Basket-ball" avec la touche 1 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, durée des prolongations, durée des temps-morts. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<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 .	
Visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 . <ul style="list-style-type: none"> ✓ Les fautes par équipe sont remises à zéro (sauf en prolongation). ✓ Le nombre de temps morts n'est remis à zéro qu'à la moitié du match et en prolongation. 	
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, 2 ou 3 points avec les touches 10, 12, 14 (Locaux) ou 22, 24, 26 (Visiteurs).	
Retirer 1, 2 ou 3 points en appuyant simultanément sur 16 et sur 10, 12, 14, 22, 24 ou 26 .	



Fautes par équipe	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	

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	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

Possession de ballon	
Indiquer sur l'écran du pupitre le côté de possession de ballon (<i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i>) avec la touche 20 .	

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 .	

● HANDBALL

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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.

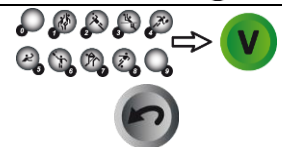


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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



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

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**.

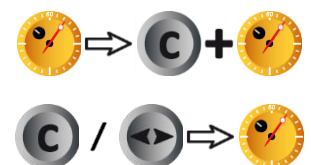




Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.

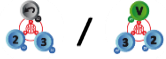







Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :



- ✓ 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 .	 \Rightarrow 
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 .	

● VOLLEY-BALL

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Volley-ball" avec la touche **3**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : lancement des temps-morts techniques de manière automatique ou non, durée des temps-morts techniques le cas échéant, durée des autres temps morts.

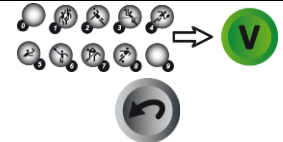


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Chronomètre de jeu

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

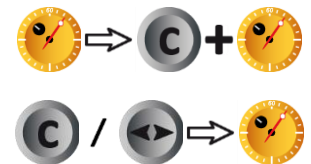


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ 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**.



Valider les sets avec la touche **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Set de barrage Euroleague : à la fin du match, en cas d'égalité sur 2 rencontres, il est possible de faire un "Golden set" en 15 points gagnants.



Appuyer sur la touche **28**, puis sur la touche **9**. Le Golden set peut commencer

Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



Remplacements de joueurs

Compter les remplacements dans le set avec les touches **11** (Locaux) ou **25** (Visiteurs).



Corriger le nombre de remplacements dans le set en appuyant simultanément sur **16** et sur **11** ou **25**.



Le nombre de remplacements effectués dans le set peut être indiqué sur l'affichage en lieu et place du chronomètre.

Maintenir la touche **16** appuyée et appuyer plusieurs fois sur la touche **28** (la lettre "R" s'affiche sur l'écran du pupitre).



Temps-morts standards

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**.



Temps-morts techniques

Si le choix a été fait d'avoir des temps morts techniques automatiques : lors des 4 premiers sets, lorsque la 1ère équipe atteint 8 points ou 16 points, les temps morts techniques se lancent automatiquement et l'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement (voir "Avertisseur sonore" ci-dessous).



Avertisseur sonore

Si le choix a été fait d'avoir des temps morts techniques automatiques :

- ✓ L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lors du lancement d'un temps-mort technique.
- ✓ 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**.



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**.



● TENNIS

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

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



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de sets, nombres de jeux gagnants dans chaque set, fonctionnement avec ou sans le système de point décisif (No-Ad – "N-A" sur l'écran du pupitre), mode de fonctionnement dans le set final (set remplacé par un jeu décisif en 7 points gagnants, en 10 points gagnants ou set normal en x jeux gagnants), sets joués avec ou sans Tie-Break, set final joué avec ou sans Tie-Break ("+TB" sur l'écran du pupitre).

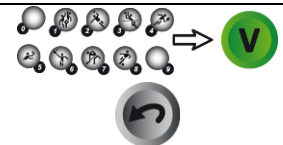


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 de jeu

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

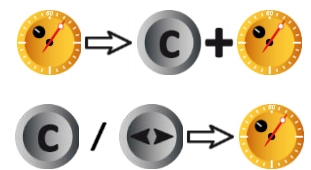


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ décrémenter le temps avec la touche **16** ou l'incrémenter avec la touche **20**. Valider avec la touche **18**.



Scores

Compter les points avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).

Les jeux et les sets se comptabilisent automatiquement.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). Le nombre de points, le nombre de jeux et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Corriger (uniquement) le nombre de points en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



Côté de service

Le côté de service s'inverse automatiquement à chaque jeu et durant les Tie-Breaks.
Si besoin, inverser manuellement le côté de service avec la touche **20**.



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**.



● TENNIS DE TABLE

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Tennis de table" avec la touche **5**.

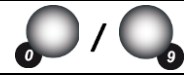


L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de sets.

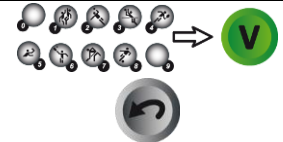


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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**.

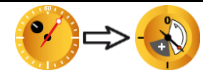


Chronomètre de jeu

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

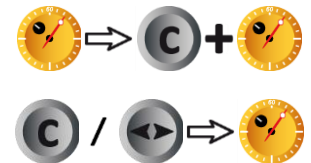


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ 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**.



Valider les sets avec la touche **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Côté de service

Le côté de service s'inverse automatiquement.
Si besoin, inverser manuellement le côté de service avec la touche **20**.



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**.



● BADMINTON

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Badminton" avec la touche **6**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de points gagnants dans chaque set - 21 points (30-29 max et 2 sets gagnants), 15 points (21-20 max et 2 sets gagnants) ou 11 points (11-10 max et 3 sets gagnants).

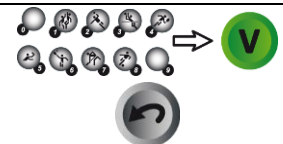


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 de jeu

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

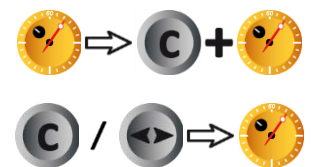


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ 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**.



Valider les sets avec la touche **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (*les 3 dernières manipulations peuvent être annulées*). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



Chronomètre de repos

Lancer ou arrêter le chronomètre de repos avec la touche **17**.



Fin du match





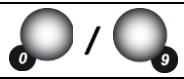
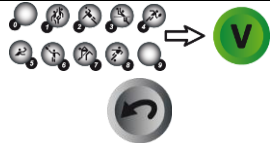







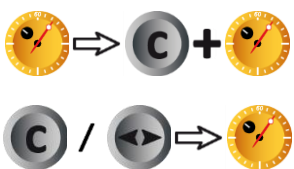
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**.







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


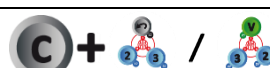





● RINK HOCKEY


Mise en service	
Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Rink Hockey" avec la touche 7 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. 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	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 .	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en 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 .	
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : 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 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 .	



Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	

Exclusions	
3 chronomètres d'exclusion de 2, 4 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, 4 ou 10 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 .	






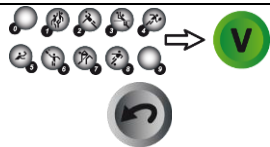








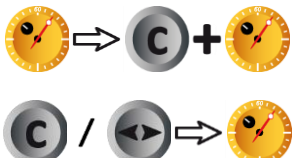
Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	



Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	


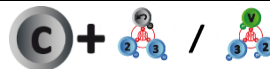
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	




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 IN LINE


Mise en service	
Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Hockey in line" avec la touche 10 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. 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 .	
Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en 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 .	
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : 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 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, 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). <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	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

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 GLACE

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Hockey sur glace" avec la touche **11**.



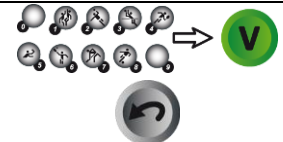
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. 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

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



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



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



Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en 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**.

Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement.



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

Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.

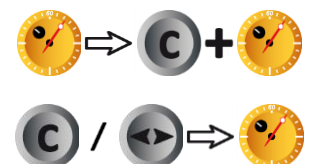




Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**.

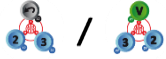






Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :


- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ décrémente 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, 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). <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 .	






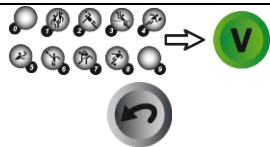








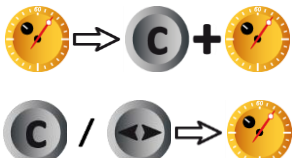
Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	



Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	


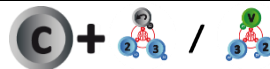
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	




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 .	


● UNIHOCKEY / FLOORBALL


Mise en service	
Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top. Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	
Programmation	
Choisir le mode "Unihockey / Floorball" avec la touche 12 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, nombre de temps-morts (1 par match ou 1 par période), durée des périodes de repos entre les périodes de jeu. 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 .	
Chronomètre de jeu programmé en mode "décompte" : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en 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 .	
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 . Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : 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 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, 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). <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	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	

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 .	

● FOOTBALL EN SALLE

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Football en salle" avec la touche **8**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, durée des périodes de repos entre les périodes de jeu, mode d'affichage du chronomètre de repos (compte ou décompte).

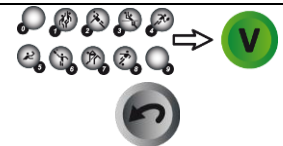


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



Chronomètre de jeu

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



Fin de la première période de jeu :

- ✓ Chronomètre de jeu en décompte ou chronomètre de jeu en compte et fonction "avertisseur sonore automatique" sélectionnée : le chronomètre de repos se lance automatiquement.
- ✓ Chronomètre de jeu en compte et fonction "avertisseur sonore automatique" non sélectionnée : le chronomètre de jeu s'arrête, mais le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation. 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 en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.



Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement.

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



Fin de 2^{nde} 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**.

















Cette période de repos n'est pas limitée au temps programmé : 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**.
- ✓ 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 .	
Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	
Exclusions	
2 chronomètres d'exclusion de 2 minutes sont disponibles pour chaque équipe. Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches 12, 13 (Locaux) ou 23, 24 (Visiteurs). <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, 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 (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 .	

● NETBALL

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Netball" avec la touche **20**.



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), durée des prolongations.

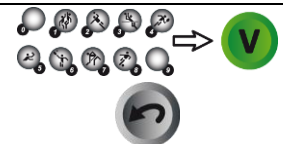


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 de jeu

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



Fin des 3 premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte.

Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.



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

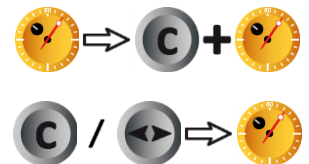




Fin de la 4^{ème} période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.






Correction du temps de jeu :


- ✓ 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 .	

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

Possession de ballon	
Indiquer sur l'écran du pupitre le côté de possession de ballon (<i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i>) avec la touche 20 .	

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 .	

● BOXE

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Boxe" avec la touche **9**.



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre et durée des rounds, mode d'affichage du chronomètre de round (compte ou décompte), durée des périodes de repos.

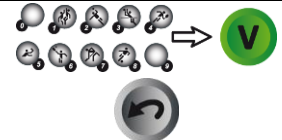


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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

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



Fin des rounds : le chronomètre de repos se lance automatiquement.

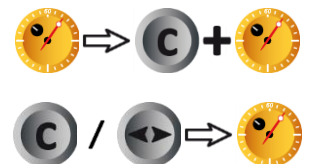




Fin de la période de repos : le round suivant se charge automatiquement.



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


Correction du temps de combat :



- ✓ 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**.



Avertissements	
Ajouter 1 avertissement avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 avertissement en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	

Avertisseur sonore	
L'avertisseur sonore peut se déclencher automatiquement ou non lorsqu'un temps programmé est écoulé (round, repos). 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 round	
Si besoin, modifier le numéro de round en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	

Fin du combat	
Charger un nouveau combat de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 .	
Charger un nouveau combat de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

BOXE

● FONCTION CHRONOMETRE

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Chrono" avec la touche **13**.



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).

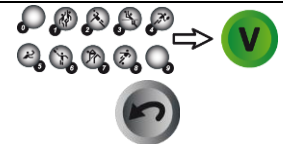


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.



Chronomètre

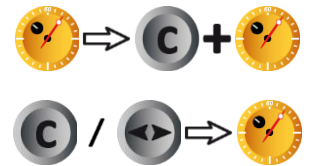
Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche **18**.



En mode décompte : lorsque le temps programmé est écoulé, l'avertisseur sonore se déclenche automatiquement. 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**.
- ✓ décrémenter le temps avec la touche **16** ou l'incrémenter avec la touche **20**. Valider avec la touche **18**.



Avertisseur sonore

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

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Entraînement" avec la touche **14**.

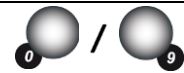


L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée de chaque période d'exercice, durée de chaque période de repos, nombre de cycles exercice/repos à effectuer.

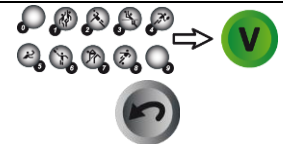


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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



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

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

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**.



● SPORT LIBRE – MODE "PERIODES"

Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en plusieurs périodes (mini-basket ou lutte par exemple).

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.
 Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.



Programmation

Choisir le mode "Sport libre" avec la touche **15**. Le choix entre le mode "périodes" et le mode "sets" se fait dans la configuration du sport (voir ci-dessous).



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : en mode "périodes" : nombre et durée des périodes, mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts, mode d'affichage des chronomètres secondaires (chronomètres d'exclusion en décompte ou chronomètres médicaux en compte), durée des exclusions, affichage du nombre de temps-morts ou du nombre d'exclusions sur l'afficheur.

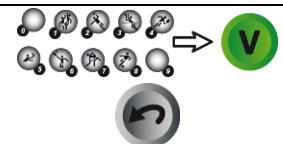


Appuyer sur **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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 de jeu

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



Chronomètre en décompte : visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**.



Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte.

Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.



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

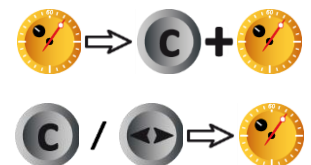


Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ 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**.



Remettre les scores à zéro en appuyant simultanément sur **15** et sur **10** ou **26**.



Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	
Remettre les fautes d'équipe à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 11 ou 25 .	
Chronomètres d'exclusion – en décompte	
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). <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 .	
Chronomètres médicaux – en compte (pour la lutte, par exemple)	
1 chronomètre médical est disponible pour chaque équipe. Lancer ou arrêter un chronomètre médical avec les touches 13 (Locaux) ou 23 (Visiteurs).	
Supprimer 1 chronomètre médical en appuyant simultanément sur 16 et sur 13 ou 23 .	
Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Remettre les nombres de temps-morts à zéro en appuyant simultanément sur 15 et sur 17 .	
Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (période de jeu, temps-mort).</i>	
Possession de ballon	
Indiquer sur l'écran du pupitre le côté de possession de ballon (<i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i>) avec la touche 20 .	
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	

● SPORT LIBRE – MODE "SETS"

Ce mode permet de créer un fonctionnement à la carte pour les sports qui se jouent en un ou plusieurs sets (sports de filet ou pelote par exemple).

Mise en service

Brancher l'alimentation fournie sur le côté du Multi-Top.

Utiliser uniquement l'alimentation fournie par STRAMATEL.



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



Programmation

Choisir le mode "Sport libre" avec la touche **15**. Le choix entre le mode "périodes" et le mode "sets" se fait dans la configuration du sport (voir ci-dessous).



L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : en mode "sets" : nombre de sets, nombre de points par set, nombre de points dans le dernier set, durée des temps-morts.

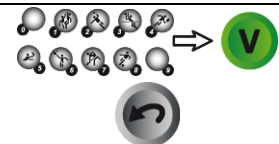


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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



Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0** à **9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Chronomètre de jeu

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

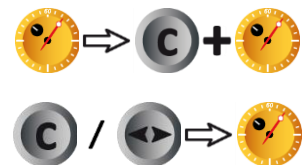


Si besoin, arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et remettre le chronomètre à zéro avec la touche **28**.



Correction du temps de jeu :

- ✓ arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.
- ✓ 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**.



Si besoin, remettre les scores à zéro en appuyant simultanément sur **15** et sur **10** ou **26**.



Une fois le nombre de points minimum par set atteint : valider le set avec la touche **23**.



Revenir éventuellement sur la dernière manipulation effectuée avec la touche **13** (les 3 dernières manipulations peuvent être annulées). Le nombre de points et le nombre de sets se corrigent automatiquement.



Côté de service

Inverser le côté de service avec la touche **20**.



Temps-morts

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



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



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



Remettre les nombres de temps-morts à zéro en appuyant simultanément sur **15** et sur **17**.



Avertisseur sonore

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

L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement à la fin des temps-morts.



Gagnant du match

Indiquer le gagnant du match avec la touche **21** : le nombre de sets du gagnant clignote sur l'écran du pupitre.



En cas d'égalité du nombre de sets : désigner un gagnant avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Fin du match

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




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






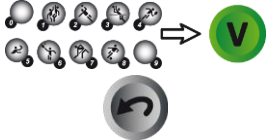
SPORT LIBRE – MODE "SETS"

● BASKET-BALL 3X3








Mise en service



Raccorder, le cas échéant, le pupitre "24/14/12 secondes" au Multi-Top.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	



Programmation




Choisir le mode "Basket-ball 3x3" avec la touche 0 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : nombre de périodes, durée des périodes et mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte), durée des prolongations, durée des temps-morts. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<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 de jeu


Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28 .	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 .	
Correction du temps de jeu : <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. ✓ décrémente le temps avec la touche 16 ou l'incrémenter avec la touche 20. Valider avec la touche 18. 	 


Scores	
Ajouter 1 ou 2 points avec les touches 10, 12 (Locaux) ou 24, 26 (Visiteurs).	
Retirer 1 ou 2 points en appuyant simultanément sur 16 et sur 10, 12, 24 ou 26 .	



Fautes par équipe	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	

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 (Période de jeu, temps-mort, période de 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 .	

Possession de ballon	
Indiquer sur l'écran du pupitre le côté de possession de ballon (<i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i>) avec la touche 20 .	

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 .	



ZI de Bel Air

44850 LE CELLIER

FRANCE

 : +33 (0)2 40 25 46 90

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

 stramatel@stramatel.fr

www.stramatel.fr