

Multisport Camme 452

INTERFACE TV PROTOCOLES GAMME 452M ALPHA - HBWC



Modèles avec noms des équipes programmables

Modèles avec numéros et noms des joueurs programmables

Modèles avec fautes individuelles

Modèles avec ou sans scores individuels

Images et photos non contractuelles

 ϵ



GENERALITES

Le pupitre principal transmet les informations par l'intermédiaire d'une liaison série asynchrone RS485.

Transmission: 19200Bds, 8bits, pas de parité, 1 bit de stop

Les trames de transmission sont toujours composées de 54 caractères ; elles commencent toujours par le START code "F8" et finissent toujours par le code "OD" code (voir note 1).

Les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs ne sont transmis qu'au moment de leur programmation.

Les données du match sont rafraîchies toutes les 100ms pendant le match, excepté :

- ✓ En mode basket-ball: les données "fautes individuelles" et "points individuels" sont envoyées alternativement.
- ✓ En mode handball : les données "pénalités", "nombres de pénalités individuelles" et "points individuels" sont envoyées alternativement.
- ✓ En modes hockey et football en salle : les données "pénalités" et "points individuels" sont envoyées alternativement.

Attention : si le système dispose de l'option "message défilants", les trames "MESSAGES" et "CONFIGURATION MESSAGES" peuvent s'intercaler avec les autres trames ; quelque soit le sport, ces trames intègrent le chronomètre et l'état du klaxon (voir tableaux – pages suivantes).

Le 2nd caractère de chaque trame indique le type de sport en cours (voir tableaux – pages suivantes). La composition des trames est différente d'un sport à un autre.

Note : des données complémentaires sont transmises sur la ligne RS485 pour l'échange de données entre les pupitres. Il ne faut pas tenir compte de ces données.

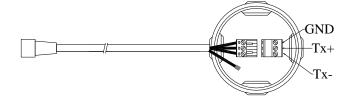
MISE EN SERVICE – INTERFACE TV

Connecter l'interface TV dont le câble est équipé d'une fiche DIN plastique sur une embase libre à l'arrière du pupitre.

Ouvrir le boitier de jonction et raccorder le câble de liaison du système TV:

✓ Fil noir : Masse✓ Fil blanc : Tx+✓ Fil jaune : Tx-

✓ Fil rouge / Fil bleu / Tresse : non connectés





SIGNIFICATION DES NOTES

Note	Thème	Valeur	Signification	Valeur	Signification	Valeur	Signification
Note 1	Format des données	"F8"	Hexadécimal				
Note 2	Pas de format spécifié		ASCII				
Note 3	Equipe	L	LOCAUX	V	VISITEURS		
Note 4	Possession de balle	"31"	LOCAUX	"32"	VISITEURS		
Note 5	Klaxon	"31"	allumé	Autre valeur	éteint		
Note 6	Start/stop chronomètre	"30"	start	Autre valeur	stop		
Note 6b	Start/stop chronomètre 24 secondes	"30"	start	Autre valeur	stop		
Note 7	Affichage 24 secondes	"30"	24" éteint	Autre valeur	24" affiché		
Note 8	Pénalités en cours	"31"	1 ^{ère} pénalité	"32"	1 ^{ère} & 2 ^{ème} pénalités	"33"	1 ^{ère} , 2 ^{ème} & 3 ^{ème} pénalités
		"34"	2 ^{ème} pénalité	"35"	3 ^{ème} pénalité	"36"	2 ^{ème} & 3 ^{ème} pénalités
		"37"	1 ^{ère} & 3 ^{ème} pénalités				
Note 9	Affichage Horloge/Chronomètre	"31"	Horloge	Autre valeur	Chronomètre		
Note 10	Service	"31"	Locaux – 1 ^{er} service	"32"	Locaux – 2 ^{ème} service	"33"	Visiteurs – 1 ^{er} service
		"34"	Visiteurs – 2 ^{ème} service				
Note 11	Gagnant	"31"	Locaux	"32"	Visiteurs	Autre valeur	Pas de gagnant
Note 12	Tie-break	"31"	En cours	Autre valeur	Pas de Tie-break		
Note 13	Exercice/Repos	"31"	Exercice	Autre valeur	Repos		
Note 15	Numéro de joueur	"30" "31"	1 ^{er} joueur	"30" "32"	2 ^{ème} joueur	"30" "33"	3 ^{ème} joueur
		"30" "34"	4 ^{ème} joueur	"30" "35"	5 ^{ème} joueur	"30" "36"	6 ^{ème} joueur
		"30" "37"	7 ^{ème} joueur	"30" "38"	8 ^{ème} joueur	"30" "39"	9 ^{ème} joueur
		"31" "30"	10 ^{ème} joueur	"31" "31"	11 ^{ème} joueur	"31" "32"	12 ^{ème} joueur
		"31" "33"	13 ^{ème} joueur	"31" "34"	14 ^{ème} joueur		
Note 16	Joueur concerné (index)	"30"à"3D"	Joueur 1 à 14				
Note 17	Fautes d'équipe	"30"à"39"	Chiffre 0 à 9	"52"	Carré rouge (FIBA 2020 seulement)		
Note 80	Chrono. 24" (Digit2) et point du 1/10ème de secondes (Mode Euroleague 2014)	"30"à"39"	Chiffre 0 à 9 (Point éteint - chrono 24" affiché en secondes)	"40"à"49"	Chiffre 0 à 9 + Point allumé (chrono 24" affiché en 1/10ème de secondes)		



COMPOSITION DES TRAMES BASKET-BALL AVEC FAUTES INDIVIDUELLES BASKET-BALL/HANDBALL/HOCKEY/FOOT AVEC POINTS INDIVIDUELS

N° Code	BASKET-BALL avec fautes	Points individuels LOCAUX	Points individuels VISITEURS
trame	individuelles	BASKET/HAND/HOCKEY/FOOT	BASKET/HAND/HOCKEY/FOOT
0	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
1	CODE SPORT ="33"	CODE SPORT ="38"	CODE SPORT ="37"
2	"20"	"20"	"20"
3	Possession balle (note 4)	"20"	"20"
4	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)
5	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)
6	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)
7	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)
8	L : Points (digit 1)	"20"	"20"
9	L : Points (digit 2)	"20"	"20"
10	L : Points (digit 3)	"20"	"20"
11	V : Points (digit 1)	L : Points indiv. joueur 14 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 14 (digit 1)
12	V : Points (digit 2)	L : Points indiv. joueur 14 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 14 (digit 2)
13	V : Points (digit 3)	"20"	"20"
14	Période ("30" pour Overtime)	"20"	"20"
15	L : Fautes d'équipe (note 17)	"20"	"20"
16	V : Fautes d'équipe (note 17)	"20"	"20"
17	L : Nombre de temps-morts	"20"	"20"
18	V : Nombre de temps-morts	"20"	"20"
19	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)
20	Start/Stop chrono. (note 6)	Start/Stop chrono. (note 6)	Start/Stop chrono. (note 6)
21	Chrono. temps-mort (digit 1)	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)
22	L : Fautes individuelles joueur 1	L : Points indiv. joueur 1 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 1 (digit 1)
23	L : Fautes individuelles joueur 2	L : Points indiv. joueur 1 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 1 (digit 2)
24	L : Fautes individuelles joueur 3	L : Points indiv. joueur 2 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 2 (digit 1)
25	L : Fautes individuelles joueur 4	L : Points indiv. joueur 2 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 2 (digit 2)
26	L : Fautes individuelles joueur 5	L : Points indiv. joueur 3 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 3 (digit 1)
27	L : Fautes individuelles joueur 6	L : Points indiv. joueur 3 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 3 (digit 2)
28	L : Fautes individuelles joueur 7	L : Points indiv. joueur 4 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 4 (digit 1)
29	L : Fautes individuelles joueur 8	L : Points indiv. joueur 4 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 4 (digit 2)
30	L : Fautes individuelles joueur 9	L : Points indiv. joueur 5 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 5 (digit 1)
31	L : Fautes individuelles joueur 10	L : Points indiv. joueur 5 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 5 (digit 2)
32	L : Fautes individuelles joueur 11	L : Points indiv. joueur 6 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 6 (digit 1)
33	L : Fautes individuelles joueur 12	L : Points indiv. joueur 6 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 6 (digit 2)
34	V : Fautes individuelles joueur 1	L : Points indiv. joueur 7 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 7 (digit 1)
35	V : Fautes individuelles joueur 2	L : Points indiv. joueur 7 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 7 (digit 2)
36	V : Fautes individuelles joueur 3	L : Points indiv. joueur 8 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 8 (digit 1)
37	V : Fautes individuelles joueur 4	L : Points indiv. joueur 8 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 8 (digit 2)
38	V : Fautes individuelles joueur 5	L : Points indiv. joueur 9 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 9 (digit 1)
39 40	V : Fautes individuelles joueur 6	L : Points indiv. joueur 9 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 9 (digit 2)
40	V : Fautes individuelles joueur 7 V : Fautes individuelles joueur 8	L : Points indiv. joueur 10 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 10 (digit 1) V : Points indiv. joueur 10 (digit 2)
41 42	V : Fautes individuelles joueur 9	L : Points indiv. joueur 10 (digit 2) L : Points indiv. joueur 11 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 10 (digit 2) V : Points indiv. joueur 11 (digit 1)
43	V : Fautes individuelles joueur 10	L : Points indiv. joueur 11 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 11 (digit 1) V : Points indiv. joueur 11 (digit 2)
44	V : Fautes individuelles joueur 11	L : Points indiv. joueur 11 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 11 (digit 2) V : Points indiv. joueur 12 (digit 1)
45	V : Fautes individuelles joueur 12	L : Points indiv. joueur 12 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 12 (digit 1)
46	Chrono. temps-mort (digit 2)	L : Points indiv. joueur 13 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 13 (digit 1)
47	Chrono. temps-mort (digit 3)	L : Points indiv. joueur 13 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 13 (digit 2)
48	Chrono. 24" (digit 1)	Chrono. 24" (digit 1)	Chrono. 24" (digit 1)
49	Chrono. 24" (digit 2) (note 80)	Chrono. 24" (digit 2) (note 80)	Chrono. 24" (digit 2) (note 80)
50	Klaxon 24" (note 5)	Klaxon 24" (note 5)	Klaxon 24" (note 5)
51	Start/Stop Chrono. 24" (note 6b)	Start/Stop Chrono. 24" (note 6b)	Start/Stop Chrono. 24" (note 6b)
52	Affichage 24" (note 7)	Affichage 24" (note 7)	Affichage 24" (note 7)
53	"0D"	"0D"	"OD"



COMPOSITION DES TRAMES HANDBALL / FOOTBALL EN SALLE / HANDBALL AVEC NOMBRE DE PENALITES INDIVIDUELLES / VOLLEY-BALL

N° Code	HANDBALL / FOOTBALL EN	HANDBALL avec pénalités	VOLLEY-BALL
trame	SALLE	individuelles	VOLLET-DALE
0	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
1	CODE START = F8	CODE START - F8 CODE SPORT ="3C"	CODE SPORT ="36"
2	"20"	"20"	"20"
3	"20"	"20"	"20"
4	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)
5	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 2)
6	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)
7	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)
8	L: Fautes d'équipe (football en salle)	"20"	"20"
9	L : Points (digit 1)	"20"	L : Points (digit 1)
10	L : Points (digit 2)	"20"	L : Points (digit 2)
11	V: Fautes d'équipe (football en salle)	"20"	"20"
12	V : Points (digit 1)	"20"	V : Points (digit 1)
13	V : Points (digit 2)	"20"	V : Points (digit 2)
14	Période	"20"	Set
15	L : Pénalités en cours (note 8)	"20"	L : Sets gagnés
16	V : Pénalités en cours (note 8)	"20"	V : Sets gagnés
17	L : Nombre de temps-morts	"20"	L : Nombre de temps-morts
18	V : Nombre de temps-morts	"20"	V : Nombre de temps-morts
19	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)
20	Start/Stop chrono. (note 6)	Start/Stop chrono. (note 6)	Start/Stop chrono. (note 6)
21	"20"	"20"	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)
22	L : Pénalité 1 - N° joueur (digit 1)	L : Nombre pénalités joueur 1	L : Points dans le 1 ^{er} Set (digit 1)
23	L : Pénalité 1 - N° joueur (digit 2)	L : Nombre pénalités joueur 2	L : Points dans le 1 ^{er} Set (digit 2)
24	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	L : Nombre pénalités joueur 3	V : Points dans le 1 ^{er} Set (digit 1)
25	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	L : Nombre pénalités joueur 4	V : Points dans le 1 ^{er} Set (digit 2)
26	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	L : Nombre pénalités joueur 5	L : Points dans le 2 ^{ème} Set (digit 1)
27	L : Pénalité 2 - N° joueur (digit 1)	L : Nombre pénalités joueur 6	L : Points dans le 2 ^{ème} Set (digit 2)
28	L : Pénalité 2 - N° joueur (digit 2)	L : Nombre pénalités joueur 7	V : Points dans le 2 ^{ème} Set (digit 1)
29	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	L : Nombre pénalités joueur 8	V : Points dans le 2 ^{ème} Set (digit 2)
30	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	L : Nombre pénalités joueur 9	L : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 1)
31	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	L : Nombre pénalités joueur 10	L : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 2)
32	L : Pénalité 3 - N° joueur (digit 1)	L : Nombre pénalités joueur 11	V : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 1)
33	L : Pénalité 3 - N° joueur (digit 2)	L : Nombre pénalités joueur 12	V : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 2)
34	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	L : Nombre pénalités joueur 13	L : Points dans le 4 ^{ème} Set (digit 1)
35	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 2)	L : Nombre pénalités joueur 14	L : Points dans le 4 ^{ème} Set (digit 2)
36	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 3)	V : Nombre pénalités joueur 1	V : Points dans le 4ème Set (digit 1)
37	V : Pénalité 1 - N° joueur (digit 1)	V : Nombre pénalités joueur 2	V : Points dans le 4 ^{ème} Set (digit 2)
38	V : Pénalité 1 - N° joueur (digit 2)	V : Nombre pénalités joueur 3	L : Joueur 1 sur le terrain (note 16)
39	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	V : Nombre pénalités joueur 4	L : Joueur 2 sur le terrain (note 16)
40	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	V : Nombre pénalités joueur 5	L : Joueur 3 sur le terrain (note 16)
41	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	V : Nombre pénalités joueur 6	L : Joueur 4 sur le terrain (note 16)
42	V : Pénalité 2 - N° joueur (digit 1)	V : Nombre pénalités joueur 7	L: Joueur 5 sur le terrain (note 16)
43	V : Pénalité 2 - N° joueur (digit 2)	V : Nombre pénalités joueur 8	L: Joueur 6 sur le terrain (note 16)
44	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	V : Nombre pénalités joueur 9	V : Joueur 1 sur le terrain (note 16)
45	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	V : Nombre pénalités joueur 10	V : Joueur 2 sur le terrain (note 16)
46	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	V : Nombre pénalités joueur 11	V : Joueur 3 sur le terrain (note 16)
47	V : Pénalité 3 - N° joueur (digit 1)	V : Nombre pénalités joueur 12	V: Joueur 4 sur le terrain (note 16)
48	V : Pénalité 3 - N° joueur (digit 2)	V : Nombre pénalités joueur 13	V: Joueur 5 sur le terrain (note 16)
49	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	V : Nombre pénalités joueur 14 "20"	V : Joueur 6 sur le terrain (note 16)
50 51	V : Chrono, Pénalité 3 (digit 2)	"20"	Service (note 10)
51	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 3) "20"	"20"	Gagnant (note 11) "20"
52 52	"0D"	"OD"	"20" "0D"
53	UU	UU	עט



COMPOSITION DES TRAMES TENNIS / TENNIS DE TABLE / BADMINTON

N° Code	TENNIS	TENNIS DE TABLE	BADMINTON
trame			
0	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
1	CODE SPORT ="39"	CODE SPORT ="3A"	CODE SPORT ="6C"
2	"20"	"20"	"20"
3	"20"	"20"	"20"
4	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)
5	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)
6	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)
7	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)
8	"20"	"20"	"20"
9	L : Points (digit 1)	L : Points (digit 1)	L : Points (digit 1)
10	L : Points (digit 2)	L : Points (digit 2)	L : Points (digit 2)
11	"20"	"20"	"20"
12	V : Points (digit 1)	V : Points (digit 1)	V : Points (digit 1)
13	V : Points (digit 2)	V : Points (digit 2)	V : Points (digit 2)
14	Set	Set	Set
15	L : Sets gagnés	L : Sets gagnés	L : Sets gagnés
16	V : Sets gagnés	V : Sets gagnés	V : Sets gagnés
17	"20"	"20"	"20"
18	"20"	"20"	"20"
19	"20"	"20"	"20"
20	Start/Stop chrono. (note 6)	Start/Stop chrono. (note 6)	Start/Stop chrono. (note 6)
21	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)
22	L : Jeux gagnés dans le set (digit 1)	"20"	"20"
23	L : Jeux gagnés dans le set (digit 2)	"20"	"20"
24	L : Jeux dans le 1 ^{er} set (digit 1)	L : Points dans le 1 ^{er} Set (digit 1)	L : Points dans le 1er Set (digit 1)
25	L : Jeux dans le 1er set (digit 2)	L : Points dans le 1er Set (digit 2)	L : Points dans le 1er Set (digit 2)
26	V : Jeux dans le 1er set (digit 1)	V : Points dans le 1 ^{er} Set (digit 1)	V : Points dans le 1er Set (digit 1)
27	V : Jeux dans le 1 ^{er} set (digit 2)	V : Points dans le 1 ^{er} Set (digit 2)	V : Points dans le 1er Set (digit 2)
28	L : Jeux dans le 2ème set (digit 1)	L : Points dans le 2ème Set (digit 1)	L : Points dans le 2ème Set (digit 1)
29	L: Jeux dans le 2ème set (digit 2)	L: Points dans le 2ème Set (digit 2)	L : Points dans le 2ème Set (digit 2)
30	V : Jeux dans le 2ème set (digit 1)	V : Points dans le 2 ^{ème} Set (digit 1)	V : Points dans le 2ème Set (digit 1)
31	V : Jeux dans le 2 ^{ème} set (digit 2) "20"	V : Points dans le 2 ^{ème} Set (digit 2)	V : Points dans le 2ème Set (digit 2)
32	"20"	L : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 1) L : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 2)	L : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 1) L : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 2)
33 34	"20"	V : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 2)	V : Points dans le 3ème Set (digit 1)
35	V : Jeux gagnés dans le set (digit 1)	V : Points dans le 3 ^{ème} Set (digit 1)	V : Points dans le 3ème Set (digit 1) V : Points dans le 3ème Set (digit 2)
36	V : Jeux gagnes dans le set (digit 1) V : Jeux gagnés dans le set (digit 2)	L : Points dans le 4 ^{ème} Set (digit 1)	"20"
37	L : Jeux dans le 3ème set (digit 1)	L : Points dans le 4 ^{ème} Set (digit 1)	"20"
38	L : Jeux dans le 3 ^{ème} set (digit 2)	V : Points dans le 4 eme Set (digit 1)	"20"
39	V : Jeux dans le 3 ème set (digit 1)	V : Points dans le 4 ^{ème} Set (digit 2)	"20"
40	V : Jeux dans le 3 et (digit 2)	"20"	"20"
41	L : Jeux dans le 3 Set (digit 2)	"20"	"20"
42	L : Jeux dans le 4ème set (digit 2)	"20"	"20"
43	V : Jeux dans le 4ème set (digit 1)	"20"	"20"
44	V : Jeux dans le 4 ^{ème} set (digit 2)	"20"	"20"
45	"20"	"20"	"20"
46	"20"	"20"	"20"
47	"20"	"20"	"20"
48	"20"	"20"	"20"
49	"20"	"20"	"20"
50	Service (note 10)	Service (note 10)	Service (note 10)
51	Gagnant (note 11)	Gagnant (note 11)	Gagnant (note 11)
52	Tie-break (note 12)	"20"	"20"
53	"0D"	"0D"	"0D"



COMPOSITION DES TRAMES HOCKEY / FLOORBALL

N° Code	HOCKEY / FLOORBALL / RINK	RINK HOCKEY avec affichage	
trame	HOCKEY sans affichage des	des fautes d'équipe	
traine		des lautes à equipe	
0	fautes d'équipe CODE START = "F8"	CODE CTART HEOH	
0	I.	CODE START = "F8"	
1	CODE SPORT ="35"	CODE SPORT ="94"	
2	"20"	L: Fautes d'équipe (digit 1)	
3	"20"	V: Fautes d'équipe (digit 1)	
4	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	
5	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)	
6	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	
7	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	
8	"20"	L: Fautes d'équipe (digit 2)	
9	L : Points (digit 1)	L : Points (digit 1)	
10	L : Points (digit 2)	L : Points (digit 2)	
11	"20"	V: Fautes d'équipe (digit 2)	
12	V : Points (digit 1)	V : Points (digit 1)	
13	V : Points (digit 2)	V : Points (digit 2)	
14	Période	Période	
15	L : Pénalités en cours (note 8)	L : Pénalités en cours (note 8)	
16	V : Pénalités en cours (note 8)	V : Pénalités en cours (note 8)	
17	L : Nombre de temps-morts	L : Nombre de temps-morts	
18	V : Nombre de temps-morts	V : Nombre de temps-morts	
19	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)	
20	Start/Stop chrono. (note 6)	Start/Stop chrono. (note 6)	
21	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	
22	L : Pénalité 1 - N° joueur (digit 1)	L : Pénalité 1 - N° joueur (digit 1)	
23	L : Pénalité 1 - N° joueur (digit 2)	L : Pénalité 1 - N° joueur (digit 2)	
24	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	
25	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	
26	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	
27	L : Pénalité 2 - N° joueur (digit 1)	L : Pénalité 2 - N° joueur (digit 1)	
28	L : Pénalité 2 - N° joueur (digit 2)	L : Pénalité 2 - N° joueur (digit 2)	
29	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	
30	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	
31	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	
32	L : Pénalité 3 - N° joueur (digit 1)	L : Pénalité 3 - N° joueur (digit 1)	
33	L : Pénalité 3 - N° joueur (digit 2)	L : Pénalité 3 - N° joueur (digit 2)	
34	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	
35	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 2)	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 2)	
36	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 3)	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 3)	
37	V : Pénalité 1 - N° joueur (digit 1)	V : Pénalité 1 - N° joueur (digit 1)	
38	V : Pénalité 1 - N° joueur (digit 2)	V : Pénalité 1 - N° joueur (digit 2)	
39	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	
40	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	
41	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	
42	V : Pénalité 2 - N° joueur (digit 1)	V : Pénalité 2 - N° joueur (digit 1)	
43	V : Pénalité 2 - N° joueur (digit 2)	V : Pénalité 2 - N° joueur (digit 2)	
44	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	
45	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	
46	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	
47	V : Pénalité 3 - N° joueur (digit 1)	V : Pénalité 3 - N° joueur (digit 1)	
48	V : Pénalité 3 - N° joueur (digit 2)	V : Pénalité 3 - N° joueur (digit 2)	
49	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	
50	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 2)	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 2)	
51	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 3)	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 3)	
52	"20"	"20"	
53	"0D"	"0D"	



COMPOSITION DES TRAMES BOXE / NETBALL

N° Code	BOXE	NETBALL	
trame			
0	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	
1	CODE SPORT ="35"	CODE SPORT ="36"	
2	"20"	"20"	
3	"20"	"20"	
4	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	
5	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)	
6	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	
7	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	
8	"20"	L : Points (digit 1)	
9	"20"	L : Points (digit 2)	
10	L : Avertissements	L : Points (digit 3)	
11	"20"	V : Points (digit 1)	
12	"20"	V : Points (digit 2)	
13	V : Avertissements	V : Points (digit 3)	
14	Période	Période	
15	"20"	"20"	
16	"20"	"20"	
17	"20"	"20"	
18	"20"	"20"	
19	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)	
20	Start/Stop chrono. (note 6)	Start/Stop chrono. (note 6)	
21	"20"	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	
22	"20"	"20"	
23	"20"	"20"	
24	"20"	"20"	
25	"20"	"20"	
26	"20"	"20"	
27	"20"	"20"	
28	"20"	"20"	
29	"20"	"20"	
30	"20"	"20"	
31	"20"	"20"	
32	"20"	"20"	
33	"20"	"20"	
34	"20"	"20"	
35	"20"	"20"	
36	"20"	"20"	
37	"20"	"20"	
38	"20"	"20"	
39	"20"	"20"	
40	"20"	"20"	
41	"20"	"20"	
42	"20"	"20"	
43	"20"	"20"	
44	"20"	"20"	
45	"20"	"20"	
46	"20"	"20"	
47	"20"	"20"	
48	"20"	"20"	
49	"20"	"20"	
50	"20"	Possession balle (note 4)	
51	"20"	"20"	
52	"20"	"20"	
53	"0D"	"0D"	



COMPOSITION DES TRAMES NOMS DES EQUIPES / NOMS ET NUMEROS DES JOUEURS

N° Code	EQUIPES	JOUEURS	JOUEURS
trame	LOCAUX & VISITEURS	LOCAUX	VISITEURS
0	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
1	CODE SPORT ="77" ou "62"	CODE SPORT ="77"	CODE SPORT ="62"
2	"20"	Joueur concerné (note 16)	Joueur concerné (note 16)
3	"20"	Caractère 1 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 1 - Octet 1 (UTF16)
4	"20"	Caractère 1 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 1 - Octet 2 (UTF16)
5	"20"	Caractère 2 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 2 - Octet 1 (UTF16)
6	Caractère 1 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 2 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 2 - Octet 2 (UTF16)
7	Caractère 1 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 3 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 3 - Octet 1 (UTF16)
8	Caractère 2 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 3 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 3 - Octet 2 (UTF16)
9	Caractère 2 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 4 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 4 - Octet 1 (UTF16)
10	Caractère 3 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 4 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 4 - Octet 2 (UTF16)
11	Caractère 3 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 5 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 5 - Octet 1 (UTF16)
12	Caractère 4 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 5 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 5 - Octet 2 (UTF16)
13	Caractère 4 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 6 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 6 - Octet 1 (UTF16)
14	Caractère 5 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 6 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 6 - Octet 2 (UTF16)
15	Caractère 5 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 7 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 7 - Octet 1 (UTF16)
16	Caractère 6 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 7 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 7 - Octet 2 (UTF16)
17	Caractère 6 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 8 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 8 - Octet 1 (UTF16)
18	Caractère 7 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 8 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 8 - Octet 2 (UTF16)
19	Caractère 7 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 9 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 9 - Octet 1 (UTF16)
20	Caractère 8 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 9 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 9 - Octet 2 (UTF16)
21	Caractère 8 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 10 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 10 - Octet 1 (UTF16)
22	Caractère 9 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 10 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 10 - Octet 2 (UTF16)
23	Caractère 9 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
24	Caractère 10 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
25	Caractère 10 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
26	Caractère 11 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
27	Caractère 11 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
28	Caractère 12 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
29	Caractère 12 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
30	Caractère 13 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
31	Caractère 13 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
32	Caractère 14 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
33	Caractère 14 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
34	Caractère 15 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
35	Caractère 15 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
36	Caractère 16 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
37	Caractère 16 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
38	Caractère 17 - Octet 1 (UTF16)	"20" "20"	"20" "20"
39	Caractère 17 - Octet 2 (UTF16)		
40	Caractère 18 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20" "20"
41	Caractère 18 - Octet 2 (UTF16)	"20" "20"	"20"
42	Caractère 19 - Octet 1 (UTF16)		"20"
43	Caractère 19 - Octet 2 (UTF16)	"20"	
44	Caractère 20 - Octet 1 (UTF16)	"20" "20"	"20" "20"
45 46	Caractère 20 - Octet 2 (UTF16) Caractère 21 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
46	Caractère 21 - Octet 1 (UTF16) Caractère 21 - Octet 2 (UTF16)	"20"	
47	"20"	"20"	"20"
48 49	"20"	"20"	"20"
50	"20"	"20"	"20"
51	"20"		
52	"20"	Numéro dossard (digit 1) Numéro dossard (digit 2)	Numéro dossard (digit 1) Numéro dossard (digit 2)
53	"OD"	"OD"	"OD"
55	UU	טט	UU



COMPOSITION DES TRAMESMESSAGES / CONFIGURATION MESSAGES

N° Code trame	MESSAGES	CONFIGURATION MESSAGES	
0	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	
1	CODE SPORT ="4D"	CODE SPORT ="43" ou "41"	
2	"xx"	"xx"	
3	"xx"	"xx"	
4	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	
5	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)	
6	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	
7	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	
8	"xx"	"xx"	
9	"xx"	"xx"	
10	"xx"	"xx"	
11	"xx"	"xx"	
12	"xx"	"xx"	
13	"xx"	"xx"	
14	"xx"	"xx"	
15	"xx"	"xx"	
16	"xx"	"xx"	
17	"xx"	"xx"	
18	"xx"	"xx"	
19	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)	
20	Start/Stop chrono. (note 6)	Start/Stop chrono. (note 6)	
21	"xx"	"xx"	
22	"xx"	"xx"	
23	"xx"	"xx"	
24	"xx"	"xx"	
25	"xx"	"xx"	
26	"xx"	"xx"	
27	"xx"	"xx"	
28	"xx"	"xx"	
29	"xx"	"xx"	
30	"xx"	"xx"	
31	"xx"	"xx"	
32	"xx"	"xx"	
33	"xx"	"xx"	
34	"xx"	"xx"	
35	"xx"	"xx"	
36	"xx"	"xx"	
37	"xx"	"xx"	
38	"xx"	"xx"	
39	"xx"	"xx"	
40	"xx"	"xx"	
41	"xx"	"xx"	
42	"xx"	"xx"	
43	"xx"	"xx"	
44	"xx"	"xx"	
45	"xx"	"xx"	
46	"xx"	"xx"	
47	"xx"	"xx"	
48	Chrono. 24" (digit 1)	Chrono. 24" (digit 1)	
49	Chrono. 24" (digit 2) (note 80)	Chrono. 24" (digit 2) (note 80)	
50	Klaxon 24" (note 5)	Klaxon 24" (note 5)	
51	Start/Stop Chrono. 24" (note 6b)	Start/Stop Chrono. 24" (note 6b)	
52	Affichage 24" (note 7)	Affichage 24" (note 7)	
53	"0D"	"0D"	



NOTE	ES .			





ZI de Bel Air 44850 LE CELLIER

FRANCE

2 : +33 (0)2 40 25 46 90

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

 \bowtie stramatel@stramatel.com

www.stramatel.com

*FIBA APPROVED EQUIPMENT : STRAMATEL propose une gamme de produits approuvés FIBA (Fédération Internationale de Basketball).