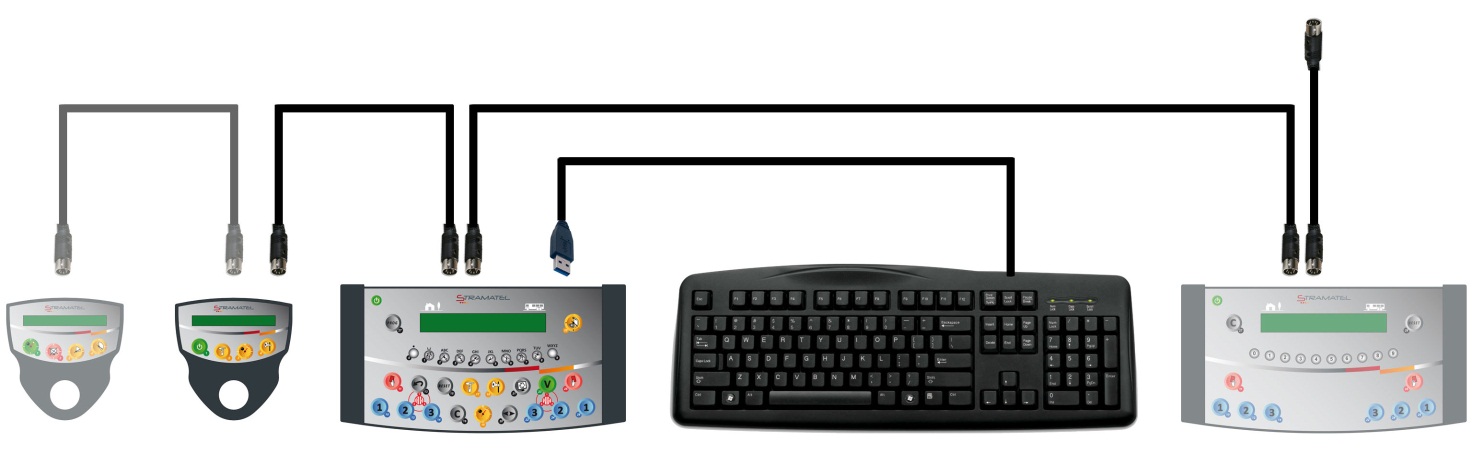
*Multisport Gamme 552*

INTERFACE TV

PROTOCOLES

GAMME 552



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

* Généralités

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 "0D" 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 (cf. mode) basket-ball : les données "fautes individuelles" et "points individuels" sont envoyées alternativement.
* En MODE (cf. mode) handball : les données "pénalités", "nombres de pénalités individuelles" et "points individuels" sont envoyées alternativement.
* En MODE (cf. mode)s 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" | 1ère pénalité | "32" | 1ère & 2ème pénalités | "33" | 1ère, 2ème & 3ème pénalités |
|  |  | "34" | 2ème pénalité | "35" | 3ème pénalité | "36" | 2ème & 3ème pénalités |
|  |  | "37" | 1ère & 3ème pénalités |  |  |  |  |
| Note 9 | Affichage Horloge/Chronomètre | "31" | Horloge | Autre valeur | Chronomètre |  |  |
| Note 10 | Service | "31" | Locaux – 1er service | "32" | Locaux – 2ème service | "33" | Visiteurs – 1er service |
|  |  | "34" | Visiteurs – 2ème 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" | 1er joueur | "30" "32" | 2ème joueur | "30" "33" | 3ème joueur |
|  |  | "30" "34" | 4ème joueur | "30" "35" | 5ème joueur | "30" "36" | 6ème joueur |
|  |  | "30" "37" | 7ème joueur | "30" "38" | 8ème joueur | "30" "39" | 9ème joueur |
|  |  | "31" "30" | 10ème joueur | "31" "31" | 11ème joueur | "31" "32" | 12ème joueur |
|  |  | "31" "33" | 13ème joueur | "31" "34" | 14ème joueur |  |  |
| Note 16 | Joueur concerné (index) | "30"à"3F" | Joueur 1 à 16 |  |  |  |  |
| Note 17 | Fautes d'équipe | "30"à"39" | Chiffre 0 à 9 | "52" | Carré rouge (FIBA 2020 seulement) |  |  |
| Note 18 | Chrono. 24" (Digit2) et point du 1/10ème de secondes (MODE (cf. 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) |  |  |

* MODE (cf. mode)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Code | Signification | Valeur | Touche |
| Code = 0 | Arrêt Média | 0x30 | Touche 0 |
| Code = 1 -> 9 | Média Client | 0x31 -> 0x39 | Touche 1 -> 9 |
| Code = 15 | Diapo avant match | 0x45 | Config lors du lancement du sport |
| Code = 16 | Veille | 0x46 | Envoie quand menu choix du sport |
| Code = 17 | Éteindre | 0x47 | Envoie lorsque pupitre éteint |
| Code = 18 | QR code | 0x48 | Affichage du QR code (dans choix option) |
| Code = 19 | Test | 0x49 | MODE (cf. mode) test |

* COMPOSITION DES TRAMES

BASKET-BALL /VOLAY-BALL

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N° Code trame | BASKET-BALL avec fautes individuelles | VOLLEY-BALL |
| 0 | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" |
| 1 | CODE SPORT ="30" | CODE SPORT ="10" |
| 2 | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) |
| 3 | Possession balle (note 4) | "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 | L : Points (digit 1) | "20" |
| 9 | L : Points (digit 2) | L : Points (digit 1) |
| 10 | L : Points (digit 3) | L : Points (digit 2) |
| 11 | V : Points (digit 1) | "20" |
| 12 | V : Points (digit 2) | V : Points (digit 1) |
| 13 | V : Points (digit 3) | V : Points (digit 2) |
| 14 | Période ("30" pour Overtime) | **Set** |
| 15 | L : Fautes d'équipe (note 17) | **L : Sets gagnés** |
| 16 | V : Fautes d'équipe (note 17) | **V : Sets gagnés** |
| 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 | Chrono. temps-mort (digit 1) | Affichage Horloge/Chrono. (note 9) |
| 22 | “20” | L : Points dans le 1er Set (digit 1) |
| 23 | “20” | L : Points dans le 1er Set (digit 2) |
| 24 | “20” | V : Points dans le 1er Set (digit 1) |
| 25 | “20” | V : Points dans le 1er Set (digit 2) |
| 26 | “20” | L : Points dans le 2ème Set (digit 1) |
| 27 | “20” | L : Points dans le 2ème Set (digit 2) |
| 28 | “20” | V : Points dans le 2ème Set (digit 1) |
| 29 | “20” | V : Points dans le 2ème Set (digit 2) |
| 30 | “20” | L : Points dans le 3ème Set (digit 1) |
| 31 | “20” | L : Points dans le 3ème Set (digit 2) |
| 32 | “20” | V : Points dans le 3ème Set (digit 1) |
| 33 | “20” | V : Points dans le 3ème Set (digit 2) |
| 34 | “20” | L : Points dans le 4ème Set (digit 1) |
| 35 | “20” | L : Points dans le 4ème Set (digit 2) |
| 36 | “20” | V : Points dans le 4ème Set (digit 1) |
| 37 | “20” | V : Points dans le 4ème Set (digit 2) |
| 38 | “20” | L : Joueur 1 sur le terrain (note 16) |
| 39 | “20” | L : Joueur 2 sur le terrain (note 16) |
| 40 | “20” | L : Joueur 3 sur le terrain (note 16) |
| 41 | “20” | L : Joueur 4 sur le terrain (note 16) |
| 42 | “20” | L : Joueur 5 sur le terrain (note 16) |
| 43 | “20” | L : Joueur 6 sur le terrain (note 16) |
| 44 | “20” | V : Joueur 1 sur le terrain (note 16) |
| 45 | “20” | V : Joueur 2 sur le terrain (note 16) |
| 46 | Chrono. temps-mort (digit 2) | V : Joueur 3 sur le terrain (note 16) |
| 47 | Chrono. temps-mort (digit 3) | V : Joueur 4 sur le terrain (note 16) |
| 48 | Chrono. 24" (digit 1) | V : Joueur 5 sur le terrain (note 16) |
| 49 | Chrono. 24" (digit 2) (note 80) | V : Joueur 6 sur le terrain (note 16) |
| 50 | Klaxon 24" (note 5) | Service (note 10) |
| 51 | Start/Stop Chrono. 24" (note 6b) | Gagnant (note 11) |
| 52 | Affichage 24" (note 7) | "20" |
| 53 | "0D" | "0D" |

* COMPOSITION DES TRAMES

HANDBALL / FOOTBALL EN SALLE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N° Code trame | HANDBALL | FUTSALL |
| 0 | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" |
| 1 | CODE SPORT ="20" | CODE SPORT ="25" |
| 2 | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) |
| 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 | L: Fautes d'équipe (football en salle) | L: Fautes d'équipe (football en salle) |
| 9 | L : Points (digit 1) | L : Points (digit 1) |
| 10 | L : Points (digit 2) | L : Points (digit 2) |
| 11 | V: Fautes d'équipe (football en salle) | V: Fautes d'équipe (football en salle) |
| 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 | "20" | "20" |
| 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

TENNIS / TENNIS DE TABLE / BADMINTON

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N° Code trame | TENNIS | BADMINTON | TENNIS DE TABLE |
| 0 | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" |
| 1 | CODE SPORT ="40" | CODE SPORT ="41" | CODE SPORT ="42" |
| 2 | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) |
| 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 1er set (digit 1) | L : Points dans le 1er 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 1er Set (digit 1) | V : Points dans le 1er Set (digit 1) |
| 27 | V : Jeux dans le 1er set (digit 2) | V : Points dans le 1er 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 2ème Set (digit 1) | V : Points dans le 2ème Set (digit 1) |
| 31 | V : Jeux dans le 2ème set (digit 2) | V : Points dans le 2ème Set (digit 2) | V : Points dans le 2ème Set (digit 2) |
| 32 | "20" | L : Points dans le 3ème Set (digit 1) | L : Points dans le 3ème Set (digit 1) |
| 33 | "20" | L : Points dans le 3ème Set (digit 2) | L : Points dans le 3ème Set (digit 2) |
| 34 | "20" | V : Points dans le 3ème Set (digit 1) | V : Points dans le 3ème Set (digit 1) |
| 35 | V : Jeux gagnés dans le set (digit 1) | V : Points dans le 3ème Set (digit 2) | V : Points dans le 3ème Set (digit 2) |
| 36 | V : Jeux gagnés dans le set (digit 2) | "20" | L : Points dans le 4ème Set (digit 1) |
| 37 | L : Jeux dans le 3ème set (digit 1) | "20" | L : Points dans le 4ème Set (digit 2) |
| 38 | L : Jeux dans le 3ème set (digit 2) | "20" | V : Points dans le 4ème Set (digit 1) |
| 39 | V : Jeux dans le 3ème set (digit 1) | "20" | V : Points dans le 4ème Set (digit 2) |
| 40 | V : Jeux dans le 3ème set (digit 2) | "20" | "20" |
| 41 | L : Jeux dans le 4ème set (digit 1) | "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 4ème 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 SUR GLACE / FLOORBALL / hockey en ligne

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| N° Code trame | HOCKEY SUR GLACE | RINK HOCKEY | FLOORBALL | HOCKEY EN LIGNE |
| 0 | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" |
| 1 | CODE SPORT ="22" | CODE SPORT ="23" | CODE SPORT ="21" | CODE SPORT ="24" |
| 2 | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) |
| 3 | "20" | "20" | "20" | "20" |
| 4 | Chrono. (digit 1) | Chrono. (digit 1) | Chrono. (digit 1) | Chrono. (digit 1) |
| 5 | Chrono. (digit 2) | Chrono. (digit 2) | Chrono. (digit 2) | Chrono. (digit 2) |
| 6 | Chrono. (digit 3) | Chrono. (digit 3) | Chrono. (digit 3) | Chrono. (digit 3) |
| 7 | Chrono. (digit 4) | Chrono. (digit 4) | Chrono. (digit 4) | Chrono. (digit 4) |
| 8 | "20" | "20" | "20" | "20" |
| 9 | L : Points (digit 1) | 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) | L : Points (digit 2) |
| 11 | "20" | "20" | "20" | "20" |
| 12 | V : Points (digit 1) | 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) | V : Points (digit 2) |
| 14 | Période | Période | Période | Période |
| 15 | L : Pénalités en cours (note 8) | L : Pénalités en cours (note 8) | 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) | V : Pénalités en cours (note 8) | V : Pénalités en cours (note 8) |
| 17 | L : Nombre de temps-morts | L : Nombre de temps-morts | L : Nombre de temps-morts | L : Nombre de temps-morts |
| 18 | V : Nombre de temps-morts | V : Nombre de temps-morts | V : Nombre de temps-morts | V : Nombre de temps-morts |
| 19 | Klaxon (note 5) | 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) | Start/Stop chrono. (note 6) |
| 21 | Affichage Horloge/Chrono. (note 9) | Affichage Horloge/Chrono. (note 9) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | 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) | V : Chrono. Pénalité 3 (digit 3) | V : Chrono. Pénalité 3 (digit 3) |
| 52 | "20" | "20" | "20" | "20" |
| 53 | "0D" | "0D" | "0D" | "0D" |

* COMPOSITION DES TRAMES

BOXE / NETBALL

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N° Code trame | BOXE | NETBALL |
| 0 | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" |
| 1 | CODE SPORT ="27" | CODE SPORT ="26" |
| 2 | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) |
| 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

FREESPORT

|  |  |
| --- | --- |
| N° Code trame | FREESPORT |
| 0 | CODE START = "F8" |
| 1 | CODE SPORT ="50" |
| 2 | MODE (CF. MODE) |
| 3 | "20" |
| 4 | Chrono. (digit 1) |
| 5 | Chrono. (digit 2) |
| 6 | Chrono. (digit 3) |
| 7 | Chrono. (digit 4) |
| 8 | L: Fautes d'équipe (football en salle) |
| 9 | L : Points (digit 1) |
| 10 | L : Points (digit 2) |
| 11 | V: Fautes d'équipe (football en salle) |
| 12 | V : Points (digit 1) |
| 13 | V : Points (digit 2) |
| 14 | Période |
| 15 | L : Pénalités en cours (note 8) |
| 16 | V : Pénalités en cours (note 8) |
| 17 | L : Nombre de temps-morts |
| 18 | V : Nombre de temps-morts |
| 19 | Klaxon (note 5) |
| 20 | Start/Stop chrono. (note 6) |
| 21 | "20" |
| 22 | L : Pénalité 1 - N° joueur (digit 1) |
| 23 | L : Pénalité 1 - N° joueur (digit 2) |
| 24 | L : Chrono. Pénalité 1 (digit 1) |
| 25 | L : Chrono. Pénalité 1 (digit 2) |
| 26 | L : Chrono. Pénalité 1 (digit 3) |
| 27 | L : Pénalité 2 - N° joueur (digit 1) |
| 28 | L : Pénalité 2 - N° joueur (digit 2) |
| 29 | L : Chrono. Pénalité 2 (digit 1) |
| 30 | L : Chrono. Pénalité 2 (digit 2) |
| 31 | L : Chrono. Pénalité 2 (digit 3) |
| 32 | L : Pénalité 3 - N° joueur (digit 1) |
| 33 | L : Pénalité 3 - N° joueur (digit 2) |
| 34 | L : Chrono. Pénalité 3 (digit 1) |
| 35 | L : Chrono. Pénalité 3 (digit 2) |
| 36 | L : Chrono. Pénalité 3 (digit 3) |
| 37 | V : Pénalité 1 - N° joueur (digit 1) |
| 38 | V : Pénalité 1 - N° joueur (digit 2) |
| 39 | V : Chrono. Pénalité 1 (digit 1) |
| 40 | V : Chrono. Pénalité 1 (digit 2) |
| 41 | V : Chrono. Pénalité 1 (digit 3) |
| 42 | V : Pénalité 2 - N° joueur (digit 1) |
| 43 | V : Pénalité 2 - N° joueur (digit 2) |
| 44 | V : Chrono. Pénalité 2 (digit 1) |
| 45 | V : Chrono. Pénalité 2 (digit 2) |
| 46 | V : Chrono. Pénalité 2 (digit 3) |
| 47 | V : Pénalité 3 - N° joueur (digit 1) |
| 48 | V : Pénalité 3 - N° joueur (digit 2) |
| 49 | V : Chrono. Pénalité 3 (digit 1) |
| 50 | V : Chrono. Pénalité 3 (digit 2) |
| 51 | V : Chrono. Pénalité 3 (digit 3) |
| 52 | "20" |
| 53 | "0D" |

* COMPOSITION DES TRAMES

NOMS DES EQUIPES / CLEAR EQUIPE / RESET TRAME

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N° Code trame | EQUIPES  LOCAUX & VISITEURS | CLEAR NOM D’EQUIPE | RESET TRAME |
| 0 | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" |
| 1 | CODE SPORT ="90" | CODE SPORT ="91" | CODE SPORT ="91" |
| 2 | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) | MODE (CF. MODE) |
| 3 | "20" | "20" | "20" |
| 4 | "20" | "20" | "20" |
| 5 | "20" | "20" | "20" |
| 6 | Caractère 1 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 1 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 7 | Caractère 1 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 1 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 8 | Caractère 2 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 2 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 9 | Caractère 2 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 2 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 10 | Caractère 3 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 3 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 11 | Caractère 3 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 3 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 12 | Caractère 4 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 4 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 13 | Caractère 4 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 4 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 14 | Caractère 5 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 5 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 15 | Caractère 5 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 5 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 16 | Caractère 6 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 6 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 17 | Caractère 6 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 6 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 18 | Caractère 7 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 7 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 19 | Caractère 7 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 7 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 20 | Caractère 8 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 8 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 21 | Caractère 8 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 8 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 22 | Caractère 9 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 9 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 23 | Caractère 9 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 9 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 24 | Caractère 10 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 10 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 25 | Caractère 10 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 10 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 26 | Caractère 11 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 11 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 27 | Caractère 11 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 11 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 28 | Caractère 12 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 12 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 29 | Caractère 12 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 12 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 30 | Caractère 13 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 13 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 31 | Caractère 13 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 13 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 32 | Caractère 14 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 14 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 33 | Caractère 14 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 14 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 34 | Caractère 15 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 15 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 35 | Caractère 15 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 15 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 36 | Caractère 16 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 16 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 37 | Caractère 16 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 16 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 38 | Caractère 17 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 17 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 39 | Caractère 17 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 17 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 40 | Caractère 18 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 18 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 41 | Caractère 18 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 18 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 42 | Caractère 19 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 19 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 43 | Caractère 19 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 19 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 44 | Caractère 20 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 20 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 45 | Caractère 20 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 20 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 46 | Caractère 21 - Octet 1 (UTF16) | Caractère 21 - Octet 1 (UTF16) | "20" |
| 47 | Caractère 21 - Octet 2 (UTF16) | Caractère 21 - Octet 2 (UTF16) | "20" |
| 48 | "20" | "20" | "20" |
| 49 | "20" | "20" | "20" |
| 50 | "20" | "20" | "20" |
| 51 | "20" | "20" | "20" |
| 52 | "20" | "20" | "20" |
| 53 | "0D" | "0D" | "0D" |

* COMPOSITION DES TRAMES

TEST LEDS / QR CODE

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N° Code trame | TEST LEDS | QR CODE |  |
| 0 | CODE START = "F8" | CODE START = "F8" |  |
| 1 | CODE SPORT ="93" | CODE SPORT ="94 |  |
| 2 | MODE 19 | MODE 18 |  |
| 3 | "xx" | "20" |  |
| 4 | "xx" | "20" |  |
| 5 | "xx" | "20" |  |
| 6 | "xx" | "20" |  |
| 7 | "xx" | "20" |  |
| 8 | "xx" | "20" |  |
| 9 | "xx" | "20" |  |
| 10 | "xx" | "20" |  |
| 11 | "xx" | "20" |  |
| 12 | "xx" | "20" |  |
| 13 | "xx" | "20" |  |
| 14 | "xx" | "20" |  |
| 15 | "xx" | "20" |  |
| 16 | "xx" | "20" |  |
| 17 | "xx" | "20" |  |
| 18 | "xx" | "20" |  |
| 19 | "xx" | "20" |  |
| 20 | "xx" | "20" |  |
| 21 | "xx" | "20" |  |
| 22 | "xx" | "20" |  |
| 23 | "xx" | "20" |  |
| 24 | "xx" | "20" |  |
| 25 | "xx" | "20" |  |
| 26 | "xx" | "20" |  |
| 27 | "xx" | "20" |  |
| 28 | "xx" | "20" |  |
| 29 | "xx" | "20" |  |
| 30 | "xx" | "20" |  |
| 31 | "xx" | "20" |  |
| 32 | "xx" | "20" |  |
| 33 | "xx" | "20" |  |
| 34 | "xx" | "20" |  |
| 35 | "xx" | "20" |  |
| 36 | "xx" | "20" |  |
| 37 | "xx" | "20" |  |
| 38 | "xx" | "20" |  |
| 39 | "xx" | "20" |  |
| 40 | "xx" | "20" |  |
| 41 | "xx" | "20" |  |
| 42 | "xx" | "20" |  |
| 43 | "xx" | "20" |  |
| 44 | "xx" | "20" |  |
| 45 | "xx" | "20" |  |
| 46 | "xx" | "20" |  |
| 47 | "xx" | "20" |  |
| 48 | "xx" | "20" |  |
| 49 | "xx" | "20" |  |
| 50 | "xx" | "20" |  |
| 51 | "xx" | "20" |  |
| 52 | "xx" | "20" |  |
| 53 | "0D" | "0D" |  |

* NOTES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  | |  | |



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.](mailto:stramatel@stramatel.)com

www.stramatel.com

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