

BE09046
PROTOCOLES

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 "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 basket-ball : les données "fautes individuelles" et "points individuels" sont envoyées alternativement.

En modes handball, 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 RS485 – EN MODE RADIO

Connecter l'interface TV RS485 dotée d'un câble noir sur une embase libre à l'arrière des pupitres.

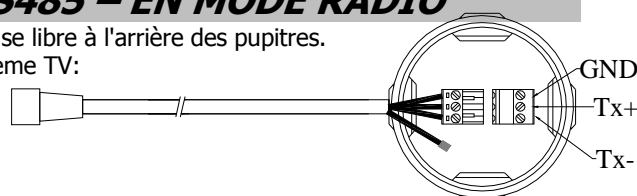
Ouvrir le boîtier de jonction et raccorder le câble de liaison du système TV :

Fil bleu : Masse

Fil blanc : Tx+

Fil jaune : Tx-

Fil rouge : non connecté



MISE EN SERVICE – INTERFACE TV RS485 – EN MODE FILAIRE

Connecter l'interface TV RS485 dotée d'un câble beige sur le boîtier de jonction mural YBJ35.

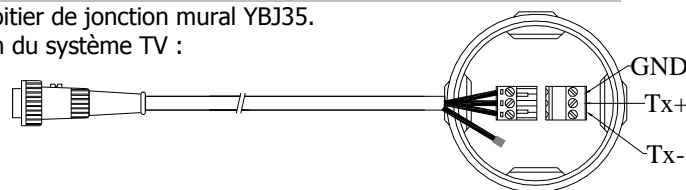
Ouvrir le boîtier de jonction rond et raccorder le câble de liaison du système TV :

Fil bleu : Masse

Fil blanc : Tx+

Fil jaune : Tx-

Fil rouge : non connecté



NOTES

Note 1 : "F8" : Format Hexadecimal

Note 2 : L = EQUIPE "LOCAUX" V = EQUIPE "VISITEURS"

Note 3 : Pas de format spécifié --> ASCII

Note 4 : Possession de balle = "31" --> LOCAUX = "32" --> VISITEURS Autre valeur --> éteint

Note 5 : Klaxon = "31" --> allumé Autre valeur --> éteint

Note 6 : start/stop chronomètre = "31" --> allumé Autre valeur --> éteint

Note 7 : Affichage 24" = "31" --> allumé Autre valeur --> éteint

Note 8 : Hand : Pénalités en cours

= "31" --> 1ère pénalité = "32" --> 1ère & 2ème pénalités = "33" --> 1ère, 2ème & 3ème pénalités

= "34" --> 2ème pénalité = "35" --> 3rd 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 14 : Mode test = "20" --> Test standard "30" à "39" --> Mode test 0 à 9

Note 15 : Joueur : = "30" "31" --> 1er joueur = "30" "37" --> 7ème joueur

= "30" "32" --> 2ème joueur = "30" "38" --> 8ème joueur

= "30" "33" --> 3ème joueur = "30" "39" --> 9ème joueur

= "30" "34" --> 4ème joueur = "31" "30" --> 10ème joueur

= "30" "35" --> 5ème joueur = "31" "31" --> 11ème joueur

= "30" "36" --> 6ème joueur = "31" "32" --> 12ème joueur

COMPOSITION DES TRAMES

BASKET-BALL / POINTS INDIVIDUELS

CODE DANS LA TRAME	BASKET avec Fautes Individuelles	Points Individuels LOCAUX BASKET / HAND / HOCKEY / FOOT	Points Individuels VISITEURS BASKET / HAND / HOCKEY / FOOT
1	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
2	CODE SPORT = "33"	CODE SPORT = "38"	CODE SPORT = "37"
3	"20"	"20"	"20"
4	Possession balle (note 4)	"20"	Possession balle (note 4)
5	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)
6	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)
7	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)
8	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)
9	L : points (digit 1)	"20"	"20"
10	L : points (digit 2)	"20"	"20"
11	L : points (digit 3)	"20"	"20"
12	V : points (digit 1)	L : Points indiv. joueur 14 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 14 (digit 1)
13	V : points (digit 2)	L : Points indiv. joueur 14 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 14 (digit 2)
14	V : points (digit 3)	"20"	"20"
15	Periode	"20"	"20"
16	L : fautes d'équipe	"20"	"20"
17	V : fautes d'équipe	"20"	"20"
18	L : Nombre de temps-morts	"20"	"20"
19	V : Nombre de temps-morts	"20"	"20"
20	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)
21	Start/Stop Chrono. (note 6)	Start/Stop Chrono. (note 6)	Start/Stop Chrono. (note 6)
22	Chrono. temps-mort (digit1)	"20"	"20"
23	L : Fautes individuelles joueur 1	L : Points indiv. joueur 1 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 1 (digit 1)
24	L : Fautes individuelles joueur 2	L : Points indiv. joueur 1 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 1 (digit 2)
25	L : Fautes individuelles joueur 3	L : Points indiv. joueur 2 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 2 (digit 1)
26	L : Fautes individuelles joueur 4	L : Points indiv. joueur 2 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 2 (digit 2)
27	L : Fautes individuelles joueur 5	L : Points indiv. joueur 3 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 3 (digit 1)
28	L : Fautes individuelles joueur 6	L : Points indiv. joueur 3 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 3 (digit 2)
29	L : Fautes individuelles joueur 7	L : Points indiv. joueur 4 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 4 (digit 1)
30	L : Fautes individuelles joueur 8	L : Points indiv. joueur 4 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 4 (digit 2)
31	L : Fautes individuelles joueur 9	L : Points indiv. joueur 5 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 5 (digit 1)
32	L : Fautes individuelles joueur 10	L : Points indiv. joueur 5 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 5 (digit 2)
33	L : Fautes individuelles joueur 11	L : Points indiv. joueur 6 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 6 (digit 1)
34	L : Fautes individuelles joueur 12	L : Points indiv. joueur 6 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 6 (digit 2)
35	V : Fautes individuelles joueur 1	L : Points indiv. joueur 7 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 7 (digit 1)
36	V : Fautes individuelles joueur 2	L : Points indiv. joueur 7 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 7 (digit 2)
37	V : Fautes individuelles joueur 3	L : Points indiv. joueur 8 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 8 (digit 1)
38	V : Fautes individuelles joueur 4	L : Points indiv. joueur 8 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 8 (digit 2)
39	V : Fautes individuelles joueur 5	L : Points indiv. joueur 9 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 9 (digit 1)
40	V : Fautes individuelles joueur 6	L : Points indiv. joueur 9 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 9 (digit 2)
41	V : Fautes individuelles joueur 7	L : Points indiv. joueur 10 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 10 (digit 1)
42	V : Fautes individuelles joueur 8	L : Points indiv. joueur 10 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 10 (digit 2)
43	V : Fautes individuelles joueur 9	L : Points indiv. joueur 11 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 11 (digit 1)
44	V : Fautes individuelles joueur 10	L : Points indiv. joueur 11 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 11 (digit 2)
45	V : Fautes individuelles joueur 11	L : Points indiv. joueur 12 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 12 (digit 1)
46	V : Fautes individuelles joueur 12	L : Points indiv. joueur 12 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 12 (digit 2)
47	Chrono. temps-mort (digit2)	L : Points indiv. joueur 13 (digit 1)	V : Points indiv. joueur 13 (digit 1)
48	Chrono. temps-mort (digit3)	L : Points indiv. joueur 13 (digit 2)	V : Points indiv. joueur 13 (digit 2)
49	Chrono. 24" (digit 1)	Chrono. 24" (digit 1)	Chrono. 24" (digit 1)
50	Chrono. 24" (digit 2)	Chrono. 24" (digit 2)	Chrono. 24" (digit 2)
51	Klaxon 24" (note 5)	Klaxon 24" (note 5)	Klaxon 24" (note 5)
52	Start/Stop 24" (note 6)	Start/Stop 24" (note 6)	Start/Stop 24" (note 6)
53	Affichage 24" (note 7)	Affichage 24" (note 7)	Affichage 24" (note 7)
54	"0D"	"0D"	"0D"

COMPOSITION DES TRAMES

HANDBALL / FOOTBALL / VOLLEY-BALL / TENNIS

CODE DANS LA TRAME	HANDBALL / FOOTBALL	VOLLEY-BALL	TENNIS
1	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
2	CODE SPORT = "35"	CODE SPORT = "36"	CODE SPORT = "39"
3	"20"	"20"	"20"
4	"20"	"20"	"20"
5	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)
6	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)
7	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)
8	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)
9	"20"	"20"	"20"
10	L : points (digit 1)	L : points (digit 1)	L : points (digit 1)
11	L : points (digit 2)	L : points (digit 2)	L : points (digit 2)
12	"20"	"20"	"20"
13	V : points (digit 1)	V : points (digit 1)	V : points (digit 1)
14	V : points (digit 2)	V : points (digit 2)	V : points (digit 2)
15	Période	Set	Set
16	L : Pénalités en cours (note 8)	L : Sets gagnés	L : Sets gagnés
17	V : Pénalités en cours (note 8)	V : Sets gagnés	V : Sets gagnés
18	L : Nombre de temps-morts	L : Nombre de temps-morts	"20"
19	V : Nombre de temps-morts	V : Nombre de temps-morts	"20"
20	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)	"20"
21	Start/Stop Chrono. (note 6)	Start/Stop Chrono. (note 6)	Chrono. Start/Stop (note 6)
22	"20"	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)
23	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	"20"	L : Jeux gagnés dans le set (digit 1)
24	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	"20"	L : Jeux gagnés dans le set (digit 2)
25	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	L : Points dans le 1er Set (digit 1)	L : Jeux dans le 1er set (digit 1)
26	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	L : Points dans le 1er Set (digit 2)	L : Jeux dans le 1er set (digit 2)
27	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	V : Points dans le 1er Set (digit 1)	V : Jeux dans le 1er set (digit 1)
28	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	V : Points dans le 1er Set (digit 2)	V : Jeux dans le 1er set (digit 2)
29	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	L : Points dans le 2ème Set (digit 1)	L : Jeux dans le 2ème set (digit 1)
30	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 2)	L : Points dans le 2ème Set (digit 2)	L : Jeux dans le 2ème set (digit 2)
31	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 3)	V : Points dans le 2ème Set (digit 1)	V : Jeux dans le 2ème set (digit 1)
32	"20"	V : Points dans le 2ème Set (digit 2)	V : Jeux dans le 2ème set (digit 2)
33	"20"	L : Points dans le 3ème Set (digit 1)	"20"
34	"20"	L : Points dans le 3ème Set (digit 2)	"20"
35	"20"	V : Points dans le 3ème Set (digit 1)	"20"
36	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	V : Points dans le 3ème Set (digit 2)	V : Jeux gagnés dans le set (digit 1)
37	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	L : Points dans le 4ème Set (digit 1)	V : Jeux gagnés dans le set (digit 2)
38	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	L : Points dans le 4ème Set (digit 2)	L : Jeux dans le 3ème set (digit 1)
39	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	V : Points dans le 4ème Set (digit 1)	L : Jeux dans le 3ème set (digit 2)
40	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	V : Points dans le 4ème Set (digit 2)	V : Jeux dans le 3ème set (digit 1)
41	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	"20"	V : Jeux dans le 3ème set (digit 2)
42	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	"20"	L : Jeux dans le 4ème set (digit 1)
43	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 2)	"20"	L : Jeux dans le 4ème set (digit 2)
44	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 3)	"20"	V : Jeux dans le 4ème set (digit 1)
45	"20"	"20"	V : Jeux dans le 4ème set (digit 2)
46	"20"	"20"	"20"
47	"20"	"20"	"20"
48	"20"	"20"	"20"
49	"20"	"20"	"20"
50	"20"	"20"	"20"
51	"20"	Service (note 10)	Service (note 10)
52	"20"	Gagnant (note 11)	Gagnant (note 11)
53	"20"	"20"	Tie-break (note 12)
54	"00"	"00"	"00"

COMPOSITION DES TRAMES

TENNIS DE TABLE / BADMINTON / CHRONOMETRE SIMPLE

CODE DANS LA TRAME	TENNIS DE TABLE	BADMINTON	CHRONOMETRE SIMPLE
1	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
2	CODE SPORT = "3A"	CODE SPORT = "6C"	CODE SPORT = "9A"
3	"20"	"20"	"20"
4	"20"	"20"	"20"
5	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)
6	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)
7	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)
8	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)
9	"20"	"20"	"20"
10	L : points (digit 1)	L : points (digit 1)	"20"
11	L : points (digit 2)	L : points (digit 2)	"20"
12	"20"	"20"	"20"
13	V : points (digit 1)	V : points (digit 1)	"20"
14	V : points (digit 2)	V : points (digit 2)	"20"
15	Set	Set	"20"
16	L : Sets gagnés	L : Sets gagnés	"20"
17	V : Sets gagnés	V : Sets gagnés	"20"
18	"20"	"20"	"20"
19	"20"	"20"	"20"
20	"20"	"20"	Klaxon (note 5)
21	Start/Stop Chrono. (note 6)	Start/Stop Chrono. (note 6)	Start/Stop Chrono. (note 6)
22	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)
23	"20"	"20"	"20"
24	"20"	"20"	"20"
25	L : Points dans le 1er Set (digit 1)	L : Points dans le 1er Set (digit 1)	"20"
26	L : Points dans le 1er Set (digit 2)	L : Points dans le 1er Set (digit 2)	"20"
27	V : Points dans le 1er Set (digit 1)	V : Points dans le 1er Set (digit 1)	"20"
28	V : Points dans le 1er Set (digit 2)	V : Points dans le 1er Set (digit 2)	"20"
29	L : Points dans le 2ème Set (digit 1)	L : Points dans le 2ème Set (digit 1)	"20"
30	L : Points dans le 2ème Set (digit 2)	L : Points dans le 2ème Set (digit 2)	"20"
31	V : Points dans le 2ème Set (digit 1)	V : Points dans le 2ème Set (digit 1)	"20"
32	V : Points dans le 2ème Set (digit 2)	V : Points dans le 2ème Set (digit 2)	"20"
33	L : Points dans le 3ème Set (digit 1)	L : Points dans le 3ème Set (digit 1)	"20"
34	L : Points dans le 3ème Set (digit 2)	L : Points dans le 3ème Set (digit 2)	"20"
35	V : Points dans le 3ème Set (digit 1)	V : Points dans le 3ème Set (digit 1)	"20"
36	V : Points dans le 3ème Set (digit 2)	V : Points dans le 3ème Set (digit 2)	"20"
37	L : Points dans le 4ème Set (digit 1)	"20"	"20"
38	L : Points dans le 4ème Set (digit 2)	"20"	"20"
39	V : Points dans le 4ème Set (digit 1)	"20"	"20"
40	V : Points dans le 4ème Set (digit 2)	"20"	"20"
41	"20"	"20"	"20"
42	"20"	"20"	"20"
43	"20"	"20"	"20"
44	"20"	"20"	"20"
45	"20"	"20"	"20"
46	"20"	"20"	"20"
47	"20"	"20"	"20"
48	"20"	"20"	"20"
49	"20"	"20"	"20"
50	"20"	"20"	"20"
51	Service (note 10)	Service (note 10)	"20"
52	Gagnant (note 11)	Gagnant (note 11)	"20"
53	"20"	"20"	"20"
54	"0D"	"0D"	"0D"

COMPOSITION DES TRAMES

MISE A L'HEURE / ENTRAINEMENT / TEST DES LEDS

CODE DANS LA TRAME	MISE A L'HEURE	ENTRAINEMENT	TEST DES LEDS
1	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
2	CODE SPORT = "99"	CODE SPORT = "9C"	CODE SPORT = "66"
3	"20"	"20"	"20"
4	"20"	"20"	Mode test (note 14)
5	Heure (digit 1)	Chrono. (digit 1)	"20"
6	Heure (digit 2)	Chrono. (digit 2)	L : Test ligne
7	Heure (digit 3)	Chrono. (digit 3)	V : Test ligne
8	Heure (digit 4)	Chrono. (digit 4)	"20"
9	"20"	"20"	"20"
10	Horaire d'affichage (digit 1)	cycles (digit 1)	"20"
11	Horaire d'affichage (digit 2)	cycles (digit 2)	"20"
12	Horaire d'affichage (digit 3)	"20"	"20"
13	Horaire d'affichage (digit 4)	"20"	"20"
14	"20"	"20"	"20"
15	Horaire d'extinction (digit 1)	"20"	"20"
16	Horaire d'extinction (digit 2)	"20"	"20"
17	Horaire d'extinction (digit 3)	"20"	"20"
18	Horaire d'extinction (digit 4)	"20"	"20"
19	"20"	"20"	"20"
20	"20"	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)
21	"20"	Start/Stop Chrono. (note 6)	"20"
22	"20"	Affichage Horloge/Chrono. (note 9)	"20"
23	"20"	"20"	"20"
24	"20"	"20"	"20"
25	"20"	"20"	"20"
26	"20"	"20"	"20"
27	"20"	"20"	"20"
28	"20"	"20"	"20"
29	"20"	"20"	"20"
30	"20"	"20"	"20"
31	"20"	"20"	"20"
32	"20"	"20"	"20"
33	"20"	"20"	"20"
34	"20"	"20"	"20"
35	"20"	"20"	"20"
36	"20"	"20"	"20"
37	"20"	"20"	"20"
38	"20"	"20"	"20"
39	"20"	"20"	"20"
40	"20"	"20"	"20"
41	"20"	"20"	"20"
42	"20"	"20"	"20"
43	"20"	"20"	"20"
44	"20"	"20"	"20"
45	"20"	"20"	"20"
46	"20"	"20"	"20"
47	"20"	"20"	"20"
48	"20"	"20"	"20"
49	"20"	"20"	"20"
50	"20"	"20"	"20"
51	"20"	Exercice/Repos (note 13)	"20"
52	"20"	"20"	"20"
53	"20"	"20"	"20"
54	"0D"	"0D"	"0D"

COMPOSITION DES TRAMES

HOCKEY / FLOORBALL / BOXE / NETBALL

CODE DANS LA TRAME	HOCKEY / FLOORBALL	BOXE	NETBALL
1	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
2	CODE SPORT = "35"	CODE SPORT = "35"	CODE SPORT = "33"
3	"20"	"20"	"20"
4	"20"	"20"	Possession balle (note 4)
5	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)
6	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)
7	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)
8	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)
9	"20"	"20"	"20"
10	L : points (digit 1)	"20"	L : points (digit 2)
11	L : points (digit 2)	L : avertissements	L : points (digit 3)
12	"20"	"20"	"20"
13	V : points (digit 1)	"20"	V : points (digit 2)
14	V : points (digit 2)	V : avertissements	V : points (digit 3)
15	Periode	Periode	Periode
16	L : Pénalités en cours (note 8)	"20"	"20"
17	V : Pénalités en cours (note 8)	"20"	"20"
18	L : Nombre de temps-morts	"20"	"20"
19	V : Nombre de temps-morts	"20"	"20"
20	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)
21	Start/Stop Chrono. (note 6)	Start/Stop Chrono. (note 6)	Start/Stop Chrono. (note 6)
22	"20"	"20"	"20"
23	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	"20"	"20"
24	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	"20"	"20"
25	L : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	"20"	"20"
26	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	"20"	"20"
27	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	"20"	"20"
28	L : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	"20"	"20"
29	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	"20"	"20"
30	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 2)	"20"	"20"
31	L : Chrono. Pénalité 3 (digit 3)	"20"	"20"
32	"20"	"20"	"20"
33	"20"	"20"	"20"
34	"20"	"20"	"20"
35	"20"	"20"	"20"
36	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 1)	"20"	"20"
37	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 2)	"20"	"20"
38	V : Chrono. Pénalité 1 (digit 3)	"20"	"20"
39	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 1)	"20"	"20"
40	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 2)	"20"	"20"
41	V : Chrono. Pénalité 2 (digit 3)	"20"	"20"
42	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 1)	"20"	"20"
43	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 2)	"20"	"20"
44	V : Chrono. Pénalité 3 (digit 3)	"20"	"20"
45	"20"	"20"	"20"
46	"20"	"20"	"20"
47	"20"	"20"	"20"
48	"20"	"20"	"20"
49	"20"	"20"	"20"
50	"20"	"20"	"20"
51	"20"	"20"	"20"
52	"20"	"20"	"20"
53	"20"	"20"	"20"
54	"0D"	"0D"	"0D"

COMPOSITION DES TRAMES

OPTION MESSAGES DEFILANTS

CODE DANS LA TRAME	MESSAGES	CONFIGURATION MESSAGES
1	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
2	CODE SPORT ="4D" (M)	CODE SPORT ="43" (C)
3	Index trame	Type message
4	Num éro Message	Type message
5	Chrono. (digit 1)	Chrono. (digit 1)
6	Chrono. (digit 2)	Chrono. (digit 2)
7	Chrono. (digit 3)	Chrono. (digit 3)
8	Chrono. (digit 4)	Chrono. (digit 4)
9	Caractère 1 - Octet 1 (UTF16)	Type Message 1
10	Caractère 1 - Octet 2 (UTF16)	Type Message 2
11	Caractère 2 - Octet 1 (UTF16)	Type Message 3
12	Caractère 2 - Octet 2 (UTF16)	Type Message 4
13	Caractère 3 - Octet 1 (UTF16)	Cycle (digit 1)
14	Caractère 3 - Octet 2 (UTF16)	Cycle (digit 2)
15	Caractère 4 - Octet 1 (UTF16)	Type Message 1
16	Caractère 4 - Octet 2 (UTF16)	Type Message 2
17	Caractère 5 - Octet 1 (UTF16)	Type Message 3
18	Caractère 5 - Octet 2 (UTF16)	Type Message 4
19	Caractère 6 - Octet 1 (UTF16)	"20"
20	Klaxon (note 5)	Klaxon (note 5)
21	Start/Stop Chrono. (note 6)	Start/Stop Chrono. (note 6)
22	Caractère 6 - Octet 2 (UTF16)	Chronologie (digit 1)
23	Caractère 7 - Octet 1 (UTF16)	Chronologie (digit 2)
24	Caractère 7 - Octet 2 (UTF16)	Chronologie (digit 3)
25	Caractère 8 - Octet 1 (UTF16)	Chronologie (digit 4)
26	Caractère 8 - Octet 2 (UTF16)	"20"
27	Caractère 9 - Octet 1 (UTF16)	"20"
28	Caractère 9 - Octet 2 (UTF16)	"20"
29	Caractère 10 - Octet 1 (UTF16)	"20"
30	Caractère 10 - Octet 2 (UTF16)	"20"
31	Caractère 11 - Octet 1 (UTF16)	"20"
32	Caractère 11 - Octet 2 (UTF16)	"20"
33	Caractère 12 - Octet 1 (UTF16)	"20"
34	Caractère 12 - Octet 2 (UTF16)	"20"
35	Caractère 13 - Octet 1 (UTF16)	"20"
36	Caractère 13 - Octet 2 (UTF16)	"20"
37	Caractère 14 - Octet 1 (UTF16)	"20"
38	Caractère 14 - Octet 2 (UTF16)	"20"
39	Caractère 15 - Octet 1 (UTF16)	"20"
40	Caractère 15 - Octet 2 (UTF16)	"20"
41	Caractère 16 - Octet 1 (UTF16)	"20"
42	Caractère 16 - Octet 2 (UTF16)	"20"
43	Caractère 17 - Octet 1 (UTF16)	"20"
44	Caractère 17 - Octet 2 (UTF16)	"20"
45	Caractère 18 - Octet 1 (UTF16)	"20"
46	Caractère 18 - Octet 2 (UTF16)	"20"
47	Caractère 19 - Octet 1 (UTF16)	"20"
48	Caractère 19 - Octet 2 (UTF16)	"20"
49	Chrono. 24" (digit 1)	Chrono. 24" (digit 1)
50	Chrono. 24" (digit 2)	Chrono. 24" (digit 2)
51	Klaxon 24" (note 5)	Klaxon 24" (note 5)
52	Start/Stop 24" (note 6)	Start/Stop 24" (note 6)
53	Affichage 24" (note 7)	Affichage 24" (note 7)
54	"0D"	"0D"


COMPOSITION DES TRAMES


NOMS DES EQUIPES / NOMS ET NUMEROS DES JOUEURS

CODE DANS LA TRAME	EQUIPES LOCAUX & VISITEURS	JOUEURS LOCAUX	JOUEURS VISITEURS
1	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"	CODE START = "F8"
2	CODE SPORT ="77" ou "62"	CODE SPORT ="77"	CODE SPORT ="62"
3	"20"	Joueur concerné ("30" à "3B")	Joueur concerné ("30" à "3B")
4	"20"	Caractère 1 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 1 - Octet 1 (UTF16)
5	"20"	Caractère 1 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 1 - Octet 2 (UTF16)
6	"20"	Caractère 2 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 2 - Octet 1 (UTF16)
7	Caractère 1 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 2 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 2 - Octet 2 (UTF16)
8	Caractère 1 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 3 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 3 - Octet 1 (UTF16)
9	Caractère 2 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 3 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 3 - Octet 2 (UTF16)
10	Caractère 2 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 4 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 4 - Octet 1 (UTF16)
11	Caractère 3 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 4 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 4 - Octet 2 (UTF16)
12	Caractère 3 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 5 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 5 - Octet 1 (UTF16)
13	Caractère 4 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 5 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 5 - Octet 2 (UTF16)
14	Caractère 4 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 6 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 6 - Octet 1 (UTF16)
15	Caractère 5 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 6 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 6 - Octet 2 (UTF16)
16	Caractère 5 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 7 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 7 - Octet 1 (UTF16)
17	Caractère 6 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 7 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 7 - Octet 2 (UTF16)
18	Caractère 6 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 8 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 8 - Octet 1 (UTF16)
19	Caractère 7 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 8 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 8 - Octet 2 (UTF16)
20	Caractère 7 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 9 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 9 - Octet 1 (UTF16)
21	Caractère 8 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 9 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 9 - Octet 2 (UTF16)
22	Caractère 8 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 10 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 10 - Octet 1 (UTF16)
23	Caractère 9 - Octet 1 (UTF16)	Caractère 10 - Octet 2 (UTF16)	Caractère 10 - Octet 2 (UTF16)
24	Caractère 9 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
25	Caractère 10 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
26	Caractère 10 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
27	Caractère 11 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
28	Caractère 11 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
29	Caractère 12 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
30	Caractère 12 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
31	Caractère 13 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
32	Caractère 13 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
33	Caractère 14 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
34	Caractère 14 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
35	Caractère 15 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
36	Caractère 15 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
37	Caractère 16 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
38	Caractère 16 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
39	Caractère 17 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
40	Caractère 17 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
41	Caractère 18 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
42	Caractère 18 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
43	Caractère 19 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
44	Caractère 19 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
45	Caractère 20 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
46	Caractère 20 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
47	Caractère 21 - Octet 1 (UTF16)	"20"	"20"
48	Caractère 21 - Octet 2 (UTF16)	"20"	"20"
49	"20"	"20"	"20"
50	"20"	"20"	"20"
51	"20"	"20"	"20"
52	"20"	Numéro dossard (digit 1)	Numéro dossard (digit 1)
53	"20"	Numéro dossard (digit 2)	Numéro dossard (digit 2)
54	"0D"	"0D"	"0D"

STRAMATEL

Zone Industrielle de Bel Air
F-44850 LE CELLIER / FRANCE

 France : 02-40-25-46-90

 International : ++33 240-25-46-90

Fax : 02-40-25-30-63 **Fax international :** ++33 240-25-30-63

 stramatel@stramatel.fr