



BASIC 200 / 250

Guide de démarrage





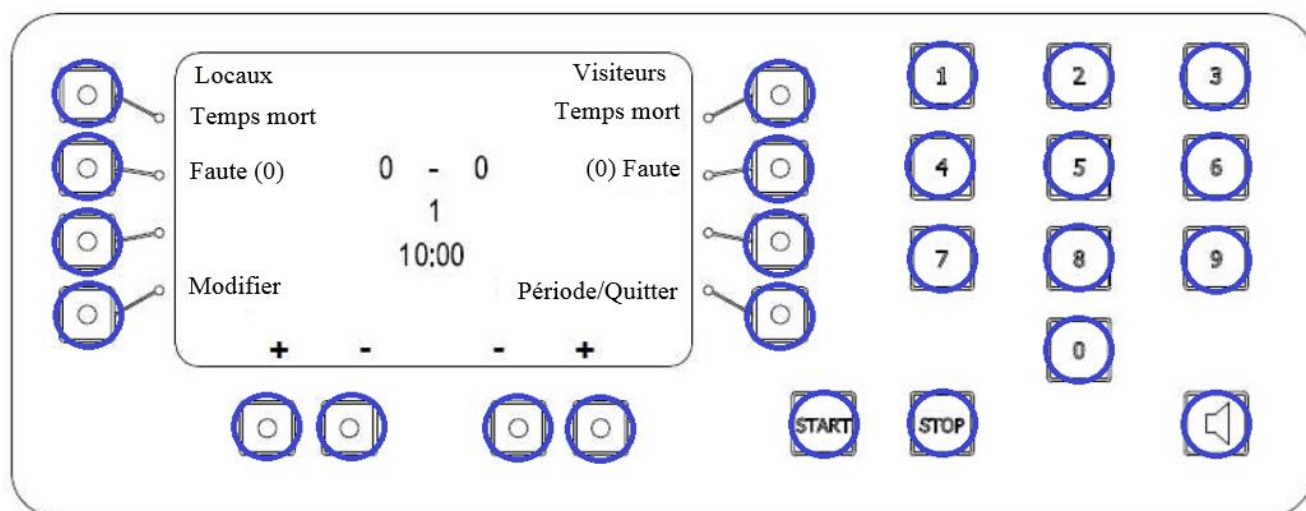
Sommaire

Général.....	3
Démarrage	3
Connexions.....	4
Mis à l'heure	5
Modifier l'adresse radio (Pupitre de commande sans fil)	6
Modules	8
Paramètres spécifiques par sport	9
Résoudre les problèmes	11
Erreur: Radio hors de portée	11
Circuit de charge	11





Général



**L'ECRAN COULEUR DE CE PUPITRE DE COMMANDE N'EST
PAS UN ECRAN TACTILE/TOUCHSCREEN!!!**

**SAISIE UNIQUEMENT PAR LES TOUCHES ENCERCLEES
EN BLEU!**

Démarrage

1. Connectez le courant 230 VAC au marquoir, dans le cas où le marquoir est aussi utilisé comme horloge, cette mesure est superflue.
2. Lorsque vous avez un pupitre de commande avec câblage fixe, connectez le pupitre commande au point de connexion.
Dans le cas d'un pupitre de commande sans fil, allumez-le au moyen de l'interrupteur à l'arrière du pupitre de commande (1= marche/0= arrêt).
3. Si une manette **START/STOP** (temps de jeu/chronomètre) est utilisée, connectez-la au borne de raccordement à l'arrière du pupitre de commande. (voir indication START/STOP).
4. Si une manette **START/STOP/RESET** (14/24" afficheurs de temps de possession) est utilisée, connectez-la au borne de raccordement à l'arrière du pupitre de commande. (voir indication 24").





Connexions

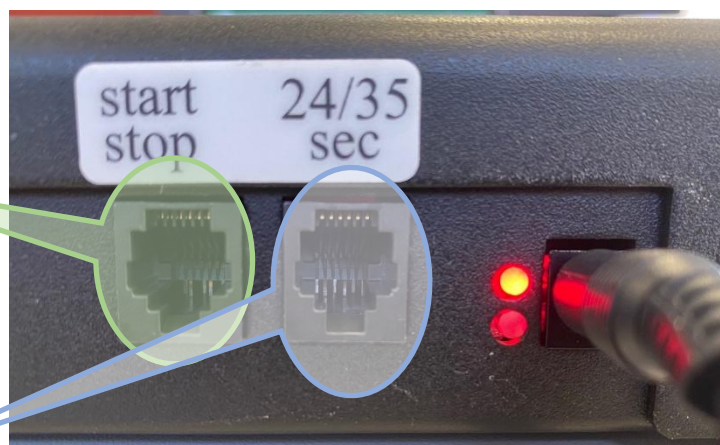


Interrupteur on/off
(Version sans fil uniquement)

Programmation Westerstrand

Raccordement manette
Start/Stop et temps de jeu

Raccordement manette
afficheurs de temps de possession
Basket: 14/14"
Balle au panier: 25"
Waterpolo: 18/28"



Chargeur 40612-10

Statut LED: **Rouge:** Charger
Vert: Chargé ou
Charger de maintien

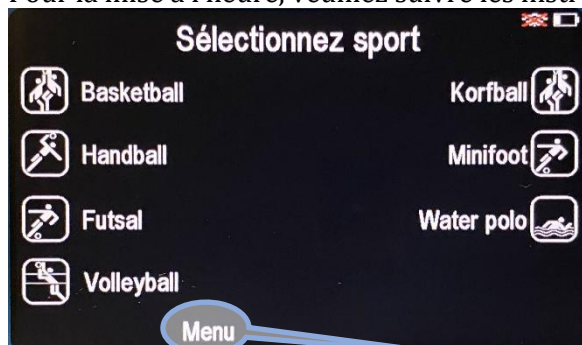




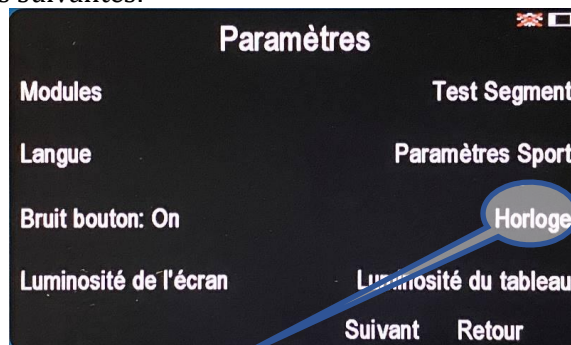
Mis à l'heure

Lorsque le marqueur n'est pas utilisé pour des matchs, il peut afficher l'heure.

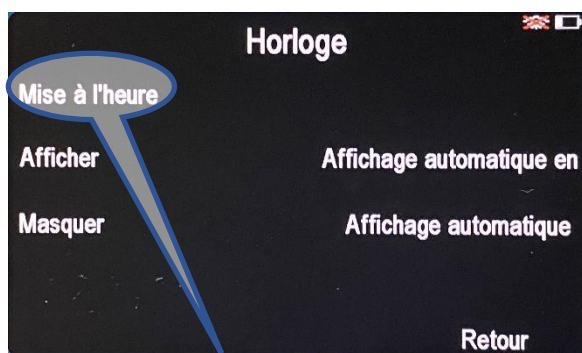
Pour la mise à l'heure, veuillez suivre les instructions suivantes:



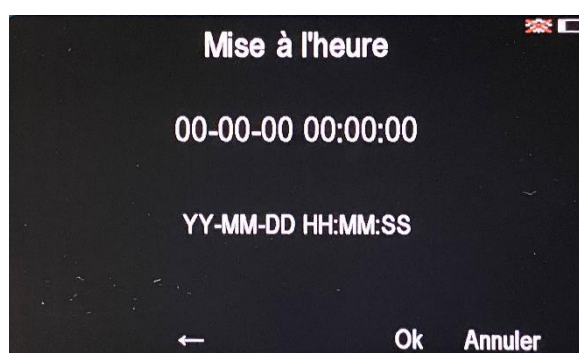
Vous pouvez appuyer sur la touche 'Menu' en bas du menu de démarrage.



Sélectionnez 'Horloge'



Sélectionnez 'Mise à l'heure'



Grâce au clavier numérique, on peut désormais entrer l'année, le mois, la date et l'heure correcte, chaque fois en utilisant 2 chiffres. Confirmer avec "OK".

Appuyez ensuite deux fois sur "Précédent" pour revenir à l'écran d'accueil.



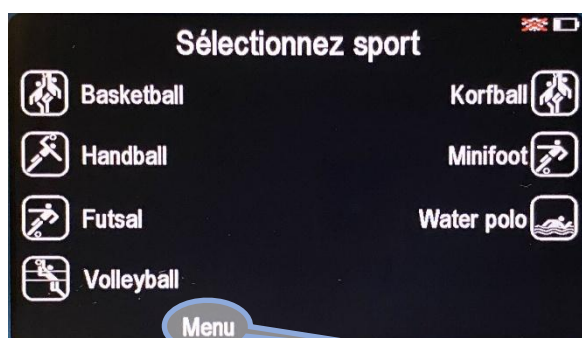


Modifier l'adresse radio (Pupitre de commande sans fil)

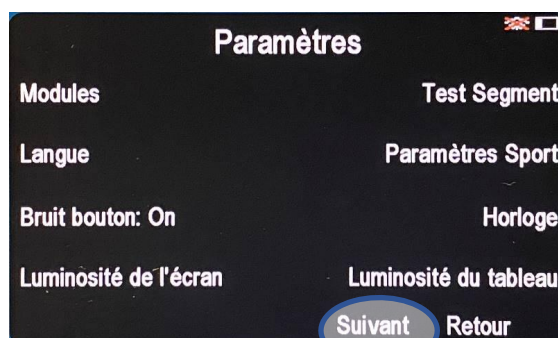
Cette section du mode d'emploi s'applique uniquement aux marqueurs sans fil.

Si la salle de sport est équipée de plusieurs marqueurs sans fil, ceux-ci peuvent être contrôlés de différentes manières. Un seul pupitre de commande peut contrôler chaque terrain de jeu séparément ou tous ensemble. Adresse radio : adresse sans fil d'un marqueur, d'un chronomètre et/ou d'un pupitre de commande.

Groupes de radio : un groupe d'adresses radio.



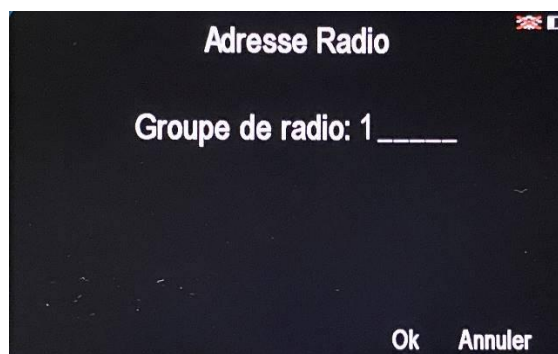
Vous pouvez appuyer sur la touche 'Menu' en bas du menu de démarrage.



Sélectionnez 'Suivant'



Sélectionnez 'Adresse radio'



Grâce au clavier numérique, vous pouvez maintenant placer les adresses radio dans le même groupe.

Par exemple:

Salle de sport avec 2 terrains latéraux (adresse 1 et 2) et 1 terrain principal avec des afficheurs de temps de possession FIBA (adresse 3)

Nous voulons utiliser le pupitre de commande de terrain 1 pour faire fonctionner toute l'installation lorsque nous jouons sur le terrain principal.

Adresse 1 est déjà active, alors appuyer sur la touche 2 et 3 pour ajouter ces adresses. Appuyez 'OK' pour confirmer et puis sur 'Retour' pour revenir.

IMPORTANT: N'oubliez pas d'éteindre les adresses 2 et 3 après le match. De cette façon, le nouvel utilisateur peut être sûr que ce pupitre de commande ne contrôle que le terrain 1 !!!





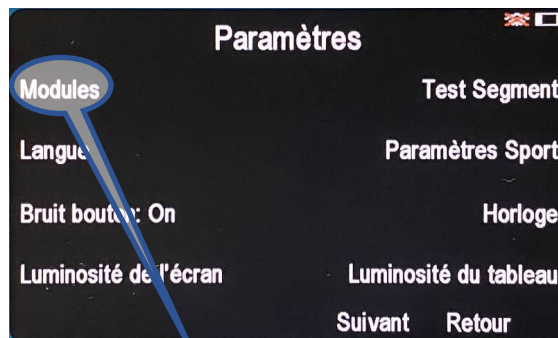


Modules

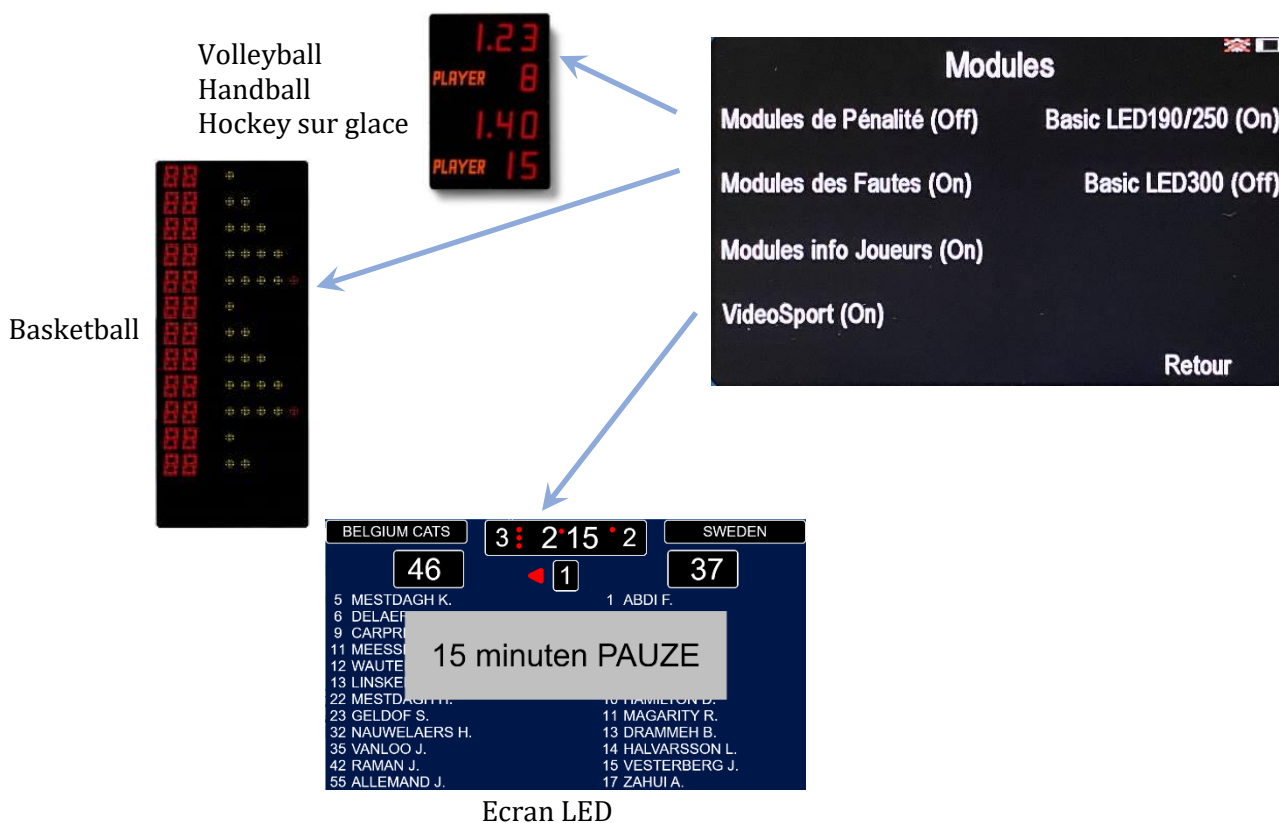
En fonction des modules installés, ceux-ci doivent être activés dans le pupitre de commande.



Vous pouvez appuyer sur la touche 'Menu' en bas du menu de démarrage.



Sélectionnez 'Modules'



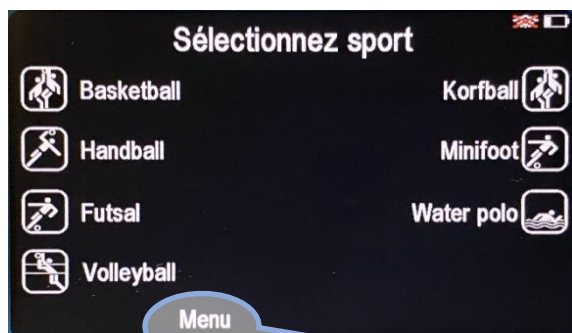
Appuyez ensuite 2 fois sur 'Retour' pour retourner à l'écran d'accueil.



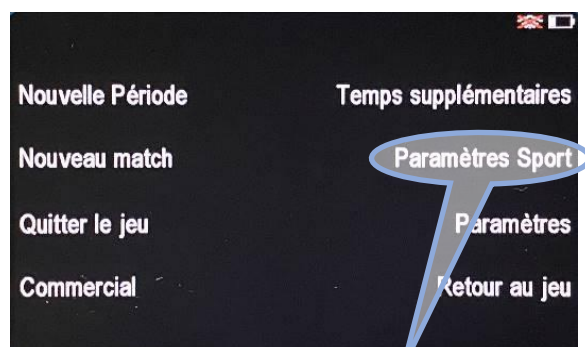
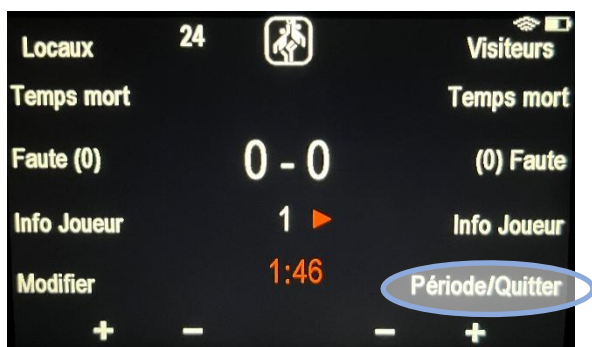


Paramètres spécifiques par sport

Selon le sport pratiqué, un certain nombre de paramètres peuvent être modifiés.



Si ces paramètres sont modifiés dans le menu de l'écran d'accueil, ils restent enregistrés dans le pupitre de commande.

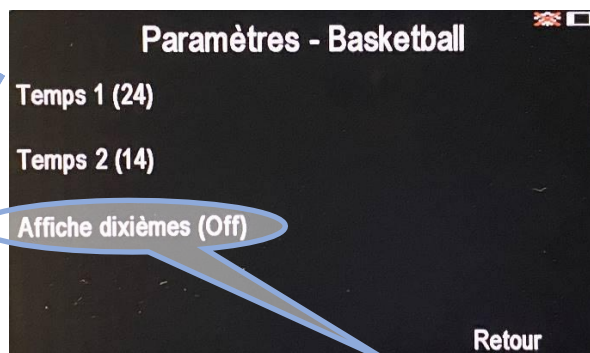
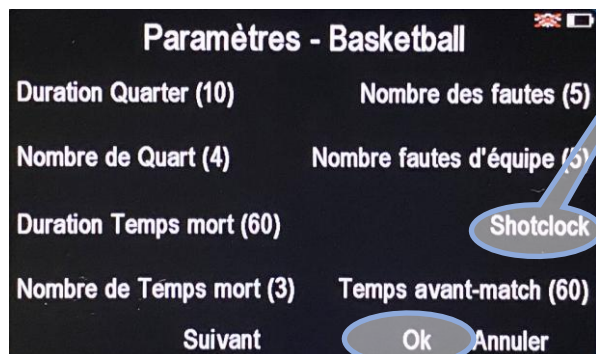


Si le sport souhaité est lancé en premier (par exemple le basket-ball) et que ces paramètres ne sont modifiés qu'ensuite, ils restent actifs tant que le sport n'est pas terminé.

Cette option est la mieux choisie pour adapter les règles non officielles.

La plupart des situations sont évidentes et ne nécessitent aucune explication.



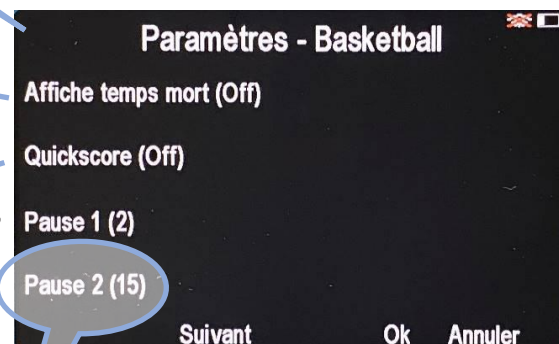


Lorsque ce paramètre est allumé(On), L'afficheur de temps de possession compte les 5 dernières secondes en dixième de secondes selon la dernière réglementation de la FIBA.

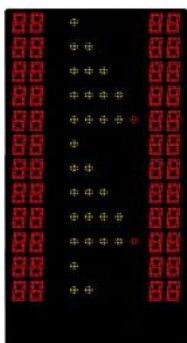
Attention: Pour ce faire, les afficheurs de temps de possession doivent être équipés d'un point entre les 2 chiffres.

Affichage de la dernière minute compte à rebours sur le marquoir en dixièmes

Lors de l'entrée d'un point, le nom du joueur qui a fait le but, est automatiquement demandé. Ceci ne doit qu'être allumé "on" quand les modules d'erreurs avec affichage du nombre de points par joueur sont installés.



Pause automatique
Pause 1: entre les périodes 1&2 et 3&4
Pause 2: entre les périodes 2&3





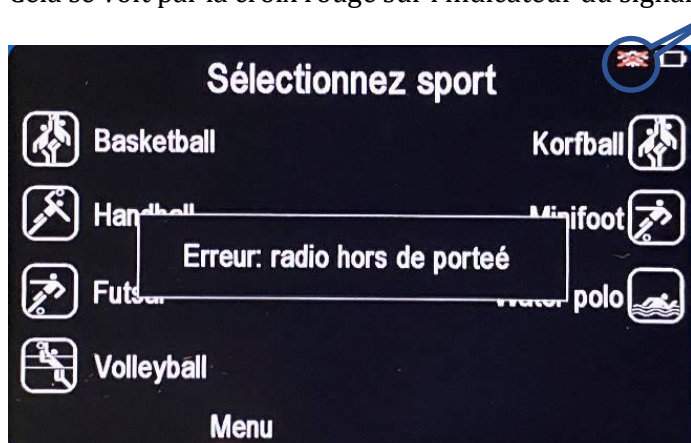
Résoudre les problèmes

Erreur: Radio hors de portée

Si le message 'Erreur: Radio hors de portée' apparaît au démarrage du pupitre de commande sans fil, il faut contrôler les choses suivantes :

- Tous les marquoirs sont sous tension?
- Il y a une antenne vissée sur chaque marquoir ?
(Les afficheurs de temps de possession ont une antenne encastrée non démontable).
- Contrôlez les adresses sans fil (voir chapitre 'Modifier adresse radio').
- Eteignez le pupitre de commande et rallumez-le après avoir contrôlé les points ci-dessus.

Ce message disparaît quand vous appuyez n'importe quelle touche, mais le problème n'est pas encore résolu. Cela se voit par la croix rouge sur l'indicateur du signal sans fil.



Si le message reste après avoir contrôlé les points ci-dessus, contactez le service technique de Westerstrand.

Circuit de charge

Utilisez **uniquement** le chargeur fourni de **+5 VDC**. L'utilisation d'un chargeur inadapté peut endommager irréversiblement le panneau de commande.

Lorsque la batterie est complètement déchargée, par exemple après avoir rangé le panneau de commande avec l'interrupteur en position « 1 », celle-ci doit être rechargée pendant au moins 15 minutes avant de pouvoir redémarrer.

Le chargement du panneau de commande pendant son utilisation ne pose aucun problème.

Nous vous souhaitons beaucoup de succès avec votre marquoir Westerstrand BASIC et de nombreux moments sportifs.

L'équipe Westerstrand

