



BASIC 200 / 250

Mode d'emploi Basketball





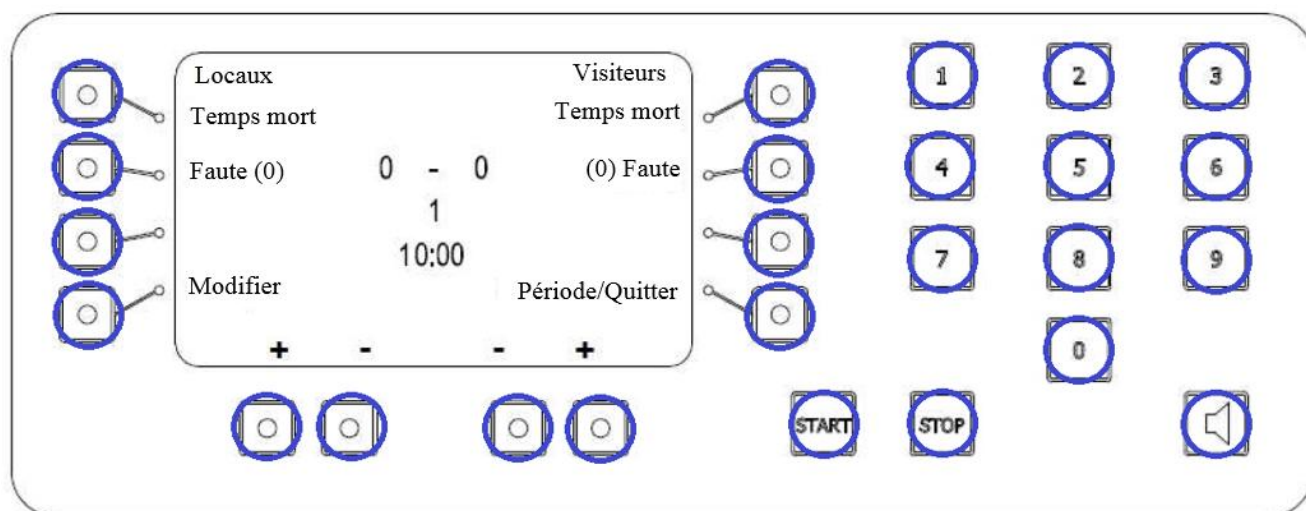
Sommaire

Général.....	3
Démarrage	3
Démarrage du programme basketball.....	4
Scores.....	5
Période.....	5
Chronomètre / temps de jeu	6
Fautes d'équipe	6
Saisie simple des fautes par équipe (seulement faute équipe, pas de numéro de joueur).	6
Saisie des fautes d'équipe avec saisie du numéro du joueur.	6
Changer numéro du joueur	7
Possession de balle	8
Temps mort.....	9
Signal manuel.....	10
Afficheurs de temps de possession : règle 14/24" (option)	10
Correction de la durée du match / Chronomètre.....	10
La fin du match / l'arrêt du tableau marquoir	11
Que faire en cas de panne d'électricité?	11
En cas d'une pupitre filaire	11
En cas d'une pupitre sans fil	11
Entrée du temps sur le tableau marquoir.....	12





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").





Démarrage du programme basketball

A l'installation du pupitre de commande, la question '**Restaurer les données**' apparaît, laquelle il faut confirmer par "**Oui**" ou "**Non**".

Seulement après une coupure de courant ou une batterie vide pendant le match, il faut appuyer "**Oui**" et les données vont revenir sur le marquoir.

Au début d'un nouveau match vous pouvez appuyer la touche "**Non**" où vous pouvez maintenant continuer à choisir le sport respectif.

Maintenant le menu "**Sélectionnez Sport**" apparaît où on peut choisir le sport respectif, dans ce cas confirmer par la touche "**Basketball**".

Puis la question "**Commencez le décompte**" est affichée où il est possible de décompter un certain temps sur le marquoir avant que le match commence. Ce temps du décompte est réglé sur "**60**" minutes par défaut.

Appuyez "**Ok**" si ce temps du décompte est souhaité.

Si vous souhaitez un autre temps du décompte, insérez le maintenant par les touches numériques et confirmez aussi par "**Ok**". Appuyez "**Non**" s'il ne faut pas de temps du décompte.

Dans le cas d'un temps du décompte, le marquoir démarre et commence à décompter immédiatement. Quand le temps du décompte est fini, ou à l'arrêt avancé par la touche "**STOP**", le marquoir est prêt au premier mi-temps (10 minutes).

Après cette confirmation la commande et le marquoir sont prêts à utiliser pour le basketball. Dans le menu standard, les touches suivantes sont visibles :



Scores de locaux

Scores visiteurs

Saisie par la touche "+", correction du score par la touche "-"

Le marquoir est maintenant prêt à utiliser pour le basketball.





Scores

L'attribution d'un score/ point par équipe au moyen des touches (+) et (-).

Si le marquoir est équipé des modules latéraux avec scores personnels, sur l'écran apparaît la question quel est le numéro du joueur après avoir appuyé la touche (+).

Si vous ne souhaitez pas insérer le numéro du joueur, appuyez la touche "Ok".

Si vous souhaitez en outre l'attribution d'un point, insérez le numéro du joueur, c'est possible de le faire au moyen du mode d'emploi suivant:

p.ex. Score : 3 joueur: 12

Appuyez la touche "+"

→ l'écran affiche

Score : 1 Joueur:--

Appuyez encore 2x la touche "+"

→ l'écran affiche

Score : 3 Joueur:--

Insérez le numéro du joueur par le clavier numérique

→ l'écran affiche

Score : 3 Joueur:12

Confirmez par la touche Ok(en bas à gauche ou à droite)

Sur le module latéral, le joueur qui a fait le score clignote ensemble avec les points déjà obtenus.

Période

A la fin du temps de jeu, la question pour démarrer le temps de pause apparaît pendant 10 secondes sur le pupitre de commande. Quand vous n'appuyez pas la touche "**STOP**", le marquoir commence à décompter :

- Entre période 1-2 et 3-4 un temps de pause de 2 minutes
- Entre période 2-3 un temps de pause de 15 minutes

Quand le temps de pause est fini, ou lors d'un arrêt avancé par la touche "**STOP**", le marquoir est prêt pour le mi-temps suivant (10 minutes)

Les temps de pause prédéfinis peuvent être adaptés par le menu "**paramètres sports**".

Une nouvelle période/ un nouveau quartier peut être saisie manuellement par la touche "**Période/quitter**".

Puis il faut sélectionner 'Nouvelle Période'(en haut à gauche).

L'écran affiche:

Nouvelle période?	
2	
Ok	Annuler

Confirmez par la touche 'Ok'

L'écran affiche:

Réinitialiser le temps?		
Non	Oui	Annuler

Confirmez par la touche 'Oui'





Chronomètre / temps de jeu

Commencer et arrêter le temps de jeu au moyen des touches " **Start** " ou " **Stop** ".

Le temps de jeu est en couleur ROUGE à l'écran, cela veut dire que le temps de jeu est arrêté. Seulement après avoir commencé le temps de jeu, la couleur change en VERT, cela veut dire que le temps de jeu est en cours.

Cette fonction peut être reprise par une 2ième personne qui peut commander le START/STOP du temps de jeu par une télécommande pratique (option 43064-00).

Fautes d'équipe

Saisie simple des fautes par équipe (seulement faute équipe, pas de numéro de joueur).

Saisie par la touche " Faute "

Sur l'écran on peut toujours voir les fautes d'équipe actuelles à côté du mot "Faute". Quand il y a p.ex. déjà 2 fautes, l'écran affichera le suivant "Faute (2)".

S'il faut saisir encore une faute d'équipe, vous pouvez le faire comme suit:

Affichage actuel sur l'écran

Appuyez la touche "Faute", écran:

Maintenant appuyez la touche "Ok", écran

Faute (2)

Numéro du joueur/OK? - -

Faute (3)

Saisie des fautes d'équipe avec saisie du numéro du joueur.

Saisie par la touche " Faute "

Sur l'écran on peut toujours voir les fautes d'équipe actuelles à côté du mot "Faute". Quand il y a p.ex. déjà 2 fautes, l'écran affichera le suivant "Faute (2)"

S'il faut saisir encore une faute d'équipe, vous pouvez le faire comme suit:

Affichage actuel sur l'écran

Appuyez la touche "Faute", écran :

Maintenant saisissez le numéro du joueur p.ex. 12

Faute (2)

Numéro du joueur /OK? - -

Faute (3)

Les numéros des joueurs doivent toujours être saisis en 2 chiffres:

Joueur 5 est saisi comme 05

L'écran modifie immédiatement les fautes de 2 à 3 et sur le marquoir le numéro du joueur "12" et ses fautes respectives clignotent pendant 5 secondes.

Quand le marquoir est équipé des modules latéraux pour les fautes personnelles, la faute sera affichée sur le module des fautes par 4 dots jaunes + un dot rouge à l'exclusion (5 fautes).

Sur le module latéral le nom du joueur qui a marqué clignote brièvement avec le nombre de fautes.



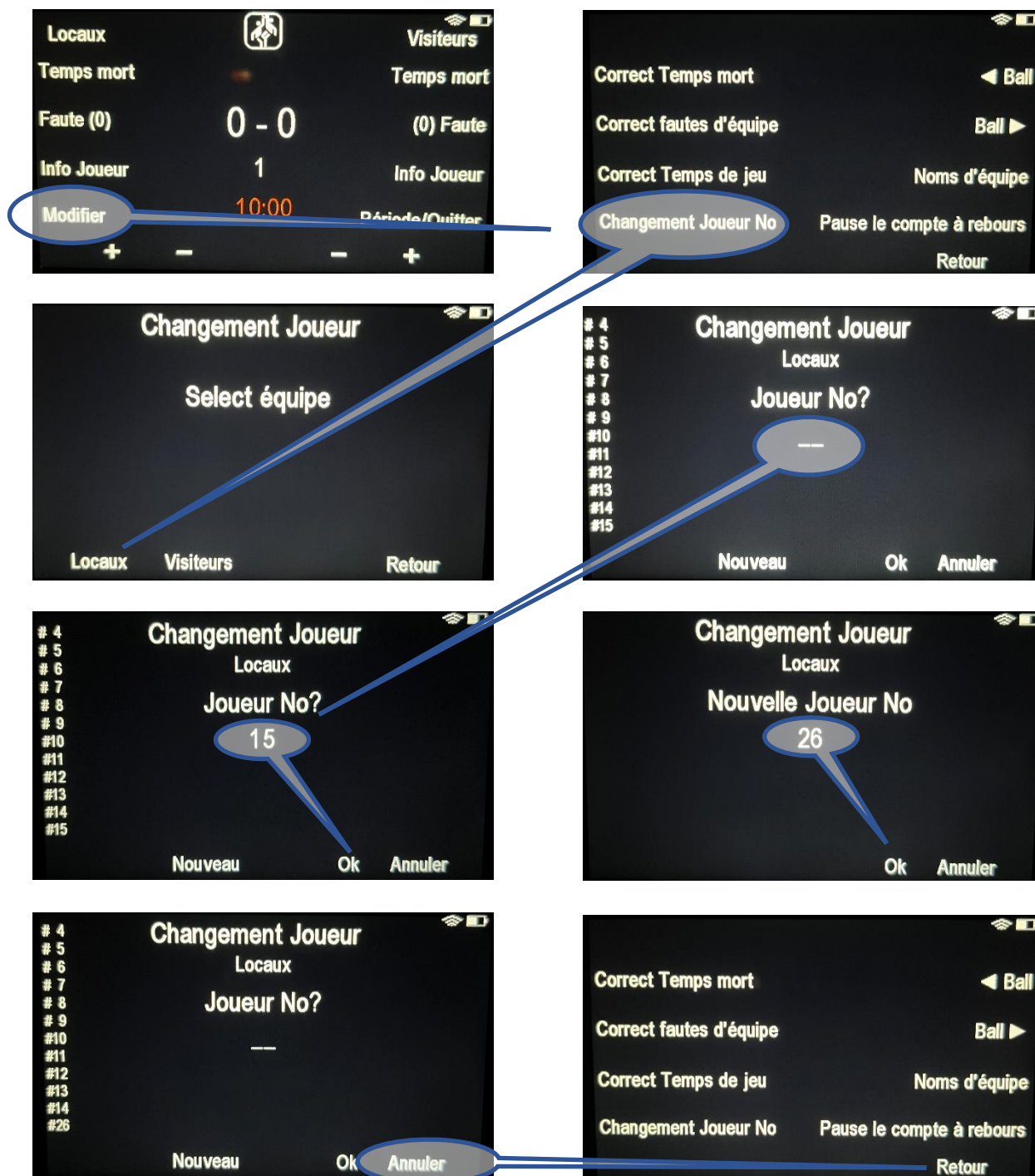


Changer numéro du joueur

Par défaut, les numéros des joueurs sont réglés de 4 à 15.

Ils peuvent toutefois être personnalisés de 00 à 99 selon vos besoins.

Ces numéros peuvent être modifiés aussi bien pour l'équipe locale que pour l'équipe visiteuse.



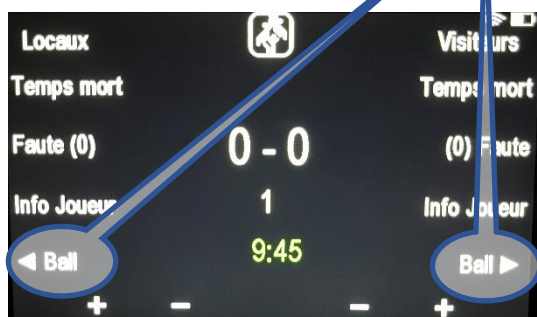


Possession de balle

la saisie de la possession de balle ne peut se faire que lorsque le temps de jeu/chronomètre est en cours.

Par équipe vous pouvez appuyer sur la touche "**Ball**" et cette flèche apparaîtra sur l'écran (couleur rouge) ainsi que sur le marquoir.

Pour éteindre la flèche, appuyez de nouveau sur la touche "**Ball**" au côté de l'équipe concernée.

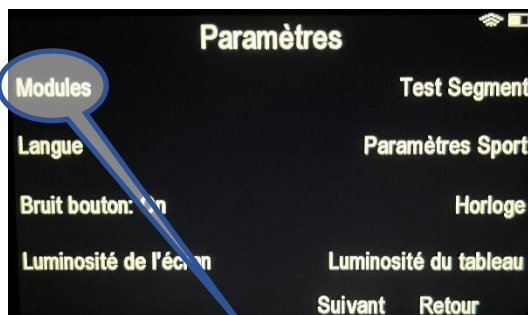


Lors du changement de quart-temps, pendant les pauses, la direction de la flèche peut également être modifiée. Pour cela, le module « Infos joueurs » doit être activé dans les « paramètres des sports ».

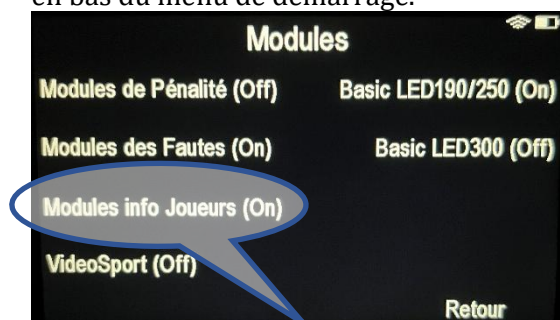
Ces paramètres doivent être configurés une seule fois avant le début d'un match.



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



Sélectionnez 'Modules'



Assurez-vous que les modules « Infos joueurs » sont ACTIVÉS.

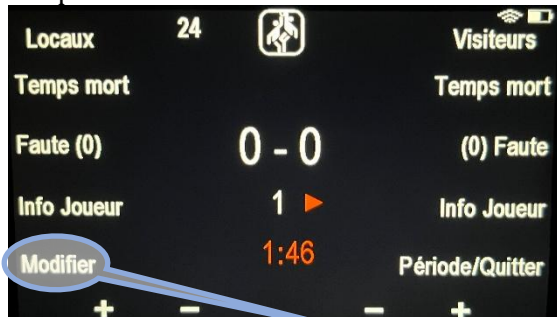
Appuyez ensuite plusieurs fois sur « Retour » jusqu'à ce que le menu principal apparaisse.

L'exemple de la page suivante montre comment modifier la direction de la possession de balle pendant la pause.

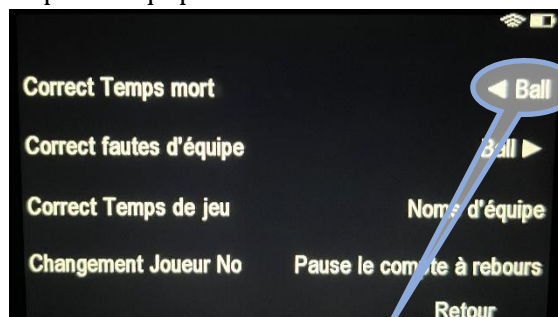




Dans cet exemple, la possession de balle est du côté de l'équipe visiteuse à la fin du 1er quart-temps et le quart-temps suivant doit donc commencer avec la possession pour l'équipe locale.

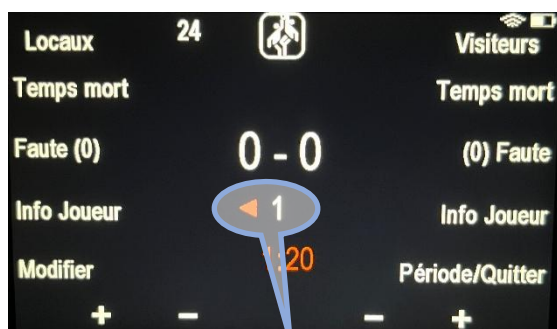


Appuyez pendant la pause sur 'Modifier'.

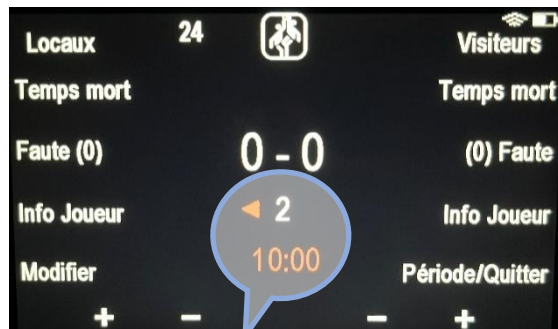


La direction de la possession de balle peut maintenant être modifiée dans le menu.

Appuyez ensuite plusieurs fois sur « Retour »



La direction de la possession de balle est maintenant ajustée et le quart-temps suivant peut être lancé après la pause avec la flèche correspondante.



Temps mort

La saisie par le touche “ **Temps mort** ”

L'écran affiche:

Start Temps mort Locaux? OK Annuler

Si ce n'est PAS correct, appuyez sur « Annuler ».

Si c'est correct, confirmez en appuyant sur le bouton « Ok ».

Après confirmation, le temps-mort de 60" s'affiche sur l'écran. On peut le laisser s'écouler jusqu'à la fin ou l'arrêter prématurément en appuyant sur le bouton « STOP ».

Le nombre de temps-morts demandés est indiqué par des points rouges sur le tableau de score à côté du temps de jeu.





Signal manuel.

Le claxon peut être commandée manuellement au moyen de la touche

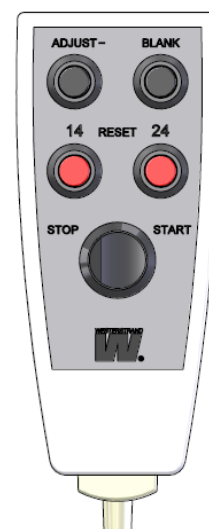


Afficheurs de temps de possession : règle 14/24" (option)

Les afficheurs de temps de possession optionnelles sont commandés par une télécommande fournie (43064-06), qui est connecté a l'arrière du pupitre de commande

Cette télécommande est équipé des touches suivantes:

START	commencer la règle 14"/24"
STOP	arrêter la règle 14"/24"
RESET 14"	réinitialiser les 14" avec START automatique
RESET 24"	réinitialiser les 24" avec START automatique
ADJUST	adapter rapidement la valeur actuelle sur la règle 14"/24" <i>(temps de jeu et le temps des afficheurs doivent être arrêter)</i>
BLANK	faire retirer à temps la valeur actuelle sur la règle des 14"/24" <i>(temps de jeu et le temps des afficheurs doivent être arrêter)</i>



Correction de la durée du match / Chronomètre.

La durée du match / chrono peuvent toujours être modifiés. Pour cela, il faut que la durée du match/chrono soit arrêtée.

- Appuyer sur la touche "**Stop**".
- Appuyer sur la touche "**Modifier**".
- Ensuite choisissez pour la touche 'Correct temps de jeu' afficheur : Temps de jeu : p.ex. 09:27.4 (MM:SS.T)
- Modifiez à 09:24 avec le clavier afficheur : Temps de jeu : p.ex. 09:24.0 (MM:SS.T)
- Ensuite l'afficheur demande si une correction est désiré pour 'Shotclock' Afficheur : Shotclock : 24.0
- Si ce temps est correct, vous pouvez fermer avec "**Ok**"
- Si ce temps aussi doit être modifié, le fonctionnement est le même que ci-dessus pour la modification de la durée du match.





La fin du match / l'arrêt du tableau marquoir

À la fin d'un rapport de match, le tableau marquoir doit être arrêté selon la procédure suivante:

En cas d'**ARRÊTER COMPLÈTEMENT (plus de matches après le match actuel)**.

- Appuyez sur la touche "**Période/Quitter**".
- Appuyez sur la touche "**Quitter le jeu**".

Maintenant vous êtes demandés si vous êtes sûr que vous voulez quitter le jeu.

- Si vous êtes sûr, appuyez sur la touche "**Ok**".

Maintenant vous revenez automatiquement au lanceur ou vous pouvez déconnecter ou arrêter la commande au moyen d'un interrupteur.

Si le match est terminé mais qu'un **nouveau match** doit être lancé avec les mêmes paramètres, il faut effectuer le choix suivant :

- appuyez sur le bouton "**Période / Fin**".
- appuyez sur le bouton "**Nouveau match**".

Le système vous demandera alors de confirmer si vous êtes sûr de vouloir terminer le match.

Que faire en cas de panne d'électricité?

Pendant une panne d'électricité, toutes vos informations disparaissent du tableau marquoir

En cas d'une pupitre filaire

En cas d'une télécommande avec un fil fixe, elle perd contrôle, mais toutes les données sont enregistrées interne. Quand la tension 230VAC est là de nouveau, le temps apparaît au tableau marquoir.

Sur l'afficheur de la commande apparaît la question "**Réinitialisation?**". Confirmez avec la touche "**Oui**" et toutes les données enregistrées sont envoyées au tableau marquoir.

En cas d'une pupitre sans fil

Panne d'électricité au niveau du marquoir (230VAC)

En cas d'une télécommande sans fil, il continue à marcher. Quand la tension 230VAC est là de nouveau, le tableau marquoir va suivre le pupitre de commande de nouveau.

en cas de éteindre du pupitre (due à une batterie déchargée)

Après 5 secondes, le marquoir s'éteint le match et affichera l'heure du jour.

Dès que le pupitre est suffisamment rechargé (min. 15 minutes), il peut être redémarré.

La commande demandera alors si les données doivent être restaurées. En appuyant sur "oui", le match réapparaît sur le tableau d'affichage..





Entrée du temps sur le tableau marquoir.

Quand le tableau marquoir n'est pas utilisé pour les matches, il peut montrer le temps. Pour l'installation, veuillez suivre les instructions suivantes.

Via le lanceur, vous pouvez appuyer sur la touche **"Menu"**. Ici vous avez le choix entre plusieurs paramètres, mais pour l'installation du temps, il faut appuyer sur la touche **"Horloge"**.

Ensuite appuyez sur la touche **"Mise à l'heure"** ou les données suivantes apparaissent sur l'écran:

L'afficheur montre: **00-00-00 00:00:00**
 YY-MM-DD HH:MM:SS

Via le clavier numérique vous pouvez entrer l'année, le mois, la date et l'heure exacte, chaque fois via 2 chiffres. Confirmer avec la touche **"Ok"**

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

L'équipe Westerstrand

