



BASIC 200 / 250

Mode d'emploi Futsal





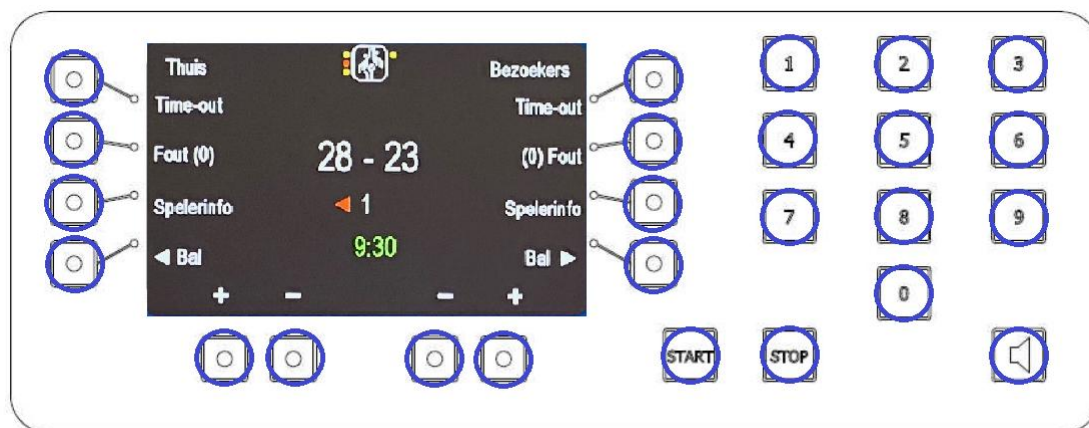
Sommaire

Général.....	3
Démarrage	3
Démarrage du programme Futsal.....	4
Temps de jeu.....	5
Scores.....	5
Temps mort.....	6
Faute	7
Pénalité	7
Période.....	8
Temps supplémentaire	9
Nouvelle match.....	9
Correction de la durée du match / chronomètre.	9
La fin du match / l'arrêt du tableau marquoir.....	9
Que faire en cas de panne d'électricité?	10
En cas d'une pupitre filaire	10
En cas d'une pupitre sans fil	10
Entrée du temps sur le tableau marquoir.....	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).





Démarrage du programme Futsal

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.

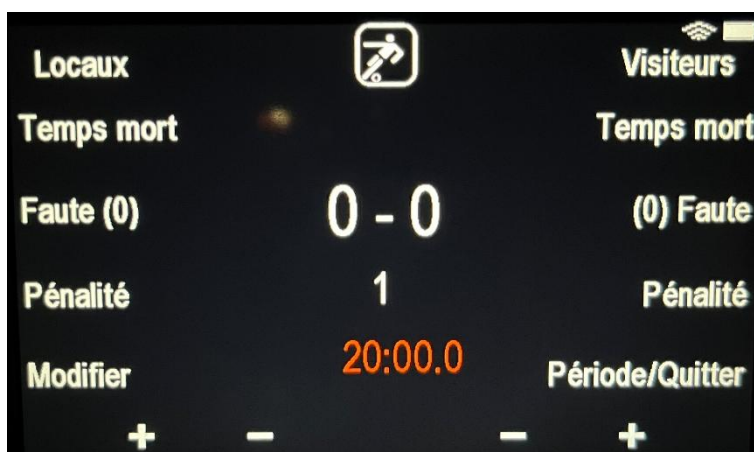
Au début d'un nouveau match vous pouvez appuyer la touche "**Non**" où vous pouvez maintenant continuer à choisir le sport respectif.

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

Au démarrage du futsal, la durée du compte à rebours de la pause doit être saisie. Le temps proposé est de 10 minutes. Si un autre temps est souhaité, il peut être réglé via le clavier numérique.

L'écran de la télécommande diffère selon que l'horloge du match est en marche ou arrêtée.

Jeu arrêté :



A gauche de l'écran :

Locaux
Temps mort
Faute (total d'équipe)
Pénalité
Modifier

A droite de l'écran :

Visiteurs
Temps mort
Faute (total d'équipe)
Pénalité
Période / Quitter





Jeu démarré :



A gauche de l'écran :

Locaux
Temps mort
Faute (total d'équipe)
Pénalité

A droite de l'écran :

Visiteurs
Temps mort
Faute (total d'équipe)
Pénalité

En bas de l'écran :

+ - - +

Scores par équipe, entrer avec la touche "+", correction du score avec la touche "-".
Le tableau marquoir est prêt à l'emploi pour le futsal.

Temps de jeu

Le démarrage et l'arrêt du temps de jeu se font à l'aide des boutons "Start" ou "Stop".

Lorsque le temps de jeu est affiché en ROUGE, cela signifie qu'il est arrêté. Ce n'est qu'après le démarrage du temps de jeu que la couleur passe au VERT, ce qui indique que le temps s'écoule.

Cette fonction peut être reprise par une deuxième personne, qui peut commander le START/STOP du temps de jeu au moyen d'une télécommande filaire pratique (option 43064-00).

Scores

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

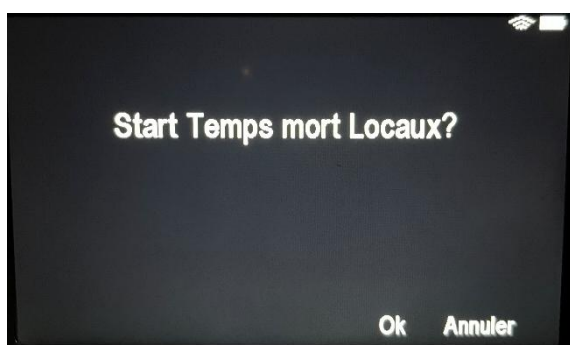




Temps mort

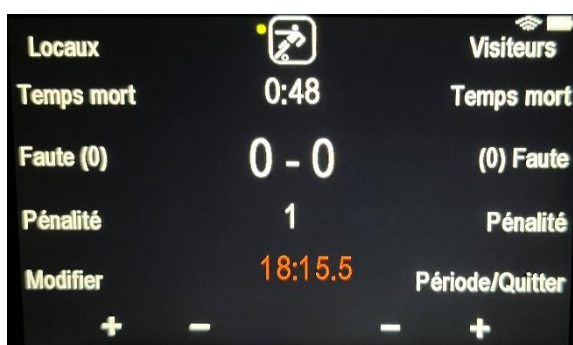
L'attribution du temps mort au moyen des touches "Temps mort" pour l'équipe sélectionnée.

L'écran affiche: **Start Temps mort Locaux?**



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 du temps mort sont affichés avec des petites boules jaunes en haut. Lorsque le dernier temps mort a été demandé, le point sera rouge sur le pupitre de commande.





Faute

Ajoutez une faute à l'aide de la touche "Faute".

Le nombre de fautes est affiché entre parenthèses.

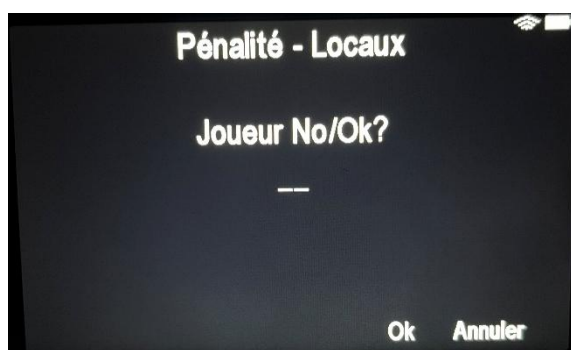
Pour diminuer le nombre de fautes, le jeu doit d'abord être arrêté à l'aide de la touche "Stop".

Cliquez ensuite sur la touche "Modifier", puis sur la touche "Modifier les fautes d'équipe".

Ajustez le nombre de fautes à l'aide des touches (+) et (-), puis appuyez sur "OK".

Pénalité

Ajoutez une pénalité au moyen des touches "**Pénalité**"

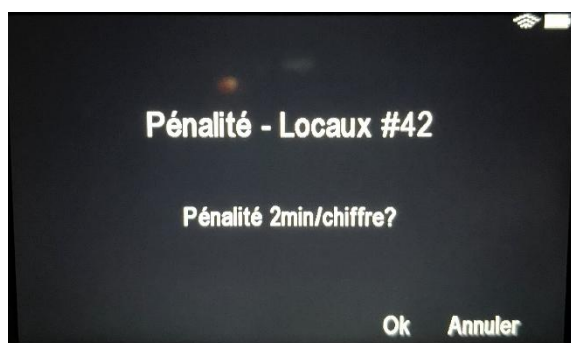


Entrez un chiffre du joueur au moyen du "**clavier numérique**" et appuyez sur la touche "**Ok**" ou pour une pénalité d'équipe, appuyez sur la touche "**Ok**"

(Le numéro du joueur peut seulement être entré si le module pénalité est activé dans la télécommande.

Installation au moyen des touches: Menu → Modules → Modules de pénalité (on).)

Dans l'écran suivant, vous pouvez installer le temps de la pénalité.



Le temps présélectionné est 2 minutes, si c'est ok, appuyez sur "Ok"

Si vous désirez un autre temps, vous pouvez le modifier au moyen "du clavier numérique" et "Ok"

Il y a la possibilité d'entrer plusieurs pénalités par équipe mais seulement 2 vont être affichés dans le display.

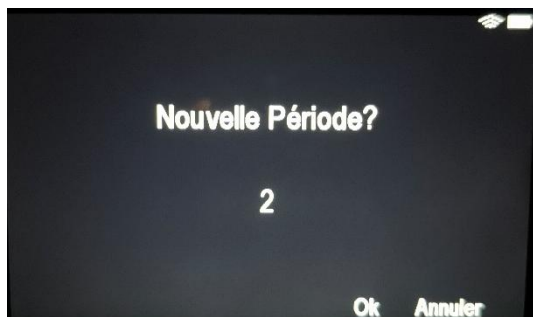
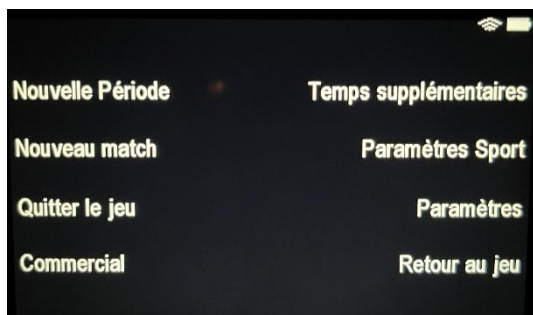




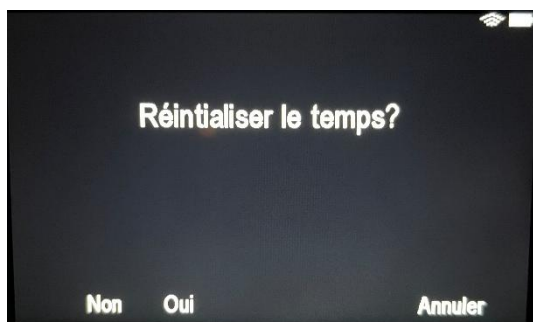
Période

Lorsque, au démarrage du match, l'option "Pause le compte à rebours" a été choisie, un compte à rebours de 10 secondes apparaît sur le pupitre de commande à la fin du temps de jeu, avant le début de la pause. Si la touche "STOP" n'est pas pressée, le temps de pause démarre automatiquement sur le tableau d'affichage. Lorsque le temps de pause est terminé, ou s'il est arrêté prématurément via la touche "STOP", le tableau d'affichage est prêt pour la période suivante.

Les durées de pause prédéfinies peuvent être modifiées dans le menu « paramètres des sports ». Si, au démarrage du match, l'option "ignorer le compte à rebours de la pause" a été choisie, une nouvelle période peut être introduite manuellement via la touche "Période / Fin". Ensuite, il faut sélectionner « Nouvelle période » (en haut à gauche).



Sélectionnez la période souhaitée à l'aide du clavier numérique et confirmez avec la touche "OK".



Confirmez avec la touche "Oui".
Le match est maintenant prêt pour la période suivante.





Temps supplémentaire

À la fin de chaque période, du temps additionnel peut être ajouté.
Celui-ci peut être introduit via la touche "Période / Fin"

Sélectionnez ensuite "Temps supplémentaires".
Indiquez pour quelle période vous le souhaitez, puis appuyez sur "OK".
Choisissez la durée du temps additionnel et appuyez sur "OK".
Votre temps additionnel est maintenant prêt à être lancé (appuyez sur "Start").

Nouvelle match

- Appuyez sur la touche "**Période/Quitter**"
- Ensuite appuyez sur la touche "**Nouveau match**"
- Il vous sera demandé de confirmer. Validez en appuyant sur "OK".
- Le nouveau match est prêt..

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
 - Modifiez à 09:24 avec le cavier
- afficheur : Temps de jeu : p.ex. 09:27.4 (MM:SS.T)
afficheur : Temps de jeu : p.ex. 09:24.0 (MM:SS.T)

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 quittera 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

