



BASIC 200 / 250

Mode d'emploi Volleyball





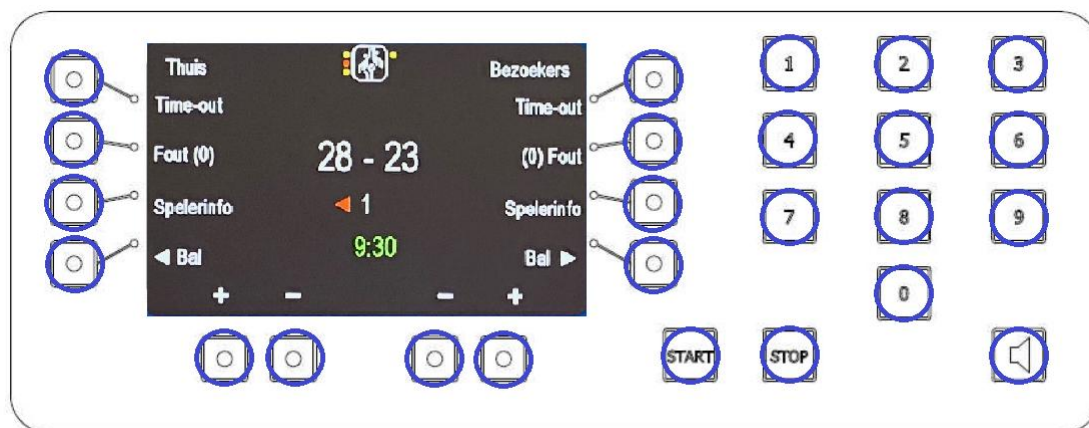
Sommaire

Général.....	3
Démarrage	3
Démarrage du programme Volleyball	4
Scores.....	5
Changement joueur	5
Service.....	5
Set	5
Temps mort.....	6
Plus.....	7
Nouveau match.....	7
Correct changement joueur.....	7
Noms d'équipe.....	7
Correct sets	7
Correct sets score	8
Correct temps mort	8
La fin du match / l'arrêt du tableau marquoir	8
Que faire en cas de panne d'électricité?	9
En cas d'une pupitre filaire	9
En cas d'une pupitre sans fil	9
Entrée du temps sur le tableau marquoir.....	9





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 Volleyball

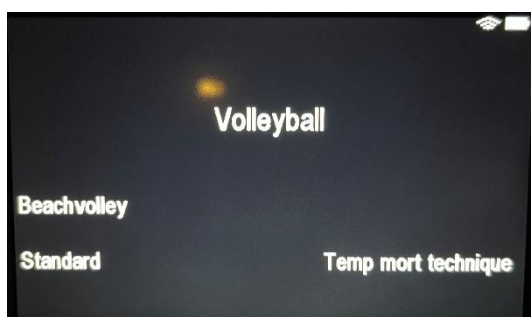
A l'installation du pupitre de commande, la question '**Restaurer les données**' apparaît, laquelle il faut confirmer par "**Oui**" ou "**Non**".

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 "**Volleyball**".

Vous avez maintenant le choix du type de volleyball à démarrer : beachvolley ou volleyball standard.



A gauche de l'écran:

Joueur ↔	Remplacement joueur locaux
Service	Service locaux
Set (x)	Set locaux
Temps mort	Temps mort

A droite de l'écran :

Joueur ↔	Remplacement joueur Visiteurs
Service	Service visiteurs
Set (x)	Set visiteurs
plus	Plusieurs paramètres

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 Volleyball.





Scores

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

Changement joueur

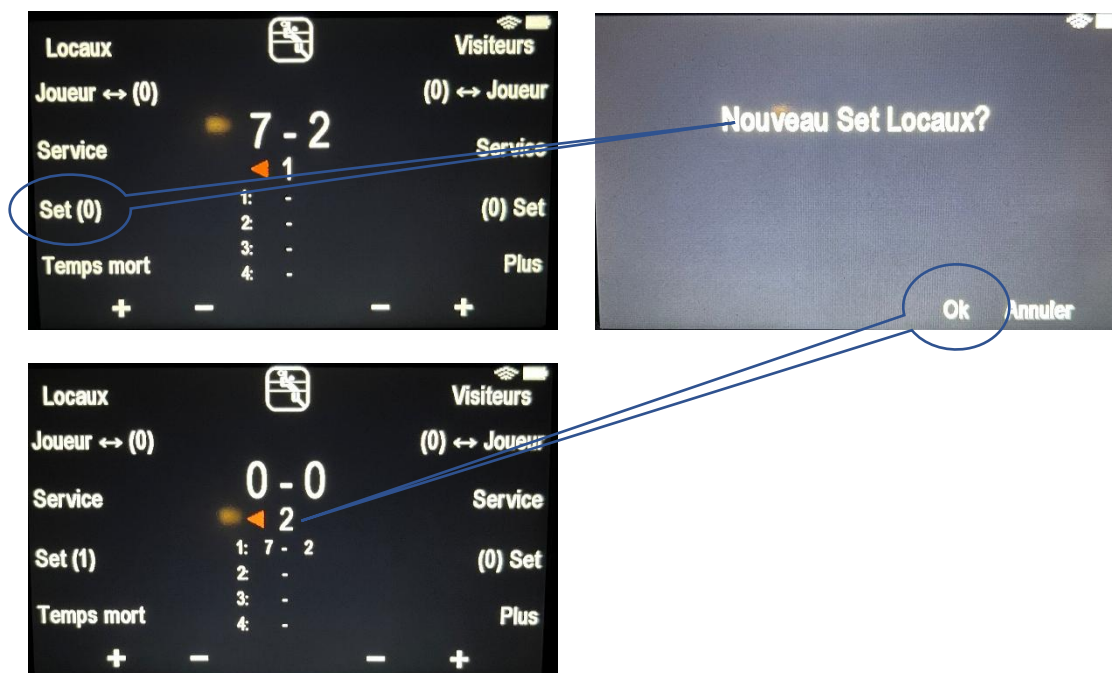
Ajoutez un remplacement de joueur à l'aide de la touche '**Joueur** ↔' pour l'équipe concernée.
Le nombre de remplacements effectués est affiché entre parenthèses.

Service

L'attribution du service se fait à l'aide de la touche "Service".
En appuyant sur "Service", une flèche rouge apparaît à la fois sur le pupitre de commande et sur le marquoir, pointant vers l'équipe qui doit effectuer le service.

Set

L'attribution d'un set se fait à l'aide des touches "Set" pour l'équipe sélectionnée.





Temps mort

L'attribution d'un temps mort se fait à l'aide de la touche « Temps mort » choisissez pour quelle équipe le temps mort était demander.

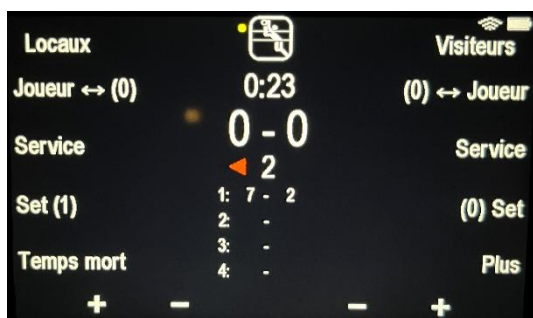


L'écran demande de confirmer si l'équipe sélectionnée est correcte.



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 30" 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 ».

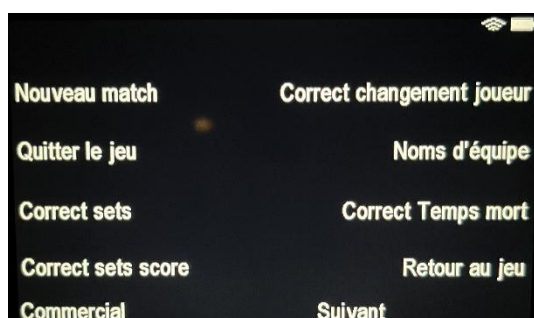
Le nombre du temps mort sont affichés avec des petites boules jaunes en haut.





Plus

Dans le menu standard, il est également possible d'appuyer sur "Plus" afin d'accéder à des options supplémentaires. Celles-ci sont décrites ci-dessous.



Nouveau match

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

Correct changement joueur

- Appuyez sur la touche **"plus"**
- Ensuite appuyez sur la touche **"Correct changement joueur"**.
- Modifiez ensuite le nombre de remplacements de joueurs par équipe à l'aide des touches "+" et "-".
- Confirmez avec la touche **"Ok"**.

Noms d'équipe

Il est possible d'introduire des noms d'équipe, tant pour l'équipe à domicile que pour l'équipe visiteuse.

- Appuyez sur la touche **"Plus"**.
- Appuyez ensuite sur "Noms d'équipe".
- Choisissez en bas pour quelle équipe le nom doit être introduit.
- La saisie peut se faire à l'aide du clavier numérique.

Correct sets

- Appuyez sur la touche **"Plus"**
- Ensuite appuyez sur la touche **"Correct sets"**.
- Modifiez ensuite le nombre de sets par équipe à l'aide des touches "+" et "-".
- Confirmez avec la touche **"Ok"**.





Correct sets score

- Appuyez sur la touche **"Plus"**
- Ensuite appuyez sur la touche **"Correct sets score"**.
- Modifiez ensuite le score par équipe à l'aide des touches "+" et "-".
- Confirmez avec la touche **"Ok"**.

Correct temps mort

- Appuyez sur la touche **"Plus"**
- Ensuite appuyez sur la touche **"Correct temps mort"**.
- Modifiez ensuite le nombre de temps mort par équipe à l'aide des touches "+" et "-".
- Confirmez avec la touche **"Ok"**.

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

