



BASIC 200 / 250

Mode d'emploi Waterpolo





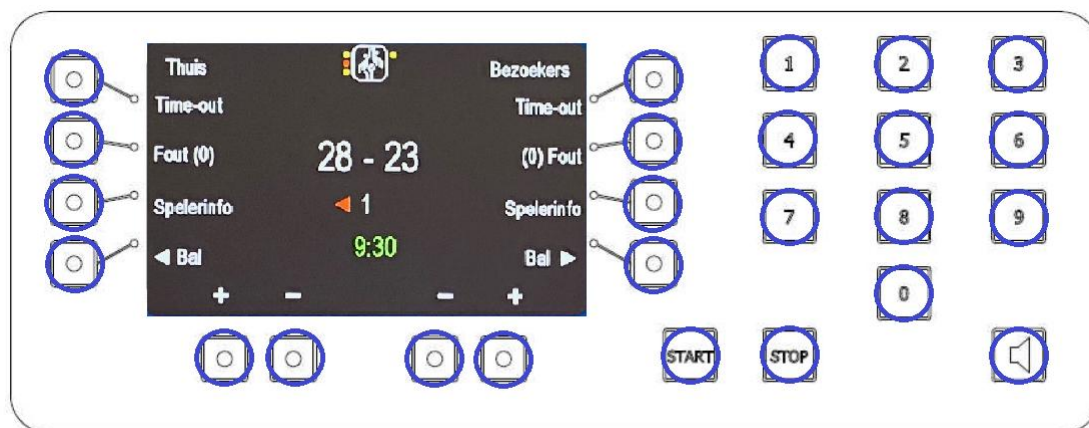
Sommaire

Général.....	3
Démarrage	3
Démarrage du programme waterpolo.....	4
Scores.....	5
Chronomètre / temps de jeu	5
Période.....	5
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
Temps mort.....	7
Pénalité	7
Signal manuel.....	8
Afficheurs de temps de possession : règle 18/28" (option)	8
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.....	10





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** (18/28"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 waterpolo

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 "**Waterpolo**".

Ensuite, il vous sera demandé de "sélectionner la durée du match", afin de choisir la durée des périodes.
(par défaut : 4 x 8 minutes)

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



Scores de locaux

Scores Visiteurs

Le marquoir est maintenant prêt à utiliser pour le waterpolo.





Scores

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

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).

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 3 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 (8 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?	
	<u>2</u>
Ok	Annuler

Confirmez par la touche 'Ok'

L'écran affiche:

Réinitialiser le temps?		
Non	Oui	Annuler

Confirmez par la touche 'Oui'





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	Faute (2)
Appuyez la touche "Faute", écran:	Numéro du joueur/OK? - -
Maintenant appuyez la touche "Ok", écran	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	Faute (2)
Appuyez la touche "Faute", écran :	Numéro du joueur /OK? - -
Maintenant saisissez le numéro du joueur p.ex. 12	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.





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 ».

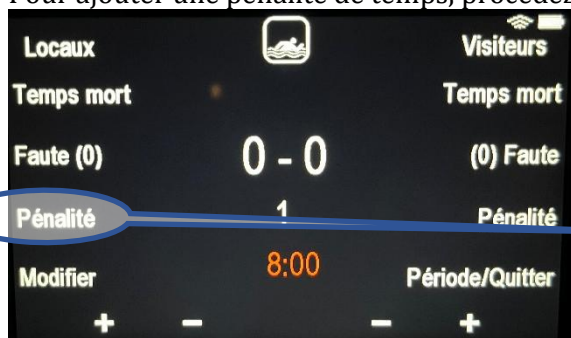
Si c'est correct, confirmez en appuyant sur le bouton « Ok ».

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 ».

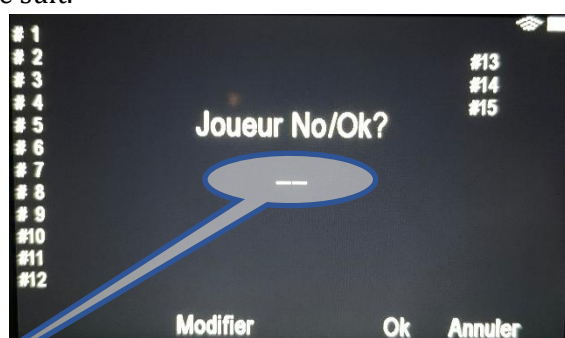
Le nombre de temps-morts demandés est indiqué par des points rouges sur le tableau de score à côté du temps de jeu.

Pénalité

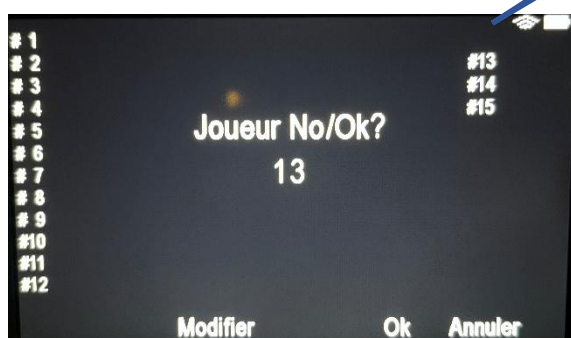
Pour ajouter une pénalité de temps, procédez comme suit.



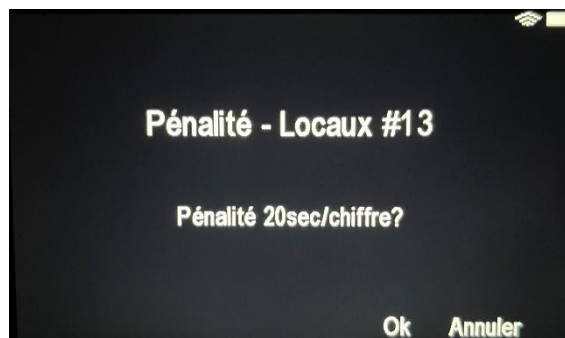
Appuyez sur “Pénalité” pour l'équipe concernée..



Vous pouvez maintenant introduire le numéro du joueur (dans cet exemple : 13).

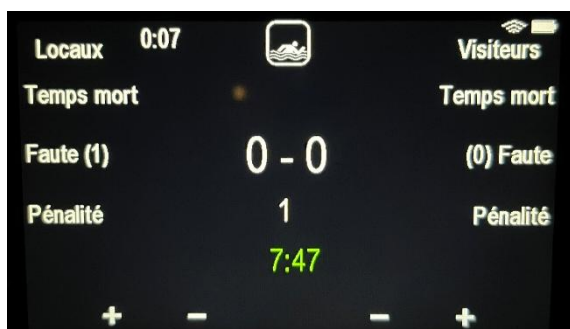


Après avoir introduit le numéro, vous pouvez confirmer en appuyant sur “OK”.



Il vous est demandé de confirmer si la pénalité de 20 secondes est correcte. Cette durée peut également être modifiée en introduisant une nouvelle valeur via le clavier numérique, par exemple 1 minute.





Après confirmation de la pénalité, celle-ci s'affiche en haut de l'écran. Lorsque le temps de jeu est relancé, la pénalité commence également à s'écouler et le numéro du joueur ainsi que son nombre de fautes apparaissent brièvement à l'écran.

Il est possible d'ajouter jusqu'à 3 pénalités, mais seules 2 seront affichées sur votre écran. Dès que la première pénalité est écoulée, la suivante est automatiquement prise en compte.

Signal manuel.

Le claxon peut être commandée manuellement au moyen de la touche



Afficheurs de temps de possession : règle 18/28" (option)

Les afficheurs de temps de possession optionnelles sont commandés par une télécommande fournie (43064-07), qui est connecté à l'arrière du pupitre de commande.

Cette manette est équipé des touches suivantes :

START	commencer la règle 18"/28"
STOP	arrêter la règle 18"/28"
RESET 18"	réinitialiser les 18" avec START automatique
RESET 28"	réinitialiser les 28" avec START automatique
ADJUST	adapter rapidement la valeur actuelle sur la règle 18"/28" (temps de jeu et le temps des afficheurs doivent être arrêter)
BLANK	faire retirer à temps la valeur actuelle sur la règle des 18"/28" (temps de jeu et le temps des afficheurs doivent être arrêter)





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 : 28.0
- 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

