

MISE EN SERVICE

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension.

MODELE RADIO COMMANDÉ

Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre pendant quelques secondes : un message de bienvenue s'affiche.
L'état de charge des batteries internes vous est ensuite indiqué. Si le temps d'utilisation restant est insuffisant, alimenter le pupitre à l'aide de l'alimentation 12Vdc fournie.

MODELE FILAIRE

Raccorder le cordon souple entre le pupitre de commande et le boîtier mural.
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre pendant quelques secondes : un message de bienvenue s'affiche.

Le pupitre entre ensuite dans le dernier sport utilisé (se reporter aux différents sports – pages suivantes).
Pour changer de sport, appuyer 2 fois sur la touche **14**.
Sélectionner alors le sport désiré à l'aide de la touche indiquée et effectuer la programmation du sport en suivant les instructions affichées sur l'écran du pupitre.
N.B. : Cette programmation doit être complète pour débiter le match.

SI VOUS ETEIGNEZ LE PUPITRE...

Les données du match en cours sont gardées en mémoire dans le pupitre.
A la remise en marche du pupitre, celui-ci revient automatiquement au match en cours.
N.B. : il est nécessaire de stopper les chronomètres pour pouvoir éteindre le pupitre.

APRES LE MATCH...

MODELE RADIO COMMANDÉ

Le pupitre est doté de batteries disposant d'une autonomie de 20 heures minimum lorsqu'elles sont totalement chargées.

En dehors des matchs, il est indispensable d'éteindre le(s) pupitre(s) et de le(s) mettre en charge à l'aide de l'alimentation 12Vdc fournie.

(Dans le cas d'un ensemble avec Fautes individuelles et/ou 2CKM, tous les pupitres doivent être raccordés ensemble et mis en charge).

Le pupitre doit rester en charge de manière permanente lorsqu'il n'est pas utilisé (*le système de charge lente ne détériore pas les batteries*).

MODELE FILAIRE

Débrancher le cordon souple, le ranger avec le pupitre dans la valisette.

MISE à L'HEURE DE L'HORLOGE

Les tableaux d'affichage de la série 352 sont dotés d'une horloge qui indique l'heure tant qu'un sport n'a pas été sélectionné sur le pupitre de commande.

Pour mettre à l'heure cette horloge :

Mettre en marche le pupitre en appuyant sur la touche ON/OFF du pupitre pendant quelques secondes.

Sélectionner la mise à l'heure de l'horloge en appuyant sur la touche **8**.

Programmer les heures avec les touches **6** et **8** et valider avec la touche **7**.

Programmer les minutes de la même manière et valider avec la touche **7**.

Eteindre le pupitre en maintenant sa touche ON/OFF appuyée, et le mettre en charge.

N.B. : l'heure est sauvegardée de manière permanente en cas de coupure de courant.

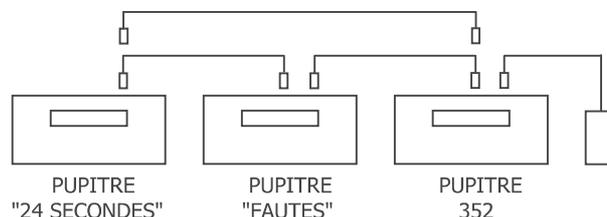
BASKET-BALL

Connecter la commande déportée du chronomètre à l'arrière du pupitre.

Remarques :

- si le tableau est fourni avec les modules des fautes individuelles, connecter le pupitre "Fautes" grâce au cordon souple fourni avec ce pupitre.
- si le tableau est fourni avec la règle des 24 secondes, connecter le pupitre "24 secondes" grâce au cordon souple fourni avec ce pupitre.

Disposition des pupitres :



Mettre en service le pupitre en appuyant sur sa touche ON/OFF pendant quelques secondes.

PROGRAMMATION EN VUE DU MATCH :

Si, précédemment, le pupitre était utilisé dans ce sport :

Appuyer sur **14** pour accéder à la programmation.

Ou appuyer simultanément sur **5** et **4** pour débiter un nouveau match de même catégorie.

Dans le cas contraire, appuyer 2 fois sur la touche **14** pour accéder au choix des sports, puis sélectionner le basket-ball avec la touche indiquée sur l'écran du pupitre.

Choisir la durée des périodes de jeu :

+1 minute avec **8** ; -1 minute avec **6**. Valider la durée choisie avec **7**.

Choisir si le match se joue en 2 ou en 4 périodes :

2 PERIODES : touche **6** 4 PERIODES : touche **8**.

Choisir la durée des temps morts :

+30 secondes avec **8** ; -30 secondes avec **6**. Valider la durée choisie avec **7**.

Choisir la durée des périodes de prolongation (comme précédemment pour les périodes de jeu").

DEROULEMENT DU MATCH :

Lancer le chronomètre en appuyant sur **7**. Chaque appui sur la touche **7** permet, alternativement, d'arrêter ou de relancer le chronomètre.

En cours de période, il est possible de visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa, en appuyant sur la touche **9**.

A la fin de la période de jeu, le klaxon se déclenche automatiquement. Le chronomètre continue ensuite à compter sur l'écran du pupitre, pour afficher la durée de la mi-temps, si désiré. Sinon, recharger :

Une nouvelle période de jeu avec **15** ; les fautes par équipe sont remises à zéro ; le nombre de temps morts n'est remis à zéro qu'à la moitié du match (règlement FIBA 2003).

Une période de prolongation en appuyant de nouveau sur **15** ; seuls les temps morts sont remis à zéro.

Lorsqu'un temps mort est demandé, arrêter d'abord le chronomètre du match avec **7**, puis lancer le temps mort avec **6**. Le nombre de temps morts demandés par chaque équipe est incrémenté en appuyant sur **1** ou sur **13** suivant le côté. Le klaxon se déclenche automatiquement à la fin du temps mort.

Compter les points avec **1** ou **13**, suivant le côté.

Compter les fautes par équipe avec **2** ou **12**, suivant le côté.

Modifier le côté de possession de balle avec **11**.

Actionner le klaxon manuel avec **8**.

Pour effectuer une correction, maintenir la touche **5** appuyée et :

Décompter les points avec les touches **1** ou **13**, suivant le côté.

Décompter les fautes avec les touches **2** ou **12**, suivant le côté.

Corriger le numéro de période avec la touche **15**.

Corriger le chronomètre (une fois arrêté) avec la touche **7**.

LE MATCH TERMINE :

Pour débiter un nouveau match, appuyer simultanément sur les touches **5** et **4** ("remise à zéro").

Pour modifier les temps programmés, appuyer simultanément sur les touches **5** et **4**, puis sur **14**.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Cette fiche décrit la marche à suivre si vous rencontrez une anomalie de fonctionnement (voir schémas en bas de page).

Anomalie rencontrée	Vérification	Solution
L'heure n'est pas affichée sur le tableau (le pupitre est éteint).	<ol style="list-style-type: none"> Vérifier le fusible ou le disjoncteur dans l'armoire électrique du bâtiment (B). Vérifier le fusible du tableau. 	<p>Remplacer le fusible 4A ou réarmer le disjoncteur.</p> <p>Remplacer le fusible, si nécessaire.</p>
<u>Télécommande radio</u> Le pupitre ne s'allume pas.	<ol style="list-style-type: none"> Vérifier l'état extérieur du chargeur (C) et de sa fiche (D). Vérifier que la prise de courant sur laquelle le chargeur est branché est bien alimentée en 230V. Mettre en charge le pupitre pendant 24 heures. 	<p>Contactez notre service après vente pour obtenir un nouveau chargeur, si nécessaire.</p> <p>Brancher le chargeur sur une autre prise.</p>
<u>Télécommande filaire</u> Le pupitre ne s'allume pas.	<ol style="list-style-type: none"> Vérifier l'état extérieur des différents câbles (E et I), du boîtier mural (F) et de son connecteur. 	<p>Contactez notre service après vente pour obtenir de nouvelles pièces, si nécessaire.</p>
<u>Télécommande radio</u> Le pupitre affiche bien le chronomètre, le score, mais ces informations n'apparaissent pas sur le tableau (le tableau affiche l'heure).	<ol style="list-style-type: none"> Vérifier l'état de l'antenne (G), elle doit être bien sortie sous le tableau et ne pas être endommagée. Eteindre le pupitre. Couper l'alimentation du tableau dans l'armoire électrique du bâtiment (B). Attendre 5 minutes, puis remettre le tableau et le pupitre sous tension. 	<p>Sortir correctement l'antenne sous le tableau, si nécessaire.</p> <p>Contactez notre service après vente pour remplacer l'antenne, si nécessaire.</p>
<u>Télécommande filaire</u> Le pupitre affiche bien le chronomètre, le score, mais ces informations n'apparaissent pas sur le tableau (le tableau affiche l'heure).	<ol style="list-style-type: none"> Vérifier l'état extérieur des différents câbles (E et I), du boîtier mural (F) et de son connecteur. Couper l'alimentation du tableau dans l'armoire électrique du bâtiment (B). Attendre 5 minutes, puis remettre le tableau et le pupitre sous tension. 	<p>Contactez notre service après vente pour obtenir de nouvelles pièces, si nécessaire.</p>

Si le défaut persiste ou si l'anomalie rencontrée est différente de celles citées ci-dessus, merci de bien vouloir prendre contact avec notre service après vente après avoir noté l'anomalie, ainsi que le type et les numéros de série des appareils installés dans le bâtiment (les fiches signalétiques se trouvent sous les pupitres ou sous les afficheurs).

