

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

ALIMENTATION

Pour l'alimentation électrique depuis le réseau, utiliser l'alimentateur (100-240Vac) fourni.

Pour l'alimentation avec piles, utiliser la pile de 12V optionnelle (art. 828). La durée typique de la pile est de 8 à 10 heures. Il est préférable de la recharger après chaque utilisation avec le chargeur de piles prévu à cet effet (art. 169): ne laissez pas la pile déchargée car alors elle se détériore.

FONCTIONNEMENT

PS-M est l'idéal pour de nombreux sports comme: le basket, le volley-ball, le football à 5 et à 7, le water-polo, le hand-ball, le kick-boxing, le tennis de table, etc.. Il est en outre recommandé pour les sports ou les entraînements qui se déroulent avec des séquences d'action/pause comme la boxe, le taekwondo, le spinning, etc.

Mise en service et arrêt

Mettre en service et éteindre avec la touche "ON-OFF". Quand PS-M est éteint, l'indication [OFF] reste allumée sur l'écran de la console de commande afin d'indiquer la présence de la tension d'alimentation.

Visualisations

Toutes les indications visualisées sur le tableau d'affichage apparaissent aussi sur l'écran de la console de commande placée derrière le tableau d'affichage.

Début d'un nouveau match/combat

Pour faire débiter un nouveau match/combat appuyer sur la touche "NEW GAME". Cela provoquera la mise à zéro de toutes les visualisations.

Chargement du temps du match/combat

Les deux touches "LOAD TIME-1" et "LOAD TIME-2" chargent les temps de durée différente pour gérer le temps de la compétition et le temps de la pause (ou des prolongations) d'une

rencontre. Pour modifier ces temps et pour régler la modalité de chronométrage en avant ou à reculons, voir le chapitre PROGRAMMATION.

Pour la modalité de chronométrage en avant, avant que le chronomètre se mette à zéro, le temps final d'arrivée est visualisé pendant 2 secondes.

Déclenchement et arrêt du chronomètre

La touche "START STOP TIME" permet de faire débiter, arrêter et de faire repartir le chronométrage. Quand le chronométrage est arrêté les 2 points de séparation minutes/secondes restent allumés fixes et ils clignotent quand le chronométrage est en cours. A la fin du temps programmé est activée la signalisation sonore finale.

Quand le chronométrage est à reculons, il est possible d'habiliter la visualisation des dixièmes de seconde durant la dernière minute de la compétition (utile pour le basket, le water-polo, ..).

Attribution des scores

Les touches "+1", "+2", "+3" augmentent les scores de la valeur indiquée sur les touches. La touche "-1" diminue le score d'une unité.

Attribution des Fautes/Sets/Autres

La touche "FOULS/SETS/OTHER" augmente le chiffre respectif; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à zéro. Pour l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde; réappuyer sur la touche pour la rallumer (sur zéro).

Attribution des Temps morts

Avec la touche "TIME OUT" il est possible d'allumer, avec remplissage en séquence, les quatre points lumineux correspondant aux quatre temps morts par équipe. En appuyant sur la touche une cinquième fois tous les quatre s'éteignent.

Attribution de la Possession de jeu

La touche "POSSESSION" allume alternativement le point qui indique la possession du ballon (ou la période de jeu); pour l'éteindre, maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

Attribution des Périodes

La touche "PERIOD" augmente le chiffre qui indique le nombre de périodes de jeu; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à zéro. Pour

l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

Annulation d'une opération

La touche "BACK" annule la dernière opération faite sur toutes les indications (scores, périodes fautes, temps mort, possession) mais le temps du chronométrage N'EST PAS MODIFIÉ. Il est possible d'annuler au maximum les 3 dernières attributions.

Début d'un nouvel Entraînement

La touche "NEW Training" prédispose le tableau d'affichage pour fonctionner seulement comme minuteur pour l'entraînement, excluant la gestion des scores, fautes, périodes, temps mort et possession. Est visualisé seulement le temps d'action ou de pause et le nombre de cycles action/pause effectués. Pour faire débuter une session d'entraînement, appuyer sur la touche "NEW Training" puis sur la touche "START STOP TIME" pour faire partir/arrêter le chronométrage. Voir le chapitre Programmation pour régler le temps d'action, de pause et le nombre de cycles.

Signaux acoustiques

La touche "SOUND" actionne manuellement le signal acoustique (avec le type de son et de volume défini lors de la programmation). Quand le **Volume son=[0]**, (voir chapitre Programmation), sur l'écran de la console de commande est visualisé un [#] devant le chronomètre et aucun signal sonore ne sera déclenché à la fin du temps.

CONNEXION DE PLUSIEURS TABLEAUX D'AFFICHAGE

Il est possible de connecter entre eux plusieurs tableaux d'affichage, installés dans des positions différentes, améliorant ainsi la visibilité du public et des athlètes.

Pour ce faire, utiliser un simple câble téléphonique à 4 fils muni de connecteurs de type RJ11; insérer un connecteur dans la porte "OUT" se trouvant sur le côté gauche de la console de commande du tableau d'affichage 1, et l'autre connecteur dans la porte "IN" du tableau d'affichage 2 où seront répétées les visualisations. Sur demande sont disponibles des câbles de 2,5m, 15m, 30m, 100m.

De cette manière il est possible de connecter entre eux plusieurs tableaux d'affichage en cascade.

PROGRAMMATION

Sélection de la langue

Appuyer sur la touche "PROG IN-OUT" pendant 2 secondes puis sur les touches "+" et "-" pour sélectionner la langue préférée.

Réappuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation de la langue.

Le tableau d'affichage peut se trouver en mode de fonctionnement MATCH après avoir appuyé sur "NEW GAME", ou bien en mode ENTRAÎNEMENT après avoir appuyé sur "NEW TRAINING". Selon le dernier mode de fonctionnement sélectionné, en entrant en programmation avec la touche "PROG IN-OUT" on peut accéder et modifier seulement les paramètres qui concernent ce type de fonctionnement.

Appuyer sur la touche "PROG IN-OUT" pour entrer et sortir de la programmation.

Utiliser les touches "+" et "-" pour modifier la valeur du paramètre visualisé et les maintenir appuyées pour changer rapidement. Utiliser la touche "NEXT" pour passer au paramètre suivant.

Menu de programmation MATCH

["PROGRAMMATION MATCH"]

Time-1: MINUTES [de 0 à 99]

Définit les minutes de jeu de TIME-1. Utiliser les touches "+" et "-" pour changer la valeur. Les maintenir appuyées pour changer rapidement.

Appuyer sur "NEXT" pour passer au paramètre suivant ou "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

Time-1: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de jeu de TIME-1.

Time-2: MINUTES [de 0 à 99]

Définit les minutes de jeu de TIME-2.

Time-2: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de jeu de TIME-2.

Compte: [En avant, Areculons]

Définit si le chronométrage se fait en avant ou à reculons.

Volume son: [3 - 2 - 1 - 0]

Définit l'intensité du son; sélectionner: [3] = Fort, [2] = Moyen, [1] = Bas, [0] = Eteint.

Type de son: [1 - 2 - 3]

Définit le type de son en fin de temps ; sélectionner: [1] = son trilliant, [2] = son continu, [3] = son intermittent.

Dernière min. 0.1s: [Yes - No]

Dixièmes de seconde durant la dernière minute de jeu. Permet d'habiliter [Yes] ou de bloquer [No] la visualisation des dixièmes de seconde durant la dernière minute de jeu pour le chronométrage à reculons; les secondes à la place des minutes et les dixièmes de seconde à la place des secondes.

Visualis. points [Yes - No]

Permet d'habiliter [Yes] ou de bloquer [No] la visualisation des scores; fonction utile pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette visualisation.

Visualis. temps: [Yes - No]

Permet d'habiliter [Yes] ou bloquer [No] la visualisation du chronomètre; fonction utile pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette visualisation.

Appuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

Menu de programmation ENTRAÎNEMENT

["PROGR. ENTRAINEMENT"]

Temps action: MINUTES [de 0 à 99]

Détermine les minutes du temps d'action. Modifier la valeur avec les touches "+" et "-". Les maintenir appuyées pour changer rapidement. Appuyer sur "NEXT" pour passer au paramètre suivant ou sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

Temps action: SECONDES [de 0 à 59]

Détermine les secondes du temps d'action.

Temps pause: MINUTES [de 0 à 99]

Détermine les minutes du temps de pause suivant l'action.

Temps pause: SECONDES [de 0 à 59]

Détermine les secondes du temps de pause suivant l'action.

Nombre cycles: [de 0 à 99]

Définit le nombre de cycles action+pause. Si cette valeur est égale à 0 le nombre de cycles résulte infini et l'arrêt se fait seulement avec la touche "START STOP TIME".

Compte: [En avant, A reculons]

Définit le mode de chronométrage.

Volume son: [3 - 2 - 1 - 0]

Définit l'intensité du son; sélectionner [3] = Fort, [2] = Moyen, [1] = Bas, [0] = Eteint.

Type de son: [1 - 2 - 3]

Définit le type de son de début/fin des différentes périodes; sélectionner [1] = son trilliant, [2] = son continu, [3] = son intermittent. Appuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.