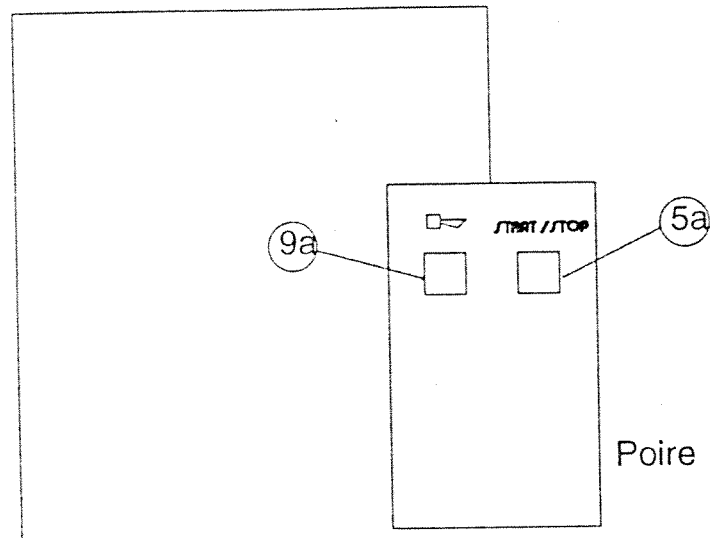
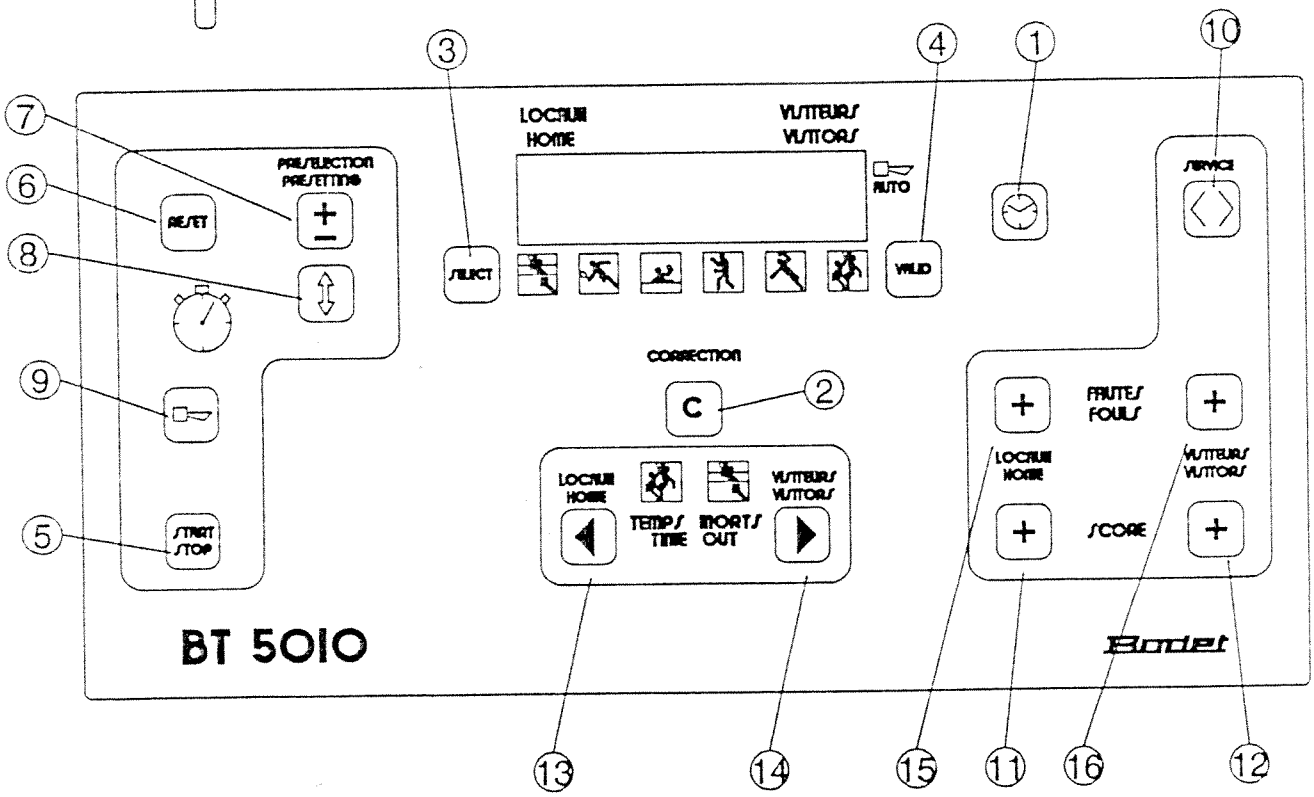


Pupitre BT5010



HAND BALL

Pupitre

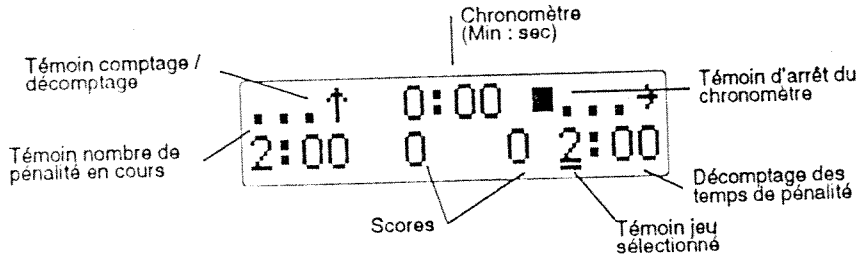


Tableau (BT5010)

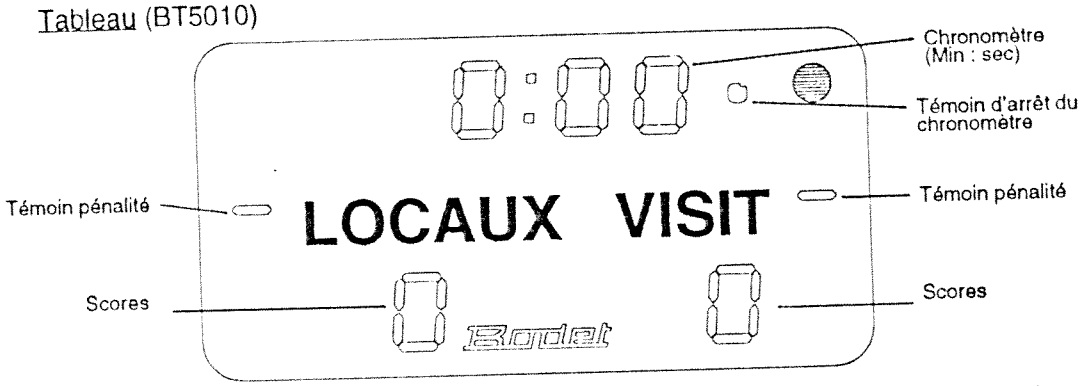
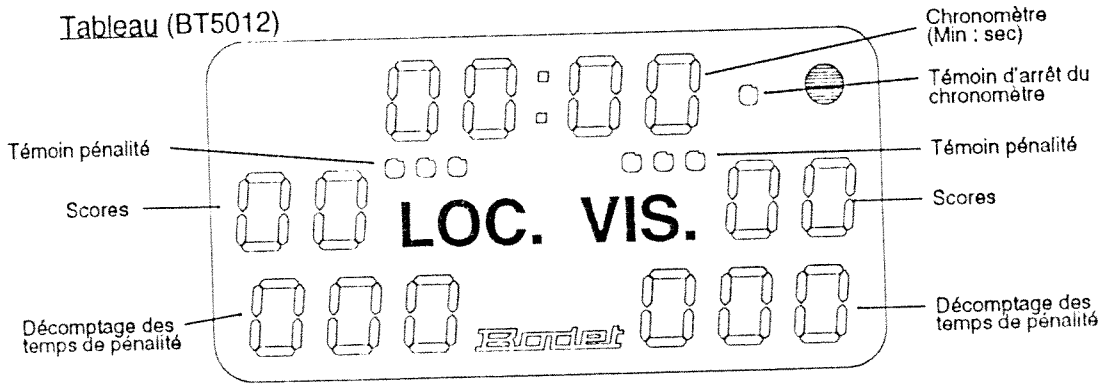


Tableau (BT5012)



Faire l'initialisation du tableau (voir page 2) puis:

CHRONOMÉTRAGE :

Le démarrage et l'arrêt du chrono se font à l'aide de la touche 'START/STOP' (5) ou (5a).
A l'initialisation le klaxon est en mode manuel.
Pour modifier la durée de la période voir le chapitre 4 (page 6).
En fin de période :

* mode comptage :
  - le chronomètre s'arrête à la durée de période programmée
  - klaxon 5" (si automatique)
  - après 10" le chronomètre passe à zéro

INSTRUCTIONS D'UTILISATION

1 / MISE EN SERVICE :

Brancher la prise du pupitre BT 5010 sur l'embase du coffret mural.

Attention la prise doit s'engager facilement, ne pas forcer. Une fois enfoncée la verrouiller avec l'anneau de blocage.

Pour le marquage des fautes basket-ball, brancher la prise du pupitre annexe BT5200/5300 au dos du pupitre principal comme ci-dessus.

Brancher la poire sur le pupitre BT 5010

Mettre l'installation sous tension.

Le pupitre émet un 'Bip' sonore, affiche le type du pupitre et la version de l'Eprom puis les valeurs sauvegardées à la dernière coupure secteur si le panneau est en mode sport. Si le panneau est en mode horloge le pupitre affiche l'heure.

2/ AFFICHAGE DE L'HEURE :

Commande par la touche 'HORLOGE' (1).

Cette touche a plusieurs fonctions :

- passage de l'affichage du sport à l'affichage de l'heure.
- passage de l'affichage de l'heure à l'affichage du sport.
- remise à l'heure de l'horloge :
    - en mode affichage de l'heure (":" séparateurs clignotent)
    - un appui sur la touche C (2) (minutes clignotent , ":" fixes).
    - chaque appui sur HORLOGE (1) incrémente les minutes, si l'appui est maintenu l'incrémentation est automatique.
    - un appui sur la touche C (2) (heures clignotent, ":" fixes).
    - chaque appui sur HORLOGE (1) incrémente les heures, si l'appui est maintenu l'incrémentation est automatique.

pour valider la nouvelle heure : un appui sur la touche C (2), les heures et minutes sont fixes, les ":" séparateurs clignotent et le panneau affiche la nouvelle heure. (A l'appui sur la touche C, l'horloge démarre à 0 seconde)

ATTENTION : En mode horloge seules les touches HORLOGE (1) et CORRECTION C (2) sont utilisables.

L'horloge est interne au panneau, on peut donc laisser le panneau sous tension et l'heure affichée même si le pupitre est déconnecté. L'heure est sauvegardée sans être affichée sur le panneau en cas de coupure secteur prolongée.

3 / SÉLECTION DU SPORT :

La sélection du sport est visualisée par un curseur sur la ligne basse de la visu pupitre placé en face du logo du sport en cours.

Le changement de sport s'effectue comme suit :

- un appui sur 'SELECT.' (3) : affichage d'une flèche pointant le logo du sport en cours.
- un appui sur 'SELECT.' (3) : avance de la flèche d'un logo vers la droite.
- lorsque la flèche pointe le sport désiré valider en appuyant sur la touche 'VALID.' (4) pendant 3 secondes (l'appui est accompagné de bips sonores).

l'appui sur une autre touche que 'VALID' (4) entraîne le retour à l'affichage normal du sport en cours .

La sélection d'un sport équivaut à une reinitialisation de tous ses paramètres (score à zéro, temps mort à zéro par exemple, . . .)

Pour chaque nouveau match refaire une sélection et validation pour avoir une réinitialisation de tous les paramètres.

4 / PARAMETRAGE DU CHRONOMÈTRE :

Les touches ayant un rapport avec le chronomètre sont utilisées pour la boxe, le hand ball, le basket ball.

START STOP (5) ou (5a) :

Touche de commande marche / arrêt du chronomètre. Un témoin ■ à droite du chronomètre sur le pupitre et le panneau indique que celui-ci est arrêté.

Pour différencier les commandes marche et stop le signal sonore émis lors de l'appui sur cette touche varie :

- mise en marche chrono : bip bip!
- arrêt du chrono : biiiiip!

Cette touche est inactive en volley, tennis et tennis de table.

REINITIALISATION chronomètre (6):

Touche de reset du chronomètre. Cette touche est efficace après un appui maintenu 3 secondes (appui accompagné de bip sonore et du clignotement de la ligne supérieure de la visu pupitre).

Effet sur le chronomètre :

- en mode comptage le chrono passe à 0:00
- en mode décomptage le chrono prend la valeur du temps de jeu présélectionné.

PRÉSÉLECTION ±(7) :

Touche de présélection du temps de jeu : augmente ou diminue la valeur du temps de jeu suivant que l'on soit en mode comptage ou décomptage : + ou - 1mn à chaque appui, ou incrémentation rapide si l'appui est maintenu. Attention cette touche est verrouillée pendant le temps de jeu (valeur du chrono comprise entre 0:00 et le temps de jeu présélectionné).

Ce temps de jeu peut-être modifié, voir paragraphe 5 CORRECTION

PRÉSÉLECTION ⇕ (8):

Touche de sélection comptage ou décomptage. Cette touche est efficace après un appui maintenu de 3 secondes (appui accompagné de bip sonore). Une flèche à gauche du chronomètre sur la visu du pupitre indique le mode en cours.

Cette touche a plusieurs fonctions possibles :

* En dehors du temps de jeu :
  - permet lors de la modification du temps de jeu de choisir les modes comptage ou décomptage de la touche PRÉSÉLECTION ±(7).
  - permet de choisir avant sa mise en marche les modes comptage ou décomptage de fonctionnement du chronomètre.
  - le passage du mode comptage au mode décomptage entraîne l'affichage de la valeur de présélection du chrono.
  - le passage du mode décomptage en comptage entraîne l'affichage chrono à 0:00.

* Pendant le temps de jeu (si le chronomètre est arrêté):
  - permet d'inverser le mode de fonctionnement du chronomètre sans modifier sa valeur. (rattrapage d'une ou plusieurs secondes si arrêt trop tardif du chrono par exemple).

Attention : En mode sport quand le chronomètre est en marche les touches RESET chronomètre (6), PRÉSÉLECTION ± (7), PRÉSÉLECTION ↑ (8), SELECT (3), VALID (4) et HORLOGE (1) sont inactives.

5 / AUTRES FONCTIONS :

Touche CORRECTION C (2):

Touche de correction. Premier appui, le pupitre passe en mode correction, la visu clignote. Deuxième appui le pupitre repasse en mode normal, la visu est fixe.

Correction chronomètre :
- en mode correction utilisez la touche "PRÉSÉLECTION CHRONO" (7). Le fonctionnement est le suivant:

  - à l'initialisation (décompte pas commencé) : aucun effet.
  - en cours de mi-temps : retour en arrière du chronomètre par pas d'une seconde à chaque appui.
  - entre deux mi-temps : retour à l'avant dernière seconde de la période précédente (Ex : 0:01 si décomptage).
  - cette correction fonctionne que le chronomètre soit en comptage ou en décomptage.

Touche KLAXON (9) ou (9a):

Touche de commande du klaxon. Cette touche a plusieurs fonctions :

- commande manuelle du klaxon.
- arrêt avant la fin du klaxon automatique.
- validation ou non du klaxon automatique :

passer en mode correction (touche C (2): visu clignote).

chaque appui sur KLAXON valide ou annule le klaxon automatique (en mode automatique une flèche apparaît en haut à droite de la visu du pupitre face au logo klaxon auto).

6 / SAUVEGARDE :

Le pupitre est protégé contre les coupures d'alimentation secteur sans limite de temps, les données affichées sont intégralement sauvegardées.

7/ TEST :

Pour lancer le test :

un appui maintenu 5 secondes sur la touche "RESET" (6) du chrono lance simultanément un test du panneau et du pupitre

. Test du panneau :

Cette séquence comprend la commande du klaxon pendant 1 seconde, l'affichage de la date de l'Eprom du panneau puis la mise au blanc et au noir de tous les afficheurs au ralenti suivi du retour à l'affichage normal.

. Test du pupitre :

Cette séquence débute par le test du module d'affichage LCD et du buzzer, et termine par le test des touches.

. Test des touches:

Le nom de chaque touche apparaît sur la visu. Appuyer sur la touche affichée pour poursuivre le test. (OK apparaît sur la visu)

pour interrompre la séquence de test pupitre, appuyer sur la touche START/STOP (5).

pour interrompre la séquence de test panneau arrêter le test pupitre et envoyer une information sur le panneau (score ou klaxon par exemple)