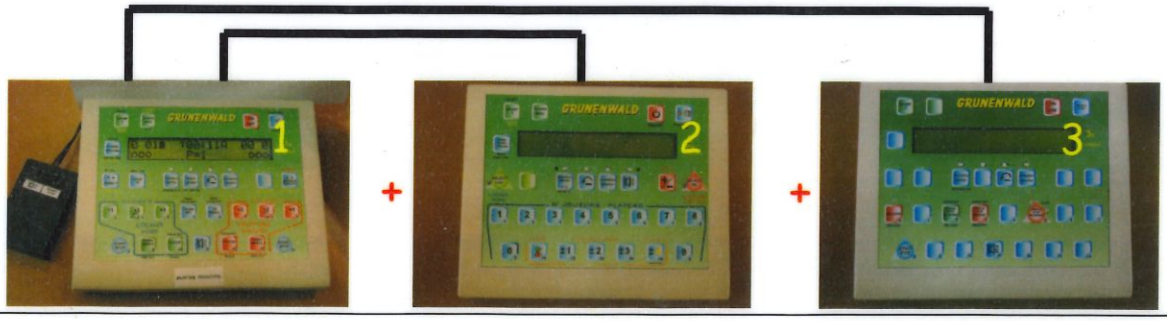
BRANCHEMENTS

Console Principale Seule (C1)

Console Principale (C1) + Console des 24 " (C3)

Console Principale (C1) + Console des fautes (C2)

Console Principale (C1) + Console des fautes (C2) + Console des 24 " (C3)



MISE EN SERVICE (généralités)

1) Allumer la (les) console(s)

- avant de procéder à l'allumage, raccorder au moyen des câbles fournis, la Console 2 et/ou la Console 3 à la Console 1
- Presser sur la (les) touche(s) ON/OFF pendant une seconde

2) Niveau de charge des batterie

- selon l'indicateur de charge figurant sur la droite de l'écran des consoles lors de l'allumage, il peut être nécessaire de charger les batteries, voire de faire fonctionner les consoles avec le chargeur :

⇔ coupure imminente

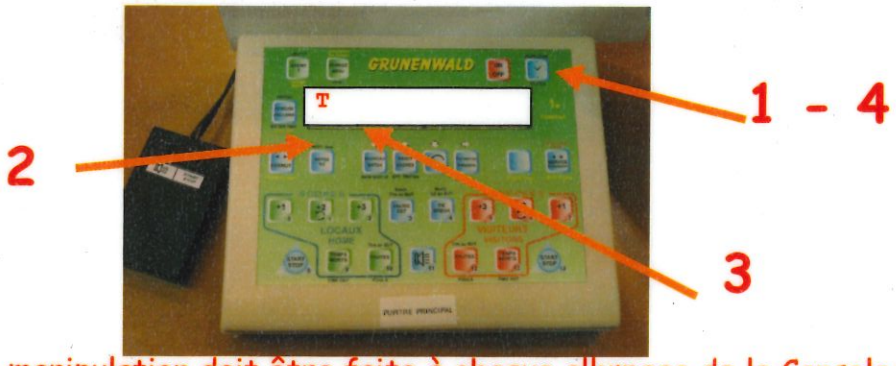
⇔ <= 50%

⇔ entre 50% et 100%

3) Couplage des deux tableaux d'affichage (V.I.P.)

- Lors de l'allumage de la Console 1, seul le tableau de marque principal est commandé.
- Il faut coupler le deuxième tableau au premier de la manière suivante :
  1) Presser la touche Horloge
  2) Presser la touche Repos,
  3) la lettre « T » doit apparaître sur l'écran

  Les deux tableaux sont maintenant synchronisés
  4) appuyer de nouveau sur la touche Horloge pour revenir à l'affichage « match »



Cette manipulation doit être faite à chaque allumage de la Console 1

3) Affichage « horloge »/ « match »

- L'appui sur la touche Horloge fait alternativement basculer l'affichage entre les deux modes

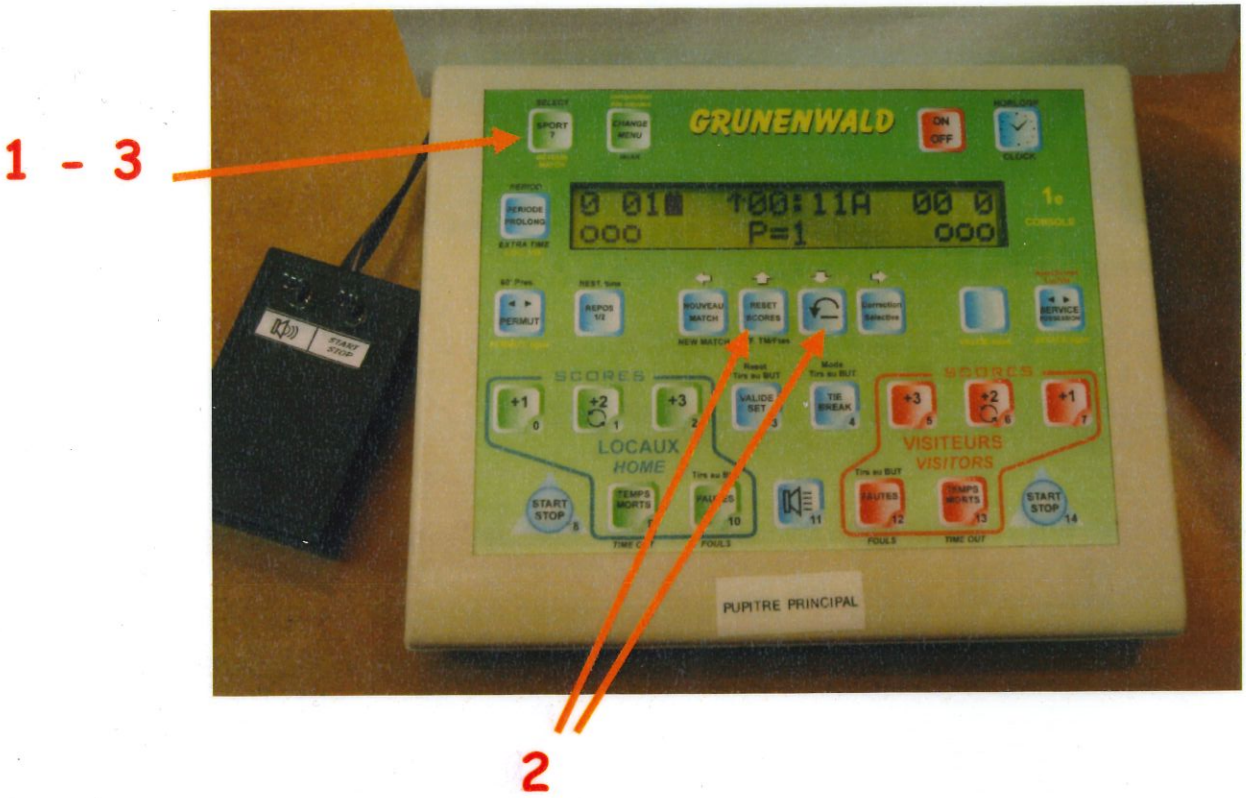
4) Choix du Sport ➔ BASKET

1) Presser la touche Sport ? pour choisir le sport.

Normalement, le « Basket » s'affiche par défaut.

2) Si le sport affiché n'est pas le basket, faire défiler les sports avec les touches ⇧ ou ⇩ jusqu'à arriver sur le Basket.

3) Presser de nouveau sur la touche Sport ? pour commencer le match avec les valeurs par défaut.

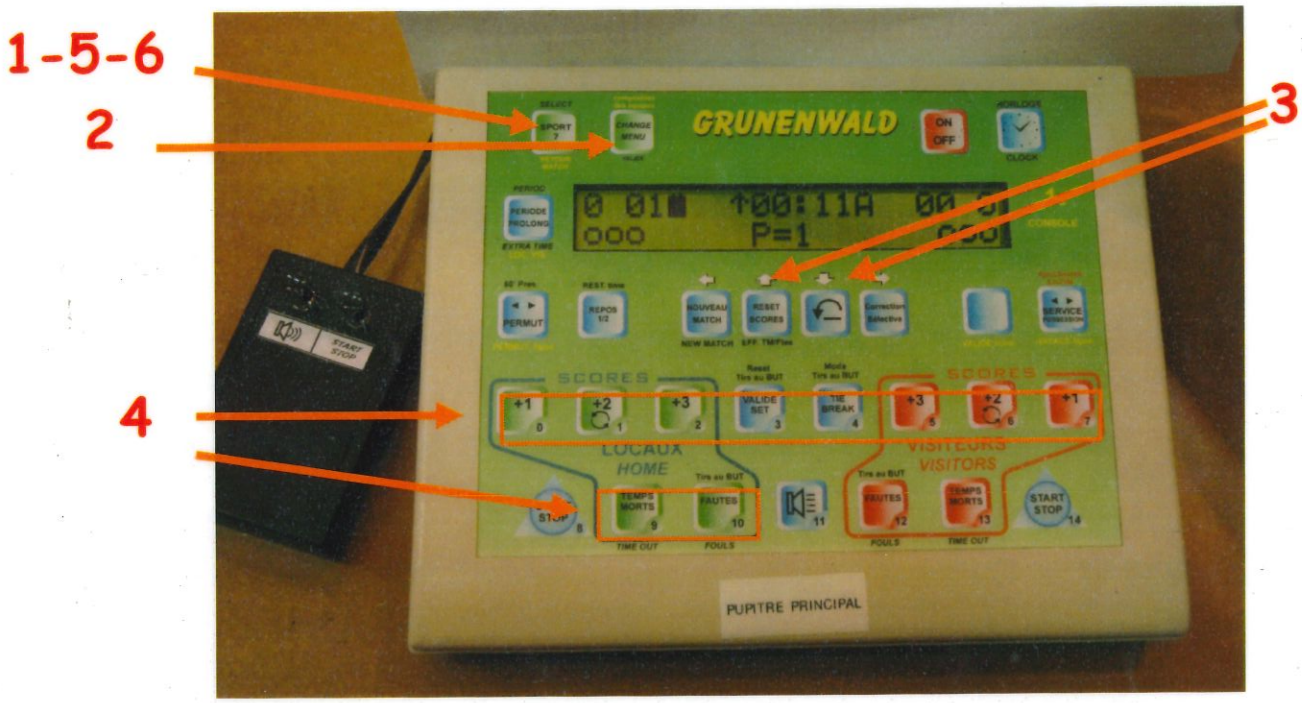


Les valeurs par défaut correspondent à un match de senior (4 x 10 min.)

5) Durée des quarts temps

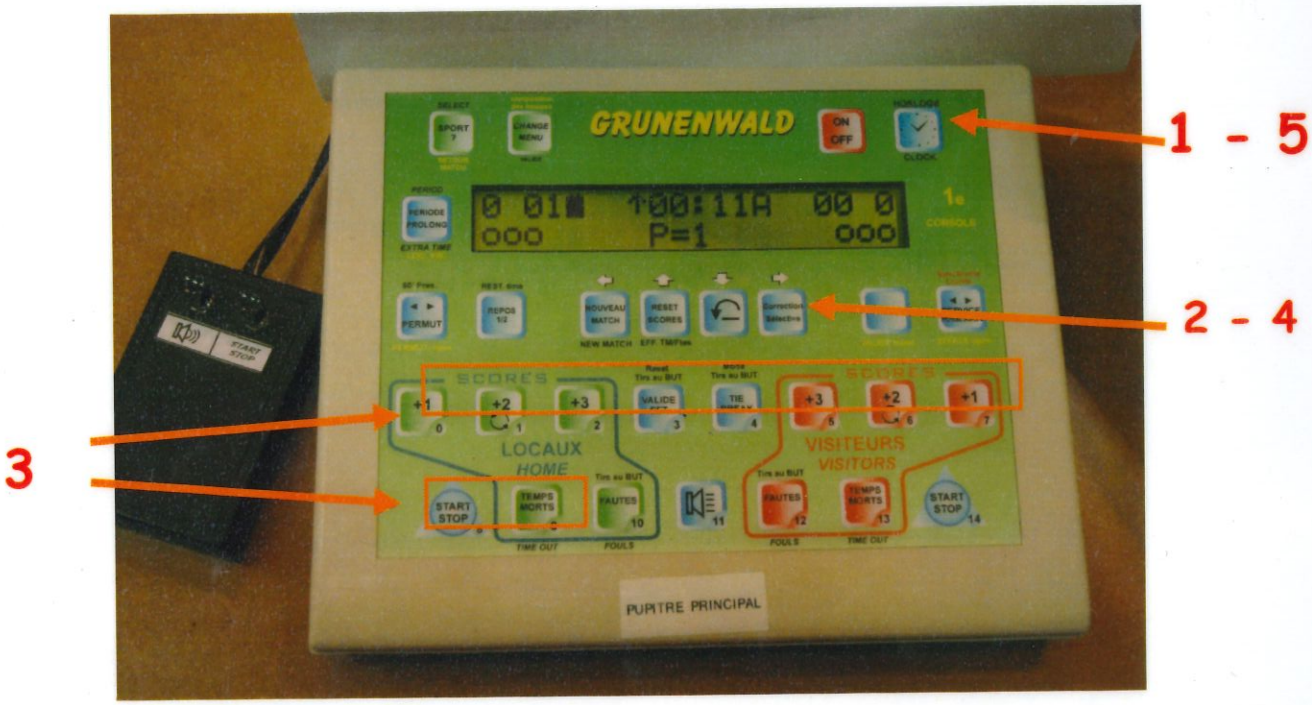
La seule chose que l'on peut être amener à modifier est la durée des quarts temps (ne pas toucher aux autres options SVP) :

1) Presser la touche Sport ? puis faire apparaître « Basket » (cf. ci-dessus)
2) Presser la touche Change Menu pour faire apparaître les options
3) Faire défiler les options avec les touches ⇧ ou ⇩ jusqu'à arriver sur le paramètre « Durée période »
4) Changer la durée à l'aide des touches pourvues de chiffres en bas à droite
5) Presser la touche Sport ? pour sortir du mode programmation (basket doit apparaître de nouveau sur l'écran)
6) Presser de nouveau la touche Sport ? pour débuter le match



6) Réglage de l'heure (si besoin)

4) Presser la touche Horloge pour passer en mode « horloge »
5) Presser sur Correction sélective
6) Régler l'heure en appuyant sur les touches pourvues de chiffres en bas à droite
7) Transférer l'heure en pressant de nouveau la touche Correction sélective
8) Presser de nouveau la touche Horloge pour revenir au mode match



7) Eteindre la (les) console(s)

- Passer en mode horloge (touche Horloge)
- Presser sur la (les) touche(s) ON/OFF pendant une seconde
- Ranger les câbles et les consoles en les remettant si besoin à charger

MATCH sur la Console 1

■ CHRONOMETRE

- Touche start/stop sur la Console 1 ou bouton Start/Stop sur le boîtier déporté

■ SIGNAL SONORE

- Manuel : Touche sur la Console 1 ou bouton sur le boîtier déporté
- Automatique : Par défaut, est paramétré pour retentir automatiquement chaque fois que le règlement l'oblige (fin de TM – 10", fin de TM, fin de QT, ...)

■ MARQUAGE DES POINTS

- Presser +1 (LF) ou +2 (Tir < 6,25 m) ou +3 (Tir > 6,25 m) côté Locaux et Visiteurs

■ MARQUAGE DES FAUTES

- Presser Fautes) côté Locaux et Visiteurs pour ajouter une faute d'équipe.
- Ces deux touches n'ont pas d'effet si la Console des Fautes (C2) est connectée

■ MARQUAGE DES TEMPS MORTS

- Presser TEMPS MORT côté Locaux ou Visiteurs
- le chrono est stoppé ; le décompte commence (témoin clignotant sur le tableau par défaut).
- Le klaxon retentit au bout de 50" puis 60".
- les temps morts pris par les deux équipes sont comptabilisés sur l'écran et sur les tableaux d'affichages
- Dans les paramètres du sport (cf. § 5), on peut paramétrer l'affichage du décompte du temps mort (en remplacement du temps de jeu) plutôt que le simple clignotement sur le tableau.

■ FIN DE PERIODE/PROLONGATION

- Le chrono s'arrête et le klaxon retentit
- 2 méthodes pour passer à la période suivante
  - Presser PERIODE/PROLONGATION pour recharger le chrono avec la période de jeu ou le temps de prolongation.
  - La lettre « P » apparaît sur l'écran pour signifier le temps de prolongation.
  - Les fautes d'équipes et les temps morts sont effacés

ou

  - Presser sur REPOS :
    - 1 fois si fin de 1er / 3ème QT (temps de repos préréglé à 2')
    - 2 fois si fin de 2ème QT (temps de repos préréglé à 15')
  - Presser sur START pour démarrer le décompte du temps de repos.
  - Pour réafficher la durée du match, presser une fois sur PERIODE/PROLONGATION

■ FIN DE MATCH

- Presser sur NOUVEAU MATCH pour effectuer une autre partie (conserve les mêmes paramètres)

■ CORRECTIONS

- Presser la touche pour annuler la dernière action.
- Des appuis successifs sont possibles

EDITION des noms d'équipes

r :20/2/2010 (avec polices loc/vis/lum)

Le clavier pc doit être connecté.
Si les touches du clavier pc ne réagissent pas ou plusieurs lettres s'affichent à la fois, débrancher et rebrancher Le clavier pour le réinitialiser.
Certaine marque de clavier (ex logitech) ne sont pas compatible.

1° ETAPE : MEMORISER LES NOMS DES EQUIPES

celle-ci peut être réalisée en avance ,en début de saison ou avant le match.
Connecter le clavier PS2 et mettre sous tension la console 1
Les deux diodes (ou leds) NUM et CAPS doivent s'éclairées, sinon déconnecter et reconnecter le clavier.

Sur la console 1, presser sur SPORT ?

```
*  BASKET-BALL V1.7
? Menu
```

Choisir le sport à l'aide des flèches ⇩⇧
Presser sur CHANGE MENU pour accéder aux paramètres.

```
TEMPS DE JEU:   10:00
?                [0-9]
```

A l' aide des flèches ⇧⇩ afficher le menu : PROGRAMME DES NOMS

```
PROG.DES NOMS     NON
?                [0-1]
```

et presser sur l'onglet (1).
Un écran particulier apparaît :

```
MONTPELLIER
          I       M:00
```

* Avec à droite en haut le premier nom d'équipe en mémoire (M : 00)
Le mode « owerwrite » permet d'écraser les caractères (lettre O sur l'écran)
Le mode « INSERT » permet d'insérer les caractères (lettre I sur l'écran).
Presser « insert » pour basculer D'un mode à l'autre.

Utiliser les touches du clavier PS2 comme sur un PC :
(schift, backspace, caps, alt, home, fin (end), suppression (del) entrée (enter) et curseurs, tabs.
Différence avec une utilisation sur pc :
La touche « alt » permet d'afficher les caractères suivant : #{[|\^@]}
La touche « altGR » n'est pas active

Déplacement du curseur :
Presser sur TABS (clavier pc) ou 'periode/prolongation' pour déplacer le curseur Automatique vers la droite à chaque caractère frappé.
Utiliser les flèches curseur gauche / droite du clavier PS2,
ou sur la console utiliser les touches HOME / FIN pour positionner le curseur en début ou fin de ligne.
Les curseurs flèches ⇧⇩ permettent de choisir les textes dans la mémoire (incrémentent ou décrémentent le capteur MEM)
Le texte modifié n'est pas enregistré.

Ecraser les noms des équipes dont les matchs ont été joués.

Pour enregistrer le texte en mémoire, presser sur ENTREE du clavier PS2,
le curseur est replacé en début de ligne.
Passer au texte suivant à l'aide des curseurs haut et bas.

Effacer La Ligne : presser sur F12.en cours sur l'écran

Effacer toute la mémoire : presser sur F9.

Une fois tous les noms des équipes ou clubs programmés,
vous pouvez débrancher le clavier PS2 afin d'économiser les batteries.

Chaque noms a une longueur de 10 caractères minimum (certains modèles 16,20).
Pour les panneaux avec une ligne inférieure à 21 caractères, 16 car par exemple Entrez 7 ou 8 car. Max, pour des noms d'équipes visiteurs entrez le noms décalé à droite.
Sinon , vous pouvez éditer la ligne de 16 ou 21 car. En fixe , voir ci-dessous.

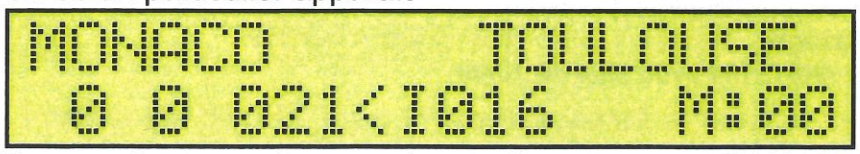
COMPOSITION et AFFICHAGE des noms d'équipes et joueurs

2° ETAPE : AFFICHER LES NOMS DES EQUIPES

1/ Les noms des clubs sont supposés être déjà en mémoire.(ETAPE 1)

Vous avez choisis le SPORT et vous êtes en mode MATCH : ex :basket

Presser sur CHANGE MENU
Un écran particulier apparaît



Pour sortir et revenir au mode match, presser sur CHANGE MENU

A gauche apparaît le texte 'Locaux' et à droite 'Visiteurs' tronqué de 1 caractère.
Le symbole « du côté » < ou > clignotent au centre de l'écran.

Sélection d'un club «en mémoire et choisir sa position (Locaux ou Visiteurs) :
Presser sur la touche « start/stop » droite pour Visiteurs ou sur la gauche pour Locaux,
le symbole change de coté : > pour visiteurs et < pour locaux
Presser sur les flèches ⇧⇩ pour faire défiler les noms d'équipe déjà en mémoire sur le coté choisi.
Si vous utiliser une seule ligne, presser sur EFFACE LIGNE (ceci n'efface pas le texte en mémoire) , cela efface le noms du coté en cours
Permuter les 2 noms en pressant « permut ligne » ou mettre par défaut locaux/visiteurs en pressant « loc. vis. » (recharge chrono).

Pour transmettre la composition au panneau d'affichage ,
presser sur « service » (transfert txt au panneau) 2 petites flèches apparaissent.
Le panneau affiche alors les noms et Le message défilant est stoppé.(sauf sur certains panneaux ne disposant de la dernière version soft), il faut dans ce cas stopper le message manuellement (voir annexe gestion de message) pour faire apparaitre les noms.

2/ modifier Les noms des clubs sélectionnés ou édition libre des 16 ou 21car.

Si le clavier pc est débranché , vous pouvez déplacer le curseur à la position voulue pour Ecarter ,ou resserrer les 2 noms .
Pour cela, presser les touches flèches gauche ou droit pour déplacer le curseur.
Presser sur +3loc pour mettre le curseur au début.
Presser sur +3vis pour mettre le curseur à la fin.
Presser sur « valid set » pour faire un back (idem clavier pc), cela décale le texte vers la gauche.
Presser sur « tie break » pour faire un del ou suppression (idem clavier pc), cela décale le texte vers la gauche jusqu'au curseur.
Presser sur « +2vis » pour insérer un espace (idem clavier pc),cela décale le texte vers la droite.
Presser sur « +1vis » pour insérer un '/' (idem clavier pc),cela décale le texte vers la droite.

Si le clavier pc est branché, vous pouvez éditer la ligne complète. (ligne fixe)
Cette ligne n'est pas sauvegardée.
les 21 premiers caractères seront transmis au panneau.
L'édition est identique au message.
Il est alors possible d'afficher des noms avec plus de 10car.

Presser sur CHANGE MENU pour revenir en mode match, une fois que toutes les lignes se sont affichées sur le panneau.

les noms d'équipe et joueurs sont mémorisés dans une mémoire non volatile .(sans pile)

note pour certains afficheurs :
Pendant le transfert au panneau, il est possible de choisir la police de caractère
Des noms des équipes pour le côté locaux et visiteurs. Presser sur polices loc et polices vis
En fonction du choix des polices il est peut être nécessaire adapter la longueur du texte.
Pendant le transfert au panneau, il est possible de choisir la luminosité de 0-6
Presser sur KLX (luminosité)
Le choix des polices et luminosité est disponible suivant certaines versions d'afficheurs

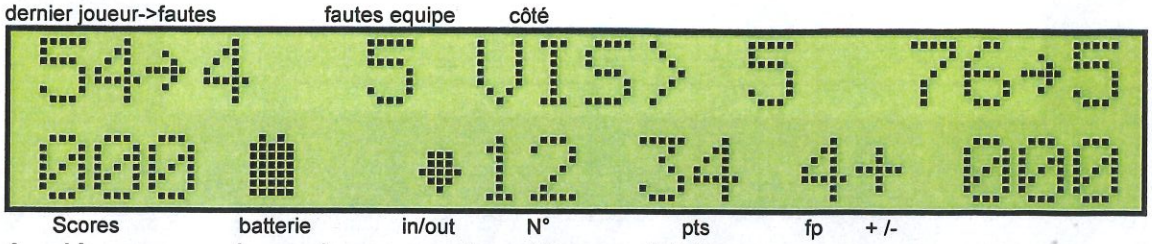
FAUTES ET POINTS *(SUR LA CONSOLE 2 NPJ).* *Edition 8/18// conpj5*

Pour le basket, Vérifier que celle ci soit connectée à l'arrière de la console 1.

Presser sur ON-OFF:

Presser sur SPORT ?:

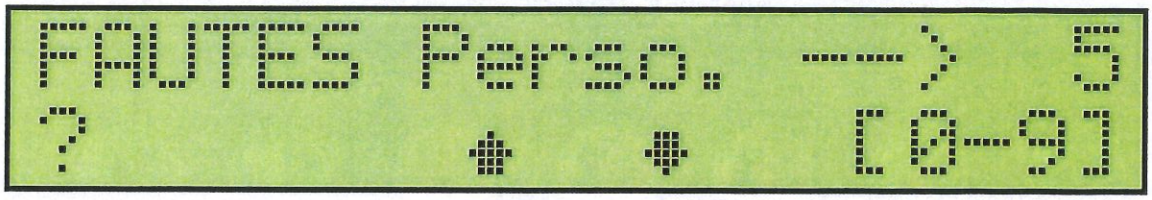
L'écran affiche le N° de joueur avec sa faute, les scores, le total faute, le coté Locaux, Visiteurs et le témoin batterie.



Au démarrage , les valeurs représentées sont à 0.

PROGRAMMATION DES FAUTES ET PARAMETRES:

Presser sur SPORT ?: Le 1er menu apparaît à l'écran.



☺ ***GRUNENWALD, VOUS PROPOSE LA METHODE DE PROGRAMMATION DIRECTE:***

Certaines touches du clavier sont munies d'un onglet avec un chiffre de 0 à 9 dans le coin inférieur droit.

Les touches utilisables pour la programmation apparaissent entre crochets comme ceci :

[0 - 1] presser les touches 0 ou 1.

[0 - 9] presser les touches 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9.

Le passage au menu suivant s'effectue avec les touches ⇧⇩

<u>Sortir de la programmation à tout moment en pressant sur SPORT ?</u> (cela valide).

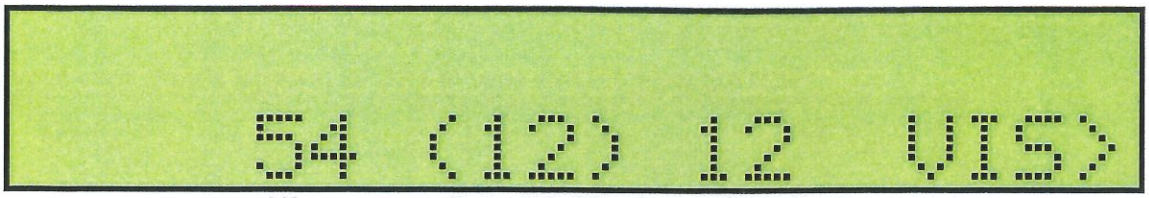
ROLE DES TOUCHES

a) Presser sur 🕪 le temps nécessaire.
b) Choisir le coté Locaux ou Visiteurs à l'aide des touches rouges ou vertes.
c) Marquage des fautes: +/- fauteP.
d) Marquage des points des joueurs: presser sur +/-1,2,3.
e) Indicateurs présence sur aire de jeu : presser sur IN/OUT
f) sélection mode + ou -
g) Reset du total des fautes par équipe : RESET FAUTES D' EQUIPE (à presser à la mi temps), les fautes individuelles ne sont pas effacées.
les touches correction et correction sélective ne sont pas actives.
Pour démarrer une nouvelle partie : presser sur NOUVEAU MATCH.

Photo du clavier de la console 2 NPJ :(marquage fautes personnelles et points)

Programmation des dossards de joueurs :
Vous devez entrer les n° de dossards pour que la base de donnée de la console 1
Puisse retrouver les noms des joueurs associés aux dossards.

Presser sur « programmation des N° » ,un nouvel écran apparaît.



N° ligne 1 à 12 N°

Choisir le coté locaux ou visiteurs via les touches « select LOC/vis ».
L'appui sur « nouveau match » (4-15) numérote de 4 à 15 les 12 joueurs.(ligne 1 à 12)
Pour entrer d'autres numéros , taper le nombre à l'aide des touches de 0 à 9.
(taper 4 pour le joueur 4 ou utiliser le 0 (0 puis 4) en cas d'erreur)
Puis passer au joueur suivant ou précédent via les flèches haut et bas.
Presser enfin sur « programmation des N° » pour sortir (valider).
Impératif, Ensuite il faut actualiser la console1 et transférer les noms au panneau.
A faire à chaque modification.

Dans cet écran , presser sur « +/-« pour afficher ou éteindre les points par joueur
Presser sur la touche à coté de « select sport » (change menu) pour passer/sortir en/du mode test. (* mise à jour des panneaux à faire nécessaire avant 7/16)

Sélection d'un joueur :
Vous pouvez choisir le coté loc ou vis avant ou après le joueur souhaité.

Pour choisir le joueur n°4 presser 4 ou utiliser le 0 +4 en cas d'erreur.
Si le joueur entré est un joueur de la liste pré-programmé auparavant alors
Ses points, fautes, présence apparaissent sur l'écran LCD.

Modification des valeurs du joueurs :
Un signe « + » ou « - » clignote sur l' écran.
Presser sur la touche « +/- » (rouge) pour choisir une incrémentation (+) ou une Décrémentation (-).
L'appui sur « Faute P. » ajoute ou retranche une faute personnelle .
L'appui sur « points accordés 1 2 3 » ajoute ou retranche 1,2,3 points.
L'appui sur « IN/OUT » indique la présence sur le jeu (flèche vers le haut)
Ou l'absence sur le jeu (flèche vers le bas).

Note :
L'ajout de points à chaque joueur est ajouté au total score de l'équipe (extrémités de l'écran lcd (2°ligne)).
L'ajout de fautes personnelles à chaque joueur est ajouté au total fautes d'équipe.
Le dernier joueur sanctionné est indiqué aux extrémités de l'écran lcd (1°ligne)).

27/9/17 :
La touche à droite de select loc (PTS J./EQ.), permet de gérer les pts +1,+2,+3 par joueur ou pour L'équipe.
2 petits points apparaissent sur l'écran pour indiquer le mode score équipe
Seul les scores totaux sont modifiés. cela évite de taper le numéro de dossard pour
Inscrire les points.A la mi-temps, le marqueur effacera le total faute d'équipes en pressant sur « reset fautes d' équipe ». (les fautes personnelles ne sont pas effacées).

NOTES :
Pour passer en mode test, Presser « programmation des N° » puis sur la touche à coté de « select sport » (sans marquage) , le mot « text » est affiché
Appuyer sur la même touche pour inverser la fonction .

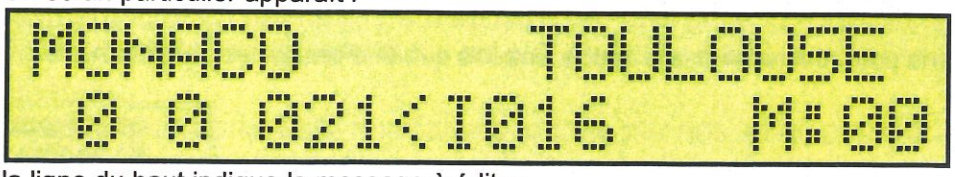
EDITION et AFFICHAGE de message V5 (10 messages) 18/5/18
Avec F5/F6 (copier/coller)

Le clavier pc doit être connecté.
Si les touches du clavier pc ne réagissent pas ou plusieurs lettres s'affichent à la fois, débrancher et rebrancher Le clavier pour le réinitialiser.
Certaine marque de clavier (ex logitech) ne sont pas compatible.

Vous avez choisis le(votre) SPORT et vous êtes en mode MATCH :

ex : basket

Presser sur @messagerie
Un écran particulier apparaît :



la ligne du haut indique le message à éditer.
Pour sortir et revenir au mode match, presser sur @messagerie

Le mode « owerwrite » permet d'écraser les caractères (lettre O sur l'écran)
Le mode « INSERT » permet d'insérer les caractères (lettre I sur l'écran).
Presser « insert » pour basculer D'un mode à l'autre.

Utiliser les touches du clavier PS2 comme sur un PC :
(schift, backspace, caps, alt, home, fin (end), suppression (del) entrée (enter) et curseurs, tabs.
Différence avec une utilisation sur pc :
La touche « alt » permet d'afficher les caractères suivant : #{[|\^@]}
La touche « altGR » n'est pas active

Déplacement du curseur :
Utiliser les flèches curseur gauche / droite du clavier PS2,
ou sur la console utiliser les touches HOME / FIN pour positionner le curseur en début ou fin de ligne.

Effacer La Ligne : presser sur F12. Un symbole (Haut Parleur) apparait indiquant la fin du texte
Il se déplace automatiquement et n'est pas effaçable .pour faire apparaitre ce symbole presser sur F4.
Ou sur « start/stop » gauche 'EOT'.
Ce symbole doit toujours apparaitre en fin de message et doit apparaitre 1 seul fois(sinon faire F12)

Taper sur 'entree' du clavier pc pour sauvegarder le message dans la mémoire en cours.
le nombre de messages est de 10 de 248 (ou 120,150,600, suivant le modèle) caractères maxi chacun.
Utiliser les touches flèches haut et bas changer de mémoire

Pour copier un message le message en cours , presser sur F5, puis choisir une autre mémoire
Avec les curseurs haut et bas , puis presser sur F6 pour coller le message.
Il est possible de coller ce même message dans une autre mémoire en pressant de nouveau F5.

Un * apparait pour indiquer que le message a été modifié mais pas sauvegarder avec la touche entrée.
Un compteur de caractères est affiché sur l'écran qui évolue à chaque modification du texte.
Un compteur de position curseur est affiché sur l'écran qui évolue à chaque déplacement du curseur.

Pour passer du mode 'NOMS DES EQUIPES' au mode 'MESSAGE DEFILANT'
Presser sur M/A@JL (start/stop droit) la lettre 'M' pour marche message ou 'A' arrêt
Puis transmettre au panneau cet ordre et le message en pressant TRANS@ (service) ou « transfert textes au panneau »
Ou lors du transfert des noms des équipes , le message est arrêté automatiquement. (si le panneau d'affichage <u>est à jour</u>)

Pendant le transfert au panneau, il est possible de choisir la police de caractère (dépend des modèles de panneaux).
Pendant le transfert au panneau, il est possible de choisir la vitesse de défilement de 0-6, Presser sur vitesse@JL (permut)
le transfert du texte est stoppé lorsqu'une modification du texte est effectuée.

Une fois le texte transmis au panneau,
vous pouvez débrancher le clavier PS2 afin d'économiser les batteries.

Presser sur @messagerie pour revenir en mode match, une fois que le message est affiché sur le panneau.

GRUNENWALD ®
421 rue Marie Curie
ZI les bruyères espace sud
01960 Peronnas. FRANCE
tel: 04.74.47.95.05
Fax. 04.74.47.15.89

CONSIGNES DE SECURITE **gd2300v8**
(cobas,....)
GD 2X00 + FP100 ***RADIO COMMANDE***

Respecter toujours les consignes de sécurité élémentaires pour l'installation, l'utilisation et la maintenance de ces appareils, afin d' éviter tout risque d'accident d'incendie ou d'électrocution.
Pour toute intervention sur le matériel (maintenance, entretien..), **débrancher les prises 230v sur le dessus du panneau.**

Concernant la pose des panneaux muraux :
De préférence, installer le bas du panneau à 4.50 mètres du sol environ, ceci afin de faciliter l'accès pour une maintenance éventuelle.

L'alimentation du panneau peut se faire par une prise 230v protégée ou de préférence par une ligne directe avec disjoncteur 5A de protection dans l'armoire générale.
Utiliser les cordons 230v normalisés fournis par nos soins pour raccordement à une prise protégée ou dans un coffret de jonction électrique.

Concernant la ou les consoles de commande :
Celles ci sont livrées avec un chargeur de batteries 230v / 12v..
N'oubliez pas de recharger les batteries après les matchs , si besoin.
* La recharge des batteries doit se faire exclusivement avec le chargeur fourni par nos soins.
Pour cela, installer les consoles sur une surface stable et accessible ,
(veiller à ne pas les enfermer dans une armoire ou placard par exemple) ,
Brancher le chargeur en veillant à ce que personne ne puisse marcher ou trébucher sur le cordon.
Prendre les mêmes précautions , si vous utilisez le chargeur à la table de marque en cours de match.

Entretien :
Ne pas utiliser de produits contenants des solvants.

GRUNENWALD ®
421 rue Marie Curie.
Zi les bruyères espace sud
01960 Peronnas.
tel: 04.74.47.95.05 . Fax. 04.74.47.15.89

GD 2xx0 *RADIO COMMANDE*

Logiciel: COBAS,..... Edition 12/16

Ce panneau est livré avec: .
Une console principale (1), gérant les sports et son boîtier déporté chrono/klaxon(sauf version eco).
Une console secondaire (2) pour complément Basket. (ne sert pas pour les autres sports).
Un chargeur de Batterie. Trois cordons 230v
2 cordons gris de liaison pour raccordement des fautes sur le dessus du panneau mural . Et 2 mallettes .

MISE EN SERVICE

Mettre sous tension, le panneau mural.
A la table de marque:
Brancher le boitier déporté Chrono/klaxon, à l'arrière de la console 1.
Brancher la console 2 à l'arrière de la console 1.
Brancher éventuellement la console 3, à l'arrière de la console 1, (si vous avez cette option.*)
* cette option correspond à la règle des 24 secondes pour le Basket.
SI VERSION RADIO :
Presser sur les touches ON -OFF des consoles. (Pression minimum 1 seconde)
L'écran affiche l'état des batteries, soit:
C = d, signifie: chargeur déconnecté. Et C = c, signifie: chargeur connecté.

BATT = en charge, signifie: batterie en cours de recharge.
BATT = en débit, signifie: la console fonctionne sur ses batteries.
BATT = fin de charge, signifie: les batteries sont complètement rechargées.

En mode Charge, un compteur indique le temps de charge. (> à 8h30 heures de charge consécutives sont nécessaires).
Les témoins* batterie signifient: clignote: coupure imminente < à 1 minute.

≤ à 50%.

≥ à 50% - 100%

***Attendre ≅ 20 secondes, la vérification de l'état de la batterie.**
Recharge des consoles: Par précaution, vérifier l'état des batteries la veille des matchs.
Eteindre les consoles en pressant sur OFF.
Raccorder les consoles entre elles à l'aide des cordons fournis.
Raccorder le chargeur à l'arrière de la console 1.
Laisser en charge 8heures consécutives minimum (voir ci dessus) , et
l'autonomie sera alors de ≅ 24 heures en fonctionnement.
Il est possible de recharger les batteries en cours de match.
De préférence, laisser les batteries des consoles se décharger complètement avant une recharge ceci afin de prolonger leur durée de vie.
IMPORTANT :
démarrer les consoles sur les batteries en pressant sur on/off 2sec ,les consoles affichent "batteries en débit" et "ON".(le "ON" doit être affiché sinon presser sur on/off pour mettre on)
connecter alors le chargeur,les consoles affichent "batteries en charge".
puis demarrer le match comme d'habitude.
si les batteries sont vides, brancher le chargeur,les consoles affichent "batteries en charge" et "OFF".
presser sur on/off pour affiché "ON" puis demarrer le match comme d'habitude.en suivant cette procédure , un débranchement accidentel ou mauvais contact du chargeur n'éteindra pas les consoles.

PASSAGE ET PROGRAMMATION DU MODE HORLOGE *(SUR LA CONSOLE 1)*

Presser la touche HORLOGE / CLOCK représentée par 2 aiguilles.
L'écran affiche l'heure officielle.

REGLAGE DE L'HEURE:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE . Certaines touches du clavier sont munies d'un onglet avec un chiffre de 0 à 9 **dans le coin inférieur droit**, utiliser ces touches pour programmer le temps et transférer l'heure en pressant de nouveau sur la touche CORRECTION SELECTIVE.

Presser de nouveau sur la touche HORLOGE / CLOCK,
Le mode « VEILLE » apparait. Presser de nouveau sur la touche HORLOGE / CLOCK, pour revenir au mode match.

IMPERATIF : En fin de match, presser sur la touche HORLOGE / CLOCK , puis sur OFF pour passer le panneau en mode horloge.

CHOIX DU SPORT *(SUR LA CONSOLE 1)*

Presser sur SPORT?:
```
* FOOT-EXT   V1.0
? Menu  *   *
```
Le sport apparaît:
Presser sur les flèches haut/bas ⇧⇩ pour choisir le sport dans la liste.

Presser sur SPORT ? à nouveau pour commencer le match avec les valeurs de défaut préprogrammées
```
***o   ↑00:00A   *oo
0 00     P=1    00 0
```

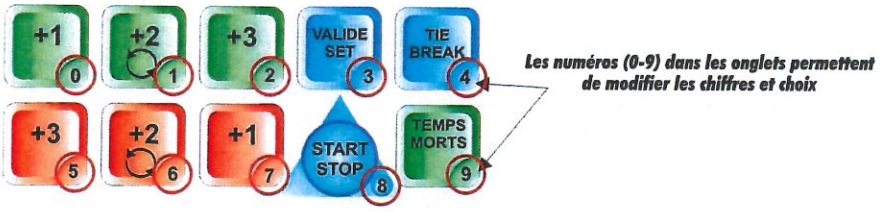
Programmation ou modification des valeurs de défaut : temps et paramètres:
1/Presser sur SPORT ?
```
* FOOT-EXT   V1.0
? Menu  *   *
```
Le sport en cours apparaît.
2/Presser sur CHANGE MENU (VAL),
```
TEMPS DE JEU:  45:00
?        *   *  [0-9]
```
les menus apparaissent à l'écran.
Presser sur les flèches haut/bas ⇧⇩ pour passer au menu suivant (la valeur est validée).

☺ ***GRUNENWALD, VOUS PROPOSE LA METHODE DE PROGRAMMATION DIRECTE:***
Pour entrer un temps il suffit de taper sa valeur ex : 1245 pour 12'et 45sec
Certaines touches du clavier sont munies d'un onglet avec un chiffre de 0 à 9 dans le coin inférieur droit.

Les touches utilisables pour la programmation apparaissent entre crochets comme ceci :

[0 - 1] presser les touches 0 ou 1.

[0 - 9] presser les touches 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9.



BASKET

-ajout playlist de temps 4,5,6,8,10,12,16,20,60' de jeu.
presser sur « valid set » le nombre de fois nécessaire pour choisir le temps.

Démarrer le chronomètre avec START/ STOP.
Décompte au 1/10è me dans la dernière minute de jeu et arrêt automatique.
La période est incrémentée de 1 au début de chaque nouvelle période

Signal sonore manuel : Presser sur le temps nécessaire.

Marquage des points:
Presser +1, +2 (tirs à 6,25) , +3 (tirs > à 6,25).

Marquage des fautes:
Presser sur FAUTES.
* Ces touches n'ont pas d'effet, si la console 2 , Fautes est connectée.

Marquage des temps morts:
Presser sur TEMPS MORT, le chrono est stoppé, le décompte commence
Le témoin indicateur est positionné et clignote.

Marquage des flêches de possession:
Presser sur POSSESSION

En fin de temps: Période / Prolongation:
Le chrono s'arrête et le signal sonore retentit.
Recharger le chrono avec la période de jeu, ou le temps de prolongation.
Presser sur PERIODE / PROLONGATION.
La lettre P apparaît, pour signifier le temps de prolongation
Les fautes d'équipe et les temps morts sont effacés
OU
Presser sur REPOS une ou deux fois pour choisir le temps de repos désiré.
et presser sur START pour démarrer le chrono.
Pour réafficher la durée du match : presser une fois sur PERIODE PROLONGATION

En fin de match:
Presser sur NOUVEAU MATCH pour effectuer une autre partie,
tout en conservant les paramètres que vous avez choisis.

Modifier la période:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE, puis sur PERIODE / PROLONGATION.
Puis sur CORRECTION SELECTIVE.

Correction en cas d'erreur:
a) Annuler la dernière action avec la touche ,des appuis successifs sont possibles.

b) Annulation ou correction d'un affichage au choix:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE, l'écran clignote.
Presser alors la touche désirée, la correction s'effectue .
Des appuis successifs sur la touche désirée sont possibles.
Presser de nouveau sur CORRECTION SELECTIVE pour revenir au mode normal.

c) Correction ou ajustement du chronomètre en cours de match :
Stopper le chronomètre . Presser sur CORRECTION SELECTIVE
Presser sur une des touches Start / Stop, un message apparaît sur l'écran.
Entrer le nouveau temps à l'aide des N° (onglets en bas à droite des touches)
Et presser 2 fois sur CORRECTION SELECTIVE pour revenir en mode match.

FAUTES ET POINTS *(SUR LA CONSOLE 2).* *Edition*

RACCORDER CETTE CONSOLE 2, UNIQUEMENT POUR LE BASKET.
ELLE N'EST PAS UTILE POUR LES AUTRES SPORTS

Pour le basket, Vérifier que celle ci soit connectée à l'arrière de la console 1.

Presser sur SPORT ?:
L'écran affiche le N° de joueur avec sa faute, les scores, le total faute,
le coté Locaux, Visiteurs et le témoin batterie.

PROGRAMMATION DES FAUTES ET PARAMETRES:

Presser sur SPORT ?: Le 1er menu apparaît à l'écran.

☺ ***GRUNENWALD, VOUS PROPOSE LA METHODE DE PROGRAMMATION DIRECTE:***
Certaines touches du clavier sont munies d'un onglet avec un chiffre de 0 à 9 dans le coin inférieur droit.

Les touches utilisables pour la programmation apparaissent entre crochets comme ceci :

[0 - 1] presser les touches 0 ou 1.

[0 - 9] presser les touches 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9.

Le passage au menu suivant s'effectue avec les touches ⇧⇩

Sortir de la programmation à tout moment en pressant sur SPORT ?.

ROLE DES TOUCHES

a) Presser su le temps nécessaire.
b) Choisir le coté Locaux ou Visiteurs à l'aide des touches rouges ou vertes.
c) Marquage des fautes: presser sur 4 à 15 et sur COATCH.
d) Marquage des scores: presser sur +1.
e) Reset du total des fautes par équipe : RESET FAUTES D' EQUIPE (à presser à la mi temps), les fautes individuelles ne sont pas effacées.
f) Vérification des fautes: presser sur VOIR, puis presser les touches des joueurs de 4 à 15 et COATCH.
Presser de nouveau sur VOIR pour revenir au mode normal Loc/Vis.

Pour démarrer une nouvelle partie : presser sur NOUVEAU MATCH.

AUTRES FONCTIONS DISPONIBLES:

Correction en cas d'erreur:
a) Annuler la dernière action avec la touche ↶ ,des appuis successifs sont possibles.

b) Annulation ou correction d'un affichage au choix:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE, l'écran clignote.
Presser alors la touche désirée, la correction s'effectue .
Des appuis successifs sur la touche désirée sont possibles.
Presser de nouveau sur CORRECTION SELECTIVE pour revenir au mode normal.

REGLE DES 24/30 SECONDES GD 2032 , GD 2036 *(SUR LA CONSOLE 3)*

Logiciel: CO2423. **VERSION PRO A.** Edition 11/01.Rev 09.17

MISE EN SERVICE

Mettre les afficheurs sous tension.

Vérifier que la console 3 soit connectée à l'arrière de la console 1.
Après un appui sur ON (pression minimum 1 seconde) ; l'écran affiche l'état des batteries .
(Le sport sélectionné sur la console 1 doit être : BASKET/waterPolo)

Pour démarrer le match, Presser sur SPORT ?:
L'écran affiche la valeur du chronomètre du temps de jeu et 24"/30 »+ le témoin batterie.
En bas à gauche, est indiqué sur l'écran le temps mémorisé lors de l' appui sur recharge.

Programmation d'un autre temps de possession (de 0 à 99) et paramètres:
Presser sur SPORT ?: Le 1er menu apparaît à l'écran.

☺ ***GRUNENWALD ®, VOUS PROPOSE LA METHODE DE PROGRAMMATION DIRECTE:***
Certaines touches du clavier sont munies d'un onglet avec un chiffre de 0 à 9 dans le coin inférieur droit.
Les touches utilisables pour la programmation apparaissent entre crochets comme ceci :
[0 - 1] presser les touches 0 ou 1.
[0 - 9] presser les touches 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9.
Le passage au menu suivant s'effectue avec les touches ⇧⇩

Sortir de la programmation a tout moment en pressant sur SPORT ?

ROLE DES TOUCHES

a) Presser START/STOP pour démarrer ou stopper le décompte des 24".
b) Presser sur le temps nécessaire, pour émettre un signal sonore

c) Presser RECHARGE pour recharger le chrono possession au temps préprogrammé.
* Un appui sur recharge réaffiche le contenu du chrono temps de possession.
Soit: 1er appui, réaffiche la mémoire (si un appui EFFACE/STOP/MEMOIRE à été réalisé),
2ème appui, réaffiche le temps préprogrammé.
d) Presser EFFACE/STOP/RECHARGE pour éteindre l'affichage, stopper le décompte et recharger le chrono possession au temps préprogrammé.
e) Presser EFFACE/STOP/MEMOIRE pour éteindre l'affichage, stopper le décompte et garder en mémoire le temps au moment de l'appui.
f) Touche en triangle EFFACE/STOP/RECHARGE : SI maintenue enfoncée.
Si relâchée : le décompte démarre.
f) Touche en triangle EFFACE/STOP/RECHARGE : SI maintenue enfoncée.
Si relâchée : le décompte démarre.
g) TOUCHE 14SEC pour recharge à 14SEC

Correction en cas d'erreur:
a) Presser sur la touche ↶, pour récupérer le temps avant l'appui sur RECHARGE.

b) Correction du temps de possession:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE, un écran apparaît,
presser sur les onglets de 0 à 9 pour modifier.
Presser de nouveau sur CORRECTION SELECTIVE pour revenir au mode normal.

Notice ***GRUNENWALD®***
Reproduction interdite.

GRUNENWALD ®
421 rue Marie Curie.
Zi les bruyères espace sud
01960 Peronnas.
tel: 04.74.47.95.05 . Fax. 04.74.47.15.89