

CONSOLE-320

Art. 230A: CONSOLE-320 avec sortie de données par câble

Art. 230B: CONSOLE-320 avec sortie de données par câble et radio

Table des matières

1. INTRODUCTION	2	8.3 Temps de Jeu et d'Intervalle.....	13
1.1 Alimentation.....	2	8.4 Temps de Possession (Shot clock).....	14
1.2 Connexions.....	2	8.5 Temps Mort (Timeout).....	14
1.3 Consoles externes pour Chronomètres.....	2	9. HOCKEY.....	15
1.4 Mise à jour du Logiciel.....	3	9.1 Programmation des Parametres.....	15
1.5 Garantie.....	3	9.2 Assignation de Points et de Fautes.....	15
2. ÉCRAN.....	3	9.3 Temps de Jeu et d'Intervalle.....	15
3. CLAVIER.....	3	9.4 Temps Mort (Timeout).....	16
3.1 Touches alphanumériques.....	3	10. HANDBALL.....	17
3.2 Touches multifonction.....	3	10.1 Programmation des Parametres.....	17
3.3 Touches mono fonction.....	4	10.2 Assignation de Points et de Fautes.....	17
4. PROGRAMMATION.....	4	10.3 Temps de Jeu et d'Intervalle.....	18
4.1 Sélection du Sport.....	5	10.4 Temps Mort (Timeout).....	19
4.2 Sélection des Équipes.....	5	11. WATER-POLO	20
4.3 Noms des Équipes et des Joueurs.....	5	11.1 Programmation des Parametres.....	20
4.4 Système.....	5	11.2 Assignation de Points et de Fautes.....	20
4.5 Succession de Temps.....	5	11.3 Temps de Jeu et d'Intervalle.....	21
4.6 Heure.....	6	11.4 Temps de Possession (Shot clock).....	21
5. CARACTÉRISTIQUES.....	6	11.5 Temps Mort (Timeout).....	22
6. BASKET-BALL	7	12. TENNIS.....	23
6.1 Programmation des Parametres.....	7	12.1 Programmation des Parametres	23
6.2 Assignation de Points et de Fautes.....	7	12.2 Assignation des Points.....	23
6.3 Temps de Jeu et d'Intervalle.....	8	12.3 Temps de Jeu et d'Intervalle.....	23
6.4 Temps de Possession (Shot clock).....	8	12.4 Temps Mort (Timeout).....	24
6.5 Temps Mort (Timeout).....	9	13. FOOTBALL.....	25
7. VOLLEY-BALL	10	13.1 Programmation des Parametres.....	25
7.1 Programmation des Parametres	10	13.2 Assignation de Points.....	25
7.2 Assignation de Points et de Fautes.....	10	13.3 Temps de Jeu et d'Intervalle.....	25
7.3 Temps de Jeu et d'Intervalle.....	11	14. RUGBY.....	26
7.4 Temps Mort (Timeout).....	11	14.1 Programmation des Parametres.....	26
8. FOOTBALL À 5 JOUEURS (FUTSAL).....	12	14.2 Assignation de Points et de Fautes.....	26
8.1 Programmation des Parametres.....	12	14.3 Temps de Jeu et d'Intervalle.....	26
8.2 Assignation de Points et de Fautes.....	12		



Art.230A - CONSOLE-320

1. INTRODUCTION

La **CONSOLE-320** permet de commander plusieurs tableaux électroniques et plusieurs sports; la console est disponible en deux versions:

- **Art. 230A:** CONSOLE-320 de commande des tableaux par câble;
- **Art. 230B:** CONSOLE-320 de commande des tableaux par câble et par radio.

L'écran (display graphique) frontal, sur lequel figurent toutes les données affichées sur les tableaux, et le robuste clavier à membrane conçu pour la saisie de données, permettent de contrôler toutes les situations possibles durant une compétition sportive de façon immédiate, facile et efficace.

Des menus et sous-menus simples, affichés sur l'écran et faciles à rappeler au moyen de touches, permettent de commander les scores des équipes et des joueurs, les fautes et les pénalités, les chronomètres, ainsi que la configuration des variables du sport et de la Console.

Le système de contrôle des statistiques permet d'assigner le numéro de maillot, le nom, la présence sur le terrain, les points marqués et le nombre de fautes aux joueurs de six équipes différentes.

1.1 ALIMENTATION

Pour alimenter la console au moyen du réseau électrique, utilisez l'alimentateur (100-210 V) fourni (Art. 234).

Pour l'alimenter avec une batterie, utilisez la batterie à 12V disponible en option (Art.828-A). D'ordinaire, la batterie a une durée de plus de 35 heures. Il est recommandé de la recharger après chaque utilisation avec le chargeur de batterie correspondant (Art.829): ne laissez pas la batterie déchargée car elle se détériore.

1.2 CONNEXIONS

Pour la connexion aux dispositifs externes, le panneau arrière de la Console est équipé des connecteurs suivants (voir Fig. 1):

- Prise d'alimentation (POWER IN) de la Console, pour la connexion de la sortie de l'alimentateur fourni (Art.234).
- Port USB, pour la connexion à l'ordinateur pour la mise à jour du logiciel.
- Deux entrées téléphone à 6 contacts (RJ-11), pour la connexion à deux consoles externes commandant le temps de jeu (GAME CLOCK Console) et le temps de possession (SHOT CLOCK Console).
- Deux sorties série identiques (Data Serial Outputs), type téléphone à 8 contacts (RJ-45), pour l'envoi des données aux afficheurs.

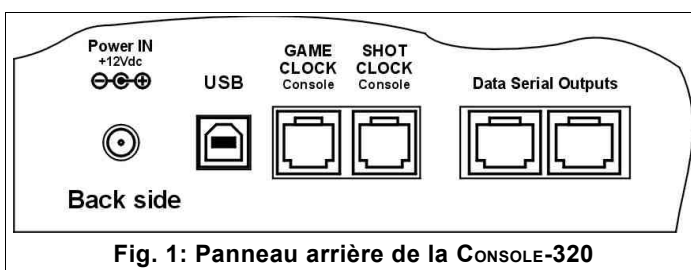


Fig. 1: Panneau arrière de la CONSOLE-320

Jusqu'à 50 mètres, la connexion aux afficheurs peut être réalisée au moyen d'un simple câble téléphone plat à 8 contacts terminé par des connecteurs RJ-45. Pour des distances plus longues, il est conseillé d'utiliser un câble réseau direct standard (EIA/TIA-568A/B); dans des lieux où sont présents des équipements électriques particulièrement perturbateurs (moteurs, climatiseurs, onduleurs, ponts radio, etc.), il est recommandé de brancher les fils du câble réseau tel qu'indiqué à la Fig. 2. Il est recommandé de ne pas faire passer le câble dans les mêmes conduites que les câbles du réseau électrique.

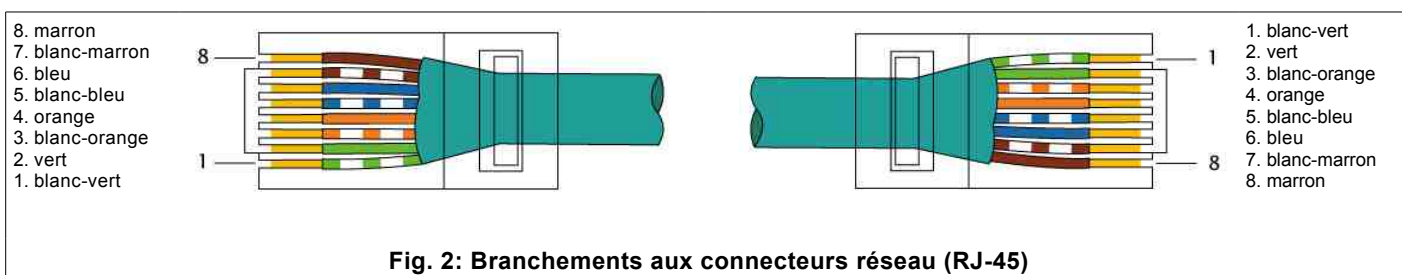


Fig. 2: Branchements aux connecteurs réseau (RJ-45)

1.3 CONSOLES EXTERNES POUR CHRONOMÈTRES

Chacun des deux connecteurs RJ-11 peut être connecté à une console externe disponible en option (**Art.232: Time Console-02**), équipée de deux leviers pour faciliter la gestion des chronomètres:

- la console branchée au connecteur "GAME CLOCK Console" commande le temps de jeu. Elle permet également de faire partir et arrêter le comptage du temps, ainsi que d'actionner à la main le signal sonore des tableaux;
- la console branchée au connecteur "SHOT CLOCK Console" commande le temps de possession (ou attaque). Un levier commande le comptage du temps et l'autre le porte à la valeur initiale, laquelle reste affichée tant que le levier est appuyé. Si le comptage du temps est arrêté, lorsque ledit dernier levier est relâché, l'affichage du temps disparaît.

Dans le basket-ball, lorsque le comptage du temps est arrêté, le levier "LOAD" charge 24 et 14 secondes de façon alternée.

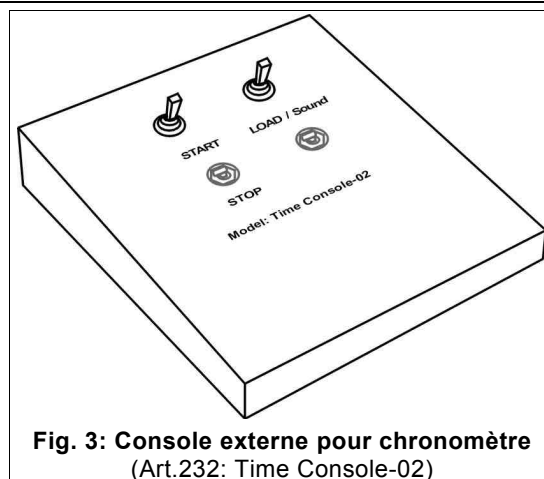


Fig. 3: Console externe pour chronomètre (Art.232: Time Console-02)

Remarque: les commandes de ces deux consoles ont priorité sur celles exécutées au moyen des touches de la **CONSOLE-320**.

1.4 MISE À JOUR DU LOGICIEL

Le logiciel de la Console-320 peut être mis à jour (par exemple, en cas de changement des règles du jeu d'un sport) au moyen d'un ordinateur équipé d'un port USB; pour cette opération, veuillez vous reporter au document correspondant.

1.5 GARANTIE

La garantie a une validité de 2 ans à partir de la date d'achat et couvre la réparation gratuite en cas de défauts de matériaux et de fabrication; les frais de transport ne sont pas inclus. La garantie ne couvre pas non plus la batterie.

2. ÉCRAN

Le type d'affichage dans la partie centrale de l'écran dépend du sport sélectionné et des fonctions activées pour ce sport; la Fig. 4 illustre un exemple d'affichage pour le basket-ball où la gestion des statistiques des joueurs a été activée.

A noter que dans le bas de l'écran s'affichent des conseils utiles pour l'opérateur.

Certains sports prévoient aussi les temps de pénalité assignés aux joueurs (jusqu'à 5 par équipe) ou les scores par période (set) de jeu.

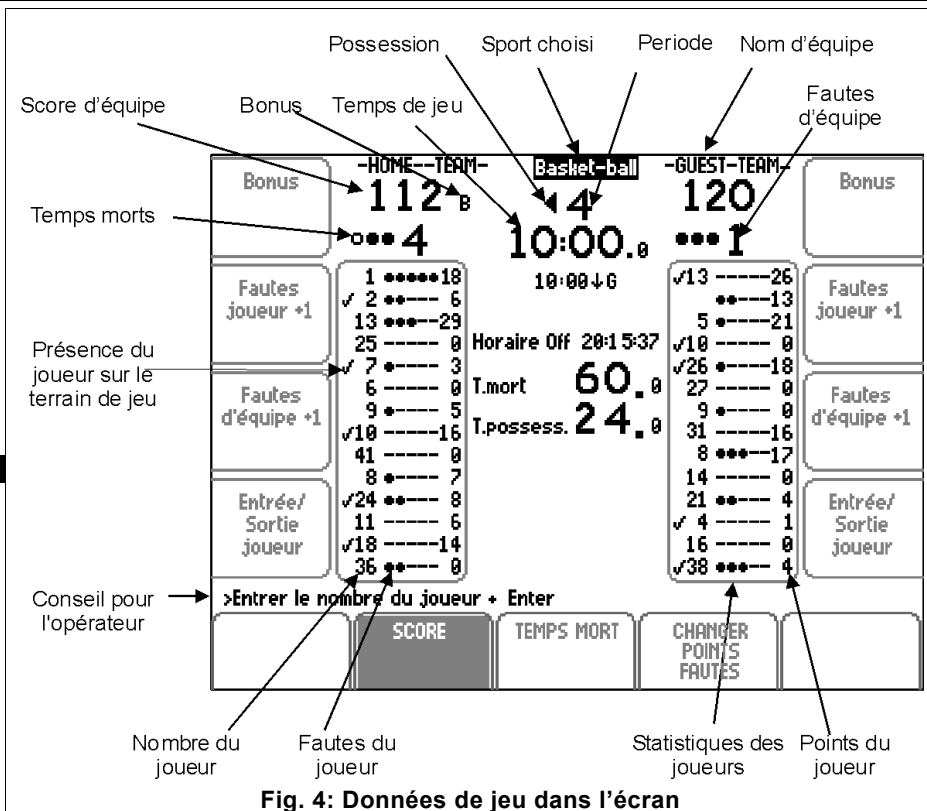


Fig. 4: Données de jeu dans l'écran

3. CLAVIER

Le clavier (voir Fig. 5) a trois types de touches:

- a. touches alphanumériques blanches, pour la saisie des valeurs numériques et des noms des équipes et des joueurs;
- b. touches multifonction, dont l'action dépend du sport et du menu sélectionnés et est indiquée à côté de la touche sur l'écran;
- c. touches mono fonction, indépendante du sport et du menu sélectionnés.

3.1 TOUCHES ALPHANUMÉRIQUES



Ces touches permettent d'entrer la valeur numérique correspondante ou bien, lorsqu'elles sont appuyées plusieurs fois consécutives, la lettre indiquée sur la touche.

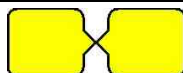


Cette touche permet d'accepter les données alphanumériques saisies.



Cette touche permet de quitter la fonction de saisie de données alphanumériques sans enregistrer les changements.

3.2 TOUCHES MULTIFONCTION



Ces 8 touches jaunes, sur les côtés droit et gauche de l'écran (voir Fig. 5), exécutent la fonction indiquée sur l'écran sur le côté de chacune d'elles; cette fonction dépend de la touche activée, parmi les 5 touches présentes au bas de l'écran.



Les 5 touches jaunes au bas de l'écran permettent de sélectionner les sous-menus et de changer les fonctions des 4+4 autres touches jaunes sur les côtés de l'écran. La touche active est mise en évidence en noir sur l'écran.

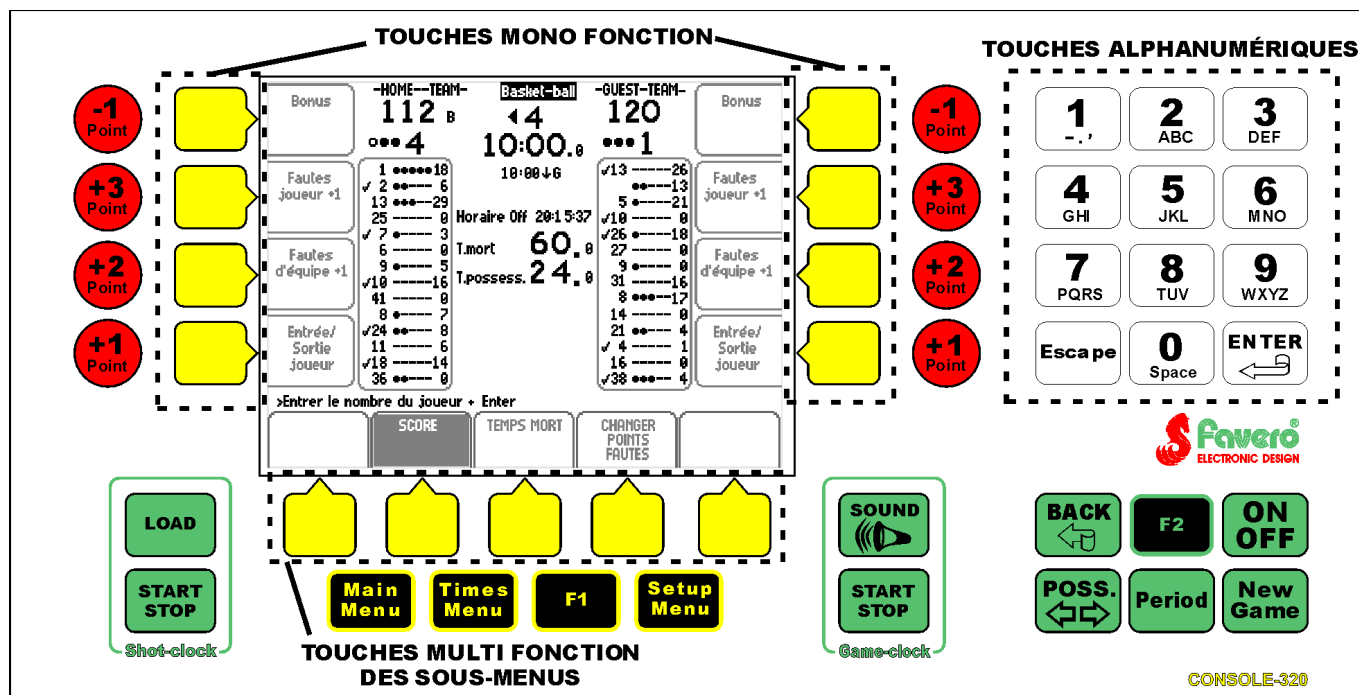







Fig. 5: Clavier de la Console

3.3 TOUCHES MONO FONCTION

- ON OFF** En pressant cette touche pendant environ 1 seconde, la console s'allume ou s'éteint.
- New Game** Cette touche permet de commencer un nouveau match en mettant à zéro les données du match (scores, fautes, période, ...) et toutes les données affichées.
- F2** Touche libre: cette touche n'exécute aucune fonction.
- Period** Cette touche augmente le numéro de la période (temps, set, matchs) de jeu; lorsqu'elle arrive à la valeur maximale, la numération recommence depuis le début.
- BACK** Cette touche annule la dernière opération réalisée, si elle ne concerne pas les temps. La pression consécutive de cette touche permet d'annuler les 16 dernières opérations.
- POSS.** Cette touche permet d'allumer, de façon alternée, l'afficheur de la possession du ballon (ou du tour de jeu) des deux équipes. Pour l'éteindre, pressez la touche pendant 1 seconde.
- SOUND** Cette touche permet d'actionner le signal sonore du tableau.
- START STOP** **Game-clock:** cette touche fait partir, arrêter et repartir le comptage du temps de jeu.
- LOAD** Cette touche charge le temps disponible d'une équipe pour l'attaque ou possession (shot clock).
- START STOP** **Shot-clock:** cette touche fait partir, arrêter et repartir le comptage du temps d'attaque (ou possession).
- +1 Point** **+2 Point** **+3 Point** Ces touches augmentent le score de l'équipe respectivement de 1, 2 et 3 points.
- 1 Point** Cette touche diminue le score d'équipe d'1 point.
- Main Menu** Cette touche permet d'afficher l'état de jeu et de sélectionner les touches multifonction pour les opérations principales de gestion des scores et des fautes.
- Times Menu** Cette touche permet d'afficher l'état de jeu et de sélectionner les touches multifonction pour la configuration et modification des temps.
- F1** Touche libre: cette touche n'exécute aucune fonction.
- Setup Menu** Cette touche permet d'afficher le menu de configuration du sport et les touches multifonction correspondantes pour modifier les paramètres configurés.

4. PROGRAMMATION

La touche **Setup Menu** permet d'afficher le menu de programmation des paramètres de la Console et du sport; ceux-ci peuvent être modifiés au moyen des touches alphanumériques et des touches multifonction suivantes.

-   Ces touches sélectionnent respectivement la configuration de la ligne précédente et suivante. La ligne sélectionnée est marquée par le symbole .
-   Ces touches sélectionnent respectivement le paramètre suivant et précédent sur la même ligne.



Ces touches augmentent et diminuent respectivement la valeur du paramètre en évidence.

4.1 SÉLECTION DU SPORT

Pour sélectionner le sport, suivez les indications ci-après :

- pour avoir accès au sous-menu de configuration du sport, pressez les touches **Setup Menu** → **SPORT** : le symbole ► signale la première ligne avec le sport actuel en évidence;
- pour sélectionner le sport désiré [Basket-ball, Volley-ball, Hockey, Handball, Water-polo, Futsal, Tennis, Football, Rugby], utilisez les touches et .

Étant donné que les paramètres des lignes suivantes sont liés à ce choix, leur description est contenue dans un chapitre spécifique du sport sélectionné. Si vous désirez modifier les paramètres du sport sélectionné :

- utilisez les touches et pour vous déplacer dans la liste: le symbole ► signale la ligne sélectionnée avec un paramètre en évidence;
- utilisez les touches et , ou bien **ENTER** et **Escape**, pour sélectionner le paramètre suivant ou précédent de la même ligne;
- utilisez les touches et ou bien les touches alphanumériques, pour modifier la valeur du paramètre en évidence.

La touche [Mettre à 0 données du sport] permet de configurer la valeur d'usine des paramètres.

4.2 SÉLECTION DES ÉQUIPES

Pour sélectionner les deux équipes participant au match, suivez les indications ci-après :

- pour avoir accès au sous-menu de choix des équipes, pressez les touches **Setup Menu** → **SÉLECTION ÉQUIPE** : le symbole ► signale l'équipe et le joueur actuellement sélectionnés;
- ensuite, utilisez les touches et sur les deux côtés de l'écran pour effectuer votre nouveau choix.

4.3 NOMS DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS

Pour programmer les noms des 6 équipes (à gauche de l'écran), les numéros de maillot et les noms des 14 joueurs (à droite de l'écran), suivez les indications ci-après :

- pour avoir accès au sous-menu de programmation, pressez les touches **Setup Menu** → **JOUEURS** : le symbole ► signale l'équipe et le joueur actuellement sélectionnés;
- utilisez les touches et à gauche de l'écran pour sélectionner l'équipe,
- utilisez les touches et pour vous déplacer sur le nom à modifier, puis remplacez le caractère en évidence par celui désiré en pressant plusieurs fois la touche alphanumérique correspondante;
- utilisez les mêmes touches, mais à droite de l'écran, pour modifier les numéros de maillot et les noms des joueurs de l'équipe sélectionnée.

Les modifications deviennent affectives en quittant le menu.

4.4 SYSTÈME

Pour avoir accès au sous-menu du système permettant de programmer les paramètres de fonctionnement de la Console et des tableaux ci-dessous, pressez les touches **Setup Menu** → **SYSTÈME** :

- Langue** utilisée pour l'affichage des messages sur l'écran [English, Italiano, Français, Español, Deutsch].
- Clarté** [0-9] de l'écran de la Console.
- Intensité lumineuse [0-9] des chiffres des tableaux, modifiable selon les conditions ambiantes (par exemple, le soir).
- Le total éclairage des tableaux d'affichage pour leur **essai** [Oui – Non].
- Durée [0-99 minutes] d'allumage du **rétro-éclairage** de l'écran, lorsque aucune touche n'est pressée (0 indique allumage continu).
- Volume** [0-4] des signaux sonores des tableaux.
- L'activation de la procédure pour la première **connexion radio** à un tableau d'affichage (voir le manuel de Radio Receveur).

Les **versions du firmware** (Démarrage et Programme) et le **code d'identification** de la Console sont également affichés.


4.5 SUCCESSION DE TEMPS


Les touches **Setup Menu** → **SUCCESSION TEMPS** permettent d'avoir accès au sous-menu de programmation de 16 temps différents, définis sous forme de minutes [0-99], secondes [0-59], type de comptage [**↑** et **↓**] et assignation de temps de jeu [**G**] ou d'intervalle [**P**]. Dans le menu de gestion des temps, ces valeurs peuvent être rappelées en séquence durant le match afin de faciliter et accélérer le chargement correct des différents temps de jeu ou d'intervalle; par exemple, il est possible de programmer les temps suivants :


- temps précédant le début du match (échauffement, présentation des équipes, ...);
- temps de la première période de jeu;
- temps d'intervalle;


- temps de la deuxième période de jeu;
- temps de l'intervalle précédant les prolongations;
- temps de prolongation.


4.6 HEURE

Pour commander l'horloge de la Console, qui garantit l'heure en cas de coupure de courant, pressez les touches  →

 : vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.

 Cette touche active et désactive l'affichage de l'heure sur le tableau, à la place du chronomètre; à côté, l'écran de la Console affiche "On" ou "Off".

 Cette touche permet de modifier l'heure:

- entrez l'heure [0-23] au moyen des touches alphanumériques et validez en pressant la touche ;
- ensuite, répétez l'opération pour entrer les minutes [0-59] et les secondes [0-59].



5. CARACTÉRISTIQUES

Code	Description	Large [cm]	Haut . [cm]	Prof. [cm]	Poids [kg]
Art. 230-A	CONSOLE-320 de commande par câble	31,5	12,5	18,5	1,9
Art. 230-B	CONSOLE-320 de commande par câble et radio	31,5	12,5	18,5	1,9
Art. 234	Alimentateur externe (inclus): 100-240Vca, 1A, 50-60Hz				0,2
Art. 828-A	Batterie rechargeable 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 829-A	Chargeur de batterie 230Vca/13,8Vcc 500mA (fiche européenne)	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829-B	Chargeur de batterie 115Vca/13,8Vcc 500mA (fiche américaine)	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829-U	Chargeur de batterie 230Vca/13,8Vcc 500mA (fiche anglaise)	12,5	9,0	6,0	0,5

Symbole	Description	Valeur
Va	Alimentation:	100 .. 240Vca, 50 .. 60Hz
Pa	Consommation:	≤ 5W
Ta	Température ambiante de travail:	0 .. 45 °C
Ts	Température de stockage:	-15 .. +60 °C
Ur	Humidité relative:	0 .. 95%
	Degré de protection:	IP32







6. BASKET-BALL

6.1 PROGRAMMATION DES PARAMETRES

Pressez les touches  →  : voir paragraphe 4.1 pour sélectionner le sport et modifier les paramètres suivants:



1. Trois **temps de jeu** (A, B, C): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
2. Trois **temps d'intervalle** (D, E, F): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
3. **Avis sonore de fin d'intervalle** (D, E, F): temps jusqu'à la fin de l'intervalle [0-99 minutes : 0-59 secondes]; pour le désactiver, remettez-le à zéro.
4. **Temps de possession** (Shot clock): durée [0-99 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
5. **Temps mort** (timeout): durée [0-99 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
6. **Avis sonore de fin de temps mort**: temps restant [0-99 secondes]; pour le désactiver, mettez-le à zéro.
7. **Statistiques des joueurs**: validées [Oui] et non validées [Non] pour le contrôle des statistiques; lorsque les statistiques sont validées, le système commande les fautes commises et les points réalisés par tous les joueurs.
8. **Affichage des dixièmes de seconde** de la dernière minute de jeu du compte à rebours: validé [Oui] et non validé [Non].
9. **Nombre de fautes d'équipe** jusqu'à l'épuisement du bonus [0-9].
10. **Signal sonore de fin de jeu**: durée [0-4 secondes].

6.2 ASSIGNATION DE POINTS ET DE FAUTES


Les touches  →  donnent accès au menu principal de gestion des points et des fautes: les touches multifonction affichées dépendent de l'activation ou désactivation des statistiques des joueurs. Les touches     permettent de modifier le score d'équipe rapidement.

Bonus Cette touche permet d'allumer et éteindre l'indication du bonus de façon alternée; de plus, elle s'active automatiquement lorsque le nombre maximal de fautes d'équipe programmé dans le menu de configuration du sport est dépassé.


Fautes joueur +1 Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche augmente le nombre de fautes assignées à un joueur [0-5]:


- entrez le numéro du joueur [0-99] auquel la faute doit être assignée, parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- Sur le tableau et sur la Console un nouvel indicateur , associé aux fautes du joueur, s'allume.



Avec les statistiques des joueurs désactivées, cette touche fait clignoter sur le tableau, pendant 8 secondes, le numéro du joueur et le nombre de fautes commises par celui-ci:

- entrez le numéro du joueur [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nombre de fautes.


Fautes d'équipe +1 Cette touche permet d'augmenter le nombre de fautes d'équipe [0-9]; lorsque le bonus programmé dans le menu de configuration du sport est épuisé, l'indicateur correspondant s'allume automatiquement.

Entrée/Sortie joueur Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche allume ou éteint, de façon alternée, l'indicateur  signalant la présence du joueur sur le terrain de jeu:


- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .

Pour modifier les données de jeu actuelles, pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.


Changer score d'équipe Cette touche permet de modifier le score d'équipe actuel:

- entrez le nouveau score [0-199] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .

Changer points joueur Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le score réalisé par un joueur:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau score [0-99].


Changer fautes d'équipe Cette touche permet de modifier le nombre de fautes d'une équipe:



- entrez le nouveau nombre de fautes [0-5] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .

L'indication du bonus ne subit aucune variation.


Changer
fautes
joueur

Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le nombre de fautes assignées à un joueur:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche ;
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau nombre de fautes [0-5].



Seulement si les statistiques des joueurs sont activées, pour augmenter ou diminuer les scores de chaque joueur appuyez sur les touches  → : Vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.


Points
joueur -1Points
joueur +3Points
joueur +2Points
joueur +1

Appuyez sur la touche correspondante aux points à ajouter; ensuite, entrez le numéro du joueur [0-99] en utilisant les touches alphanumériques et validez l'opération avec la touche .

6.3 TEMPS DE JEU ET D'INTERVALLE

Le temps de jeu ou d'intervalle actuel est affiché sur l'écran de la Console sous forme de minutes, secondes et dixièmes de seconde; sous le temps, en caractères plus petits, sont affichés:

- temps chargé au début,
- type de comptage en avant [] ou à rebours [],
- 'G' ou 'P' pour indiquer qu'il s'agit de temps de jeu (**G**ame) ou d'intervalle (**P**ause).

Pour faire partir, arrêter ou repartir le chronomètre utilisez la console correspondante (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3), ou bien pressez la touche  **Game-clock**.

Dans le menu de configuration du sport, l'émission du signal sonore peut être configurée soit à la fin du temps de jeu, soit avant la fin de l'intervalle.


Pour charger ou modifier le temps de jeu pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

Temps de
jeu A
(20:00)Temps de
jeu B
(10:00)Temps de
jeu C (5:00)



Ces touches chargent comme temps de jeu l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

Changer
temps de
jeu

Cette touche permet de modifier le temps de jeu actuel:

- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

Compte
avant/
rebours

Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.

Succession
temps +1

Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration (voir paragraphe 4.5), le temps (de jeu ou d'intervalle) suivant le temps actuel.

Succession
temps -1

Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration, le temps (de jeu ou d'intervalle) précédant le temps actuel.


Pour intervenir sur le temps d'intervalle, pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

Temps
d'intervalle
D (15:00)Temps
d'intervalle
E (40:00)Temps
d'intervalle
F (20:00)



Ces touches chargent comme temps d'intervalle l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

Changer
temps
d'intervalle

Cette touche permet de modifier le temps d'intervalle actuel:



- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].



Compte
avant/
rebours

Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.

6.4 TEMPS DE POSSESSION (SHOT CLOCK)

Dans la gestion du temps de possession la console externe (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3) a priorité sur les commandes exécutées directement par la **CONSOLE-320**.

- La touche  charge sur l'horloge la valeur programmée dans le menu de configuration; lorsque le comptage du temps est arrêté, le temps de possession s'éteint. Lorsque le comptage du temps est arrêté, la touche "LOAD" charge 24 et 14 secondes de façon alternée.
- La touche  **Shot-clock** permet de faire partir et arrêter le comptage du temps; lorsque le temps est écoulé, l'afficheur émet le signal sonore.

Les touches  →  permettent de réaliser d'autres opérations: vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.




Cette touche permet d'activer à la main le signal sonore de l'afficheur du temps de possession.



Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps de possession, ainsi que d'activer et désactiver son affichage.




Cette touche permet de modifier le temps de possession actuel:

- entrez les secondes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .

6.5 TEMPS MORT (TIMEOUT)

Dans le menu de configuration du sport l'émission d'un signal sonore peut être programmée avant que le temps mort ne soit fini.

Pour la gestion du temps mort pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.



Cette touche permet de charger comme temps mort la valeur (indiquée entre parenthèses) programmée dans le menu de configuration du sport.




Cette touche permet de faire partir, arrêter et repartir le comptage du temps mort.



Cette touche permet d'allumer en séquence les indicateurs des temps morts utilisés jusqu'à épuisement.



Cette touche permet de modifier le temps mort actuel:



- entrez les secondes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .







Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps mort, ainsi que d'activer et désactiver son affichage.







7. VOLLEY-BALL


7.1 PROGRAMMATION DES PARAMETRES

Pressez les touches  →  : voir paragraphe 4.1 pour sélectionner le sport et modifier les paramètres suivants:

1. Trois **temps d'intervalle** (D, E, F): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [ - .
2. **Avis sonore de fin d'intervalle** (D, E, F): temps jusqu'à la fin de l'intervalle [0-99 minutes : 0-59 secondes]; pour le désactiver, remettez-le à zéro.
3. Deux **timeouts** (A, B): durée [0-99 secondes] et type de comptage [ - .
4. **Avis sonore de fin de temps mort**: temps restant [0-99 secondes]; pour le désactiver, mettez-le à zéro.
5. **Statistiques des joueurs**: validées [Oui] et non validées [Non] pour le contrôle des statistiques; lorsque les statistiques sont validées, le système commande les fautes commises et les points réalisés par tous les joueurs.



7.2 ASSIGNATION DE POINTS ET DE FAUTES

Les touches  →  donnent accès au menu principal de gestion des points et des fautes: les touches multifonction affichées dépendent de l'activation ou désactivation des statistiques des joueurs. Les touches , , ,  permettent de modifier le score d'équipe rapidement.

Les scores des sets de 1 à 4 sont mis à jour automatiquement avec la valeur du score actuel en appuyant sur la touche , c'est-à-dire, lors du passage au set suivant.

Fautes joueur +1


Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche augmente le nombre de fautes assignées à un joueur [0-3]:


- entrez le numéro du joueur [0-99] auquel la faute doit être assignée, parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- Sur le tableau et sur la Console un nouvel indicateur [, associé aux fautes du joueur, s'allume.



Fautes d'équipe +1

Cette touche permet d'augmenter le nombre de fautes d'équipe [0-9].

Entrée/Sortie joueur


Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche allume ou éteint, de façon alternée, l'indicateur [, signalant la présence du joueur sur le terrain de jeu:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .

Pour modifier les données de jeu actuelles, pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.


Changer score d'équipe

Cette touche permet de modifier le score d'équipe actuel:

- entrez le nouveau score [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .


Changer points joueur

Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le score réalisé par un joueur:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau score [0-99].


Changer fautes d'équipe



Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le nombre de fautes assignées à un joueur:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau nombre de fautes [0-3].

Changer score du set

Cette touche permet de modifier le score d'un set:

- entrez le numéro du set [1-4] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau score [0-99].


Seulement si les statistiques des joueurs sont activées, pour augmenter ou diminuer les scores de chaque joueur appuyez sur les touches  →  : Vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.

Points joueur -1




Points joueur +3

Points joueur +2

Points joueur +1


Appuyez sur la touche correspondante aux points à ajouter; ensuite, entrez le numéro du joueur [0-99] en utilisant les touches alphanumériques et validez l'opération avec la touche .


7.3 TEMPS DE JEU ET D'INTERVALLE


Normalement, le temps de jeu ou d'intervalle (en minutes, secondes et dixièmes de seconde) n'est pas affiché sur l'écran de la Console, mais il est possible d'activer l'affichage en pressant les touches  → . Pour faire partir, arrêter ou repartir le chronomètre utilisez la console correspondante (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3) ou bien pressez la touche  **Game-clock**.


Dans le menu de configuration du sport il est possible de programmer l'émission d'un signal sonore avant la fin du temps d'intervalle.

Pour modifier le temps de jeu pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.




 Cette touche met le temps de jeu à zéro.


 Cette touche permet de modifier le temps de jeu actuel:


- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].




 Cette touche permet d'activer et désactiver l'affichage du temps de jeu de façon alternée.


Pour intervenir sur le temps d'intervalle, pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

   Ces touches chargent comme temps d'intervalle l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

 Cette touche permet de modifier le temps d'intervalle actuel:



- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].



 Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.


 Cette touche permet d'activer et désactiver l'affichage du temps d'intervalle de façon alternée.


7.4 TEMPS MORT (TIMEOUT)


Dans le menu de configuration du sport l'émission d'un signal sonore peut être programmée avant que le temps mort ne soit fini.


Le temps mort est affiché à la place du chronomètre; pour le contrôle du temps mort pressez les touches  → : vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.


  Cette touche permet de charger comme timeout l'une des deux valeurs (indiquées entre parenthèses) programmées dans le menu de configuration du sport.

 Cette touche permet de faire partir, arrêter et repartir le comptage du temps mort.

 Cette touche permet d'allumer en séquence les indicateurs des temps morts utilisés jusqu'à épuisement.

 Cette touche permet de modifier le temps mort actuel:



- entrez les secondes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .

 Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps mort, ainsi que d'activer et désactiver son affichage.

8. FOOTBALL À 5 JOUEURS (FUTSAL)



La Console-320 permet de commander deux modes de jeu du Futsal, selon la durée programmée pour le temps de pénalité. Si celle-ci est zéro, les règles AMF sont utilisées, au lieu des règles FIFA.

8.1 PROGRAMMATION DES PARAMETRES

Pressez les touches  →  : voir paragraphe 4.1 pour sélectionner le sport et modifier les paramètres suivants:

1. Trois **temps de jeu** (A, B, C): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
2. Trois **temps d'intervalle** (D, E, F): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
3. **Avis sonore de fin d'intervalle** (D, E, F): temps jusqu'à la fin de l'intervalle [0-99 minutes : 0-59 secondes]; pour le désactiver, remettez-le à zéro.
4. **Temps de passage du milieu de terrain** (Shot clock): durée [0-99 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
5. **Temps mort** (timeout): durée [0-99 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
6. **Avis sonore de fin de temps mort**: temps restant [0-99 secondes]; pour le désactiver, mettez-le à zéro.
7. Un **temps de pénalité pour les joueurs** (A): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓]. Lorsqu'il est nul, le mode de jeu sélectionné est le mode AMF, qui n'inclut pas cette règle.
8. **Statistiques des joueurs**: validées [Oui] et non validées [Non] pour le contrôle des statistiques; lorsque les statistiques sont validées, le système commande les fautes commises et les points réalisés par tous les joueurs.
9. **Affichage des dixièmes de seconde** de la dernière minute de jeu du compte à rebours: validé [Oui] et non validé [Non].
10. **Nombre de fautes d'équipe** jusqu'à l'épuisement du bonus [0-9].
11. **Signal sonore de fin de jeu**: durée [0-4 secondes].

8.2 ASSIGNATION DE POINTS ET DE FAUTES

Les touches  →  donnent accès au menu principal de gestion des points et des fautes; les touches multifonction affichées dépendent de l'activation ou désactivation des statistiques des joueurs.

Les touches     permettent de modifier le score d'équipe rapidement.



Le mode de jeu FIFA prévoit l'assignation d'un maximum de 5 pénalités temporelles par équipe en même temps, chacune associée au joueur expulsé; le comptage des pénalités se fait seulement pendant le temps de jeu, pas celui d'intervalle: par conséquent, les pénalités non décomptées dans une période de jeu passent à la période suivante.

Annuler pénalité


Cette touche permet d'annuler la première pénalité de temps parmi les pénalités actuelles.

Fautes joueur +1

Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche augmente le nombre de fautes assignées à un joueur:

- entrez le numéro du joueur [0-99] auquel la faute doit être assignée, parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- Sur le tableau et sur la Console un nouvel indicateur , associé aux fautes du joueur, s'allume.

Avec les statistiques des joueurs désactivées, cette touche fait clignoter sur le tableau, pendant 8 secondes, le numéro du joueur et le nombre de fautes commises par celui-ci:


- entrez le numéro du joueur [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nombre de fautes.


De plus, dans le mode de jeu FIFA l'équipe du joueur expulsé pour avoir commis la deuxième faute est pénalisée avec un temps (indiqué entre parenthèses) programmé dans le menu de configuration du sport.



Fautes d'équipe +1

Cette touche permet d'augmenter le nombre de fautes d'équipe [0-9]; lorsque le bonus programmé dans le menu de configuration du sport est épuisé, l'indicateur correspondant s'allume automatiquement.

Entrée/Sortie joueur


Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche allume ou éteint, de façon alternée, l'indicateur  signalant la présence du joueur sur le terrain de jeu:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .


Pour modifier les données de jeu actuelles, pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.

Changer score d'équipe


Cette touche permet de modifier le score d'équipe actuel:

- entrez le nouveau score [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .


Changer points joueur



- Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le score réalisé par un joueur:
- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche ;
 - ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau score [0-99].

Change penalty

- Cette touche permet de modifier les données d'une pénalité assignée à un joueur:
- pressez la touche plusieurs fois jusqu'à mettre en évidence la pénalité désirée;
 - entrez le nouveau numéro du joueur [0-99] au moyen des touches alphanumériques, ou bien laissez le numéro actuel, et confirmez avec la touche ;
 - ensuite, répétez l'opération pour entrer d'abord les minutes [0-9] et ensuite les secondes [0-59].

Changer fautes joueur

- Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le nombre de fautes assignées à un joueur:
- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche ;
 - ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau nombre de fautes [0-3].


Seulement si les statistiques des joueurs sont activées, pour augmenter ou diminuer les scores de chaque joueur appuyez sur les touches  →  : Vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.

Points joueur -1

Points joueur +3



Points joueur +2


Points joueur +1

Appuyez sur la touche correspondante aux points à ajouter; ensuite, entrez le numéro du joueur [0-99] en utilisant les touches alphanumériques et validez l'opération avec la touche .

8.3 TEMPS DE JEU ET D'INTERVALLE

Le temps de jeu ou d'intervalle actuel est affiché sur l'écran de la Console sous forme de minutes, secondes et dixièmes de seconde; sous le temps, en caractères plus petits, sont affichés:

- temps chargé au début,
- type de comptage en avant [] ou à rebours [],
- 'G' ou 'P' pour indiquer qu'il s'agit de temps de jeu (Game) ou d'intervalle (Pause).

Pour faire partir, arrêter ou repartir le chronomètre utilisez la console correspondante (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3), ou bien pressez la touche  **Game-clock**.

Dans le menu de configuration du sport, l'émission du signal sonore peut être configurée soit à la fin du temps de jeu, soit avant la fin de l'intervalle.

Pour charger ou modifier le temps de jeu pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.


Temps de jeu A (20:00)

Temps de jeu B (10:00)



Temps de jeu C (5:00)

Ces touches chargent comme temps de jeu l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

Changer temps de jeu

- Cette touche permet de modifier le temps de jeu actuel:
- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche ;
 - ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

Compte avant/ rebours

Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.

Succession temps +1

Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration (voir paragraphe 4.5), le temps (de jeu ou d'intervalle) suivant le temps actuel.

Succession temps -1

Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration, le temps (de jeu ou d'intervalle) précédant le temps actuel.

Pour intervenir sur le temps d'intervalle, pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

Temps d'intervalle D (15:00)


Temps d'intervalle E (40:00)

Temps d'intervalle F (20:00)



Ces touches chargent comme temps d'intervalle l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

Changer
temps
d'intervalle

Cette touche permet de modifier le temps d'intervalle actuel:



- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche ;
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].



Compte
avant/
rebours

Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.

8.4 TEMPS DE POSSESSION (SHOT CLOCK)

Le mode de jeu AMF prévoit le contrôle du temps de passage du milieu de terrain. La console externe (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3) a priorité sur les commandes exécutées directement par la **CONSOLE-320**.

- La touche  charge sur l'horloge la valeur programmée dans le menu de configuration; lorsque le comptage du temps est arrêté, le temps de possession s'éteint.
- La touche  **Shot-clock** permet de faire partir et arrêter le comptage du temps; lorsque le temps est écoulé, l'afficheur émet le signal sonore.

Les touches  →  permettent de réaliser d'autres opérations: vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.

Signal
sonore
temps de
possess.

Cette touche permet d'activer à la main le signal sonore de l'afficheur du temps de possession.

On/Off
temps de
possession

Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps de possession, ainsi que d'activer et désactiver son affichage.



Changer
temps de
possession

Cette touche permet de modifier le temps de possession actuel:

- entrez les secondes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .

8.5 TEMPS MORT (TIMEOUT)

Dans le menu de configuration du sport l'émission d'un signal sonore peut être programmée avant que le temps mort ne soit fini.

Le temps mort est affiché à la place du chronomètre; pour le contrôle du temps mort pressez les touches  → : vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.

Charger
temps mort
(0-60)

Cette touche permet de charger comme temps mort la valeur (indiquée entre parenthèses) programmée dans le menu de configuration du sport.

Start/Stop
temps mort

Cette touche permet de faire partir, arrêter et repartir le comptage du temps mort.

Temps mort
+1

Cette touche permet d'allumer en séquence les indicateurs des temps morts utilisés jusqu'à épuisement.

Changer
temps mort

Cette touche permet de modifier le temps mort actuel:



- entrez les secondes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .









On/Off
temps mort

Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps mort, ainsi que d'activer et désactiver son affichage.

9. HOCKEY



9.1 PROGRAMMATION DES PARAMETRES

Pressez les touches  →  : voir paragraphe 4.1 pour sélectionner le sport et modifier les paramètres suivants:

1. Trois **temps de jeu** (A, B, C): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [ - .
2. Trois **temps d'intervalle** (D, E, F): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [ - .
3. **Avis sonore de fin d'intervalle** (D, E, F): temps jusqu'à la fin de l'intervalle [0-99 minutes : 0-59 secondes]; pour le désactiver, remettez-le à zéro.
4. **Temps mort** (timeout): durée [0-99 secondes] et type de comptage [ - .
5. **Avis sonore de fin de temps mort**: temps restant [0-99 secondes]; pour le désactiver, mettez-le à zéro.
6. Deux **temps de pénalité pour les joueurs** (A, B): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [ - .
7. **Affichage des dixièmes de seconde de la dernière minute** de jeu du compte à rebours: validé [Oui] et non validé [Non].
8. **Signal sonore de fin de jeu**: durée [0-4 secondes].

9.2 ASSIGNATION DE POINTS ET DE FAUTES

Les touches  →  donnent accès au menu principal de gestion des points et des fautes. Les touches [, ,


, ] permettent de modifier le score d'équipe rapidement.

Un nombre maximal de 5 pénalités de temps peut être assigné en même temps à chaque équipe, de deux durées différentes (indiquées par A et B) et associées à un joueur; le comptage des pénalités se fait seulement pendant le temps de jeu, pas celui d'intervalle: par conséquent, les pénalités non décomptées dans une période de jeu passent à la période suivante. Seulement le temps des deux premières pénalités de chaque équipe est compté; les autres pénalités restent en attente; de plus, en cas de pénalités simultanées, celles de type B sont comptées les premières .

Pénalité A
(2:00)



Pénalité B
(5:00)

Ces touches permettent d'assigner aux joueurs des pénalités dont le temps (indiqué entre parenthèses) est programmé dans le menu de configuration du sport:

- entrez le numéro du joueur [0-99] auquel vous devez assigner la pénalité, au moyen des touches alphanumériques, et validez l'opération avec la touche .


Annuler
pénalité

Cette touche permet d'annuler la première pénalité de temps de type A parmi les pénalités actuelles.

Pour modifier les données de jeu actuelles, pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.


Changer
score
d'équipe

Cette touche permet de modifier le score d'équipe actuel:

- entrez le nouveau score [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .





Change
penalty


Cette touche permet de modifier les données d'une pénalité assignée à un joueur:

- pressez la touche plusieurs fois jusqu'à mettre en évidence la pénalité désirée;
- entrez le nouveau numéro du joueur [0-99] au moyen des touches alphanumériques, ou bien laissez le numéro actuel, et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez l'opération pour entrer d'abord les minutes [0-9] et ensuite les secondes [0-59].

9.3 TEMPS DE JEU ET D'INTERVALLE

Le temps de jeu ou d'intervalle actuel est affiché sur l'écran de la Console sous forme de minutes, secondes et dixièmes de seconde; sous le temps, en caractères plus petits, sont affichés:

- temps chargé au début,
- type de comptage en avant [] ou à rebours [,
- '' ou '' pour indiquer qu'il s'agit de temps de jeu (**G**ame) ou d'intervalle (**P**ause).

Pour faire partir, arrêter ou repartir le chronomètre utilisez la console correspondante (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3), ou bien pressez la touche  **Game-clock**.

Dans le menu de configuration du sport, l'émission du signal sonore peut être configurée soit à la fin du temps de jeu, soit avant la fin de l'intervalle.

Pour charger ou modifier le temps de jeu pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

Temps de
Jeu A
(20:00)


Temps de
Jeu B
(10:00)

Temps de
Jeu C (5:00)



Ces touches chargent comme temps de jeu l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

Changer
temps de
jeu

Cette touche permet de modifier le temps de jeu actuel:

- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche  ;
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

Compte
avant/
rebours

Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.

Succession
temps +1

Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration (voir paragraphe 4.5), le temps (de jeu ou d'intervalle) suivant le temps actuel.

Succession
temps -1

Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration, le temps (de jeu ou d'intervalle) précédant le temps actuel.


Pour intervenir sur le temps d'intervalle, pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

Temps
d'intervalle
D (15:00)Temps
d'intervalle E
(40:00)Temps
d'intervalle F
(20:00)



Ces touches chargent comme temps d'intervalle l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

Changer
temps
d'intervalle

Cette touche permet de modifier le temps d'intervalle actuel:



- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche  ;
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

Compte
avant/
rebours

Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.

9.4 TEMPS MORT (TIMEOUT)

Dans le menu de configuration du sport l'émission d'un signal sonore peut être programmée avant que le temps mort ne soit fini.

Le temps mort est affiché à la place du chronomètre; pour le contrôle du temps mort pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.

Charger
temps mort
(0:60)

Cette touche permet de charger comme temps mort la valeur (indiquée entre parenthèses) programmée dans le menu de configuration du sport.

Start/Stop
temps mort

Cette touche permet de faire partir, arrêter et repartir le comptage du temps mort.

Temps mort
+1

Cette touche permet d'allumer et éteindre l'indicateur du temps mort utilisé.

Changer
temps mort

Cette touche permet de modifier le temps mort actuel:



- entrez les secondes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche  .

On/Off
temps mort

Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps mort, ainsi que d'activer et désactiver son affichage.







10. HANDBALL

10.1 PROGRAMMATION DES PARAMETRES

Pressez les touches  →  : voir paragraphe 4.1 pour sélectionner le sport et modifier les paramètres suivants:


1. Trois **temps de jeu** (A, B, C): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
2. Trois **temps d'intervalle** (D, E, F): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
3. **Avis sonore de fin d'intervalle** (D, E, F): temps jusqu'à la fin de l'intervalle [0-99 minutes : 0-59 secondes]; pour le désactiver, remettez-le à zéro.
4. **Temps mort** (timeout): durée [0-99 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
5. **Avis sonore de fin de temps mort**: temps restant [0-99 secondes]; pour le désactiver, mettez-le à zéro.
6. Un **temps de pénalité pour les joueurs** (A): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
7. **Statistiques des joueurs**: validées [Oui] et non validées [Non] pour le contrôle des statistiques; lorsque les statistiques sont validées, le système commande les fautes commises et les points réalisés par tous les joueurs.
8. **Affichage des dixièmes de seconde de la dernière minute** de jeu du compte à rebours: validé [Oui] et non validé [Non].
9. **Signal sonore de fin de jeu**: durée [0-4 secondes].


10.2 ASSIGNATION DE POINTS ET DE FAUTES

Les touches  →  donnent accès au menu principal de gestion des points et des fautes; les touches multifonction affichées dépendent de l'activation ou désactivation des statistiques des joueurs. Les touches , , ,  permettent de modifier le score d'équipe rapidement.

Un nombre maximal de 5 pénalités de temps peut être assigné en même temps à chaque équipe, chacune associée à un joueur; le comptage des pénalités se fait seulement pendant le temps de jeu, pas celui d'intervalle: par conséquent, les pénalités non décomptées dans une période de jeu passent à la période suivante.


Avertissement joueur

Seulement si les statistiques des joueurs sont activées, l'indicateur  signalant la première faute d'un joueur est allumé ou éteint de façon alternée sur le tableau et sur la Console:

- entrez le numéro du joueur [0-99] ayant reçu un avertissement au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .


Expulsion joueur


Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche allume ou éteint, de façon alternée, l'indicateur signalant la cinquième faute d'un joueur qui comporte son expulsion:

- entrez le numéro du joueur [0-99] à expulser, parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .


Pénalité A (2:00)


Cette touche permet d'assigner à un joueur une pénalité dont le temps (indiqué entre parenthèses) est programmé dans le menu de configuration du sport;



- entrez le numéro du joueur [0-99] auquel vous devez assigner une pénalité, parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .

Si les statistiques des joueurs sont activées, un autre indicateur , associé aux fautes du joueur, s'allume. La troisième pénalité active aussi l'indicateur de l'expulsion du joueur.

Entrée/Sortie joueur


Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche allume ou éteint, de façon alternée, l'indicateur  signalant la présence du joueur sur le terrain de jeu;

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .

Pour modifier les données de jeu actuelles, pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.


Changer score d'équipe

Cette touche permet de modifier le score d'équipe actuel:

- entrez le nouveau score [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .


Changer points joueur

Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le score réalisé par un joueur:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau score [0-99].


Changer
fautes
joueur



Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le nombre de fautes assignées à un joueur:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche ;
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau nombre de fautes [0-5].


Change
penalty

Cette touche permet de modifier les données d'une pénalité assignée à un joueur:

- pressez la touche plusieurs fois jusqu'à mettre en évidence la pénalité désirée;
- entrez le nouveau numéro du joueur [0-99] au moyen des touches alphanumériques, ou bien laissez le numéro actuel, et confirmez avec la touche ;
- ensuite, répétez l'opération pour entrer d'abord les minutes [0-9] et ensuite les secondes [0-59].



Seulement si les statistiques des joueurs sont activées, pour augmenter ou diminuer les scores de chaque joueur appuyez sur les touches  → : Vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.


Points
joueur -1Points
joueur +3Points
joueur +2Points
joueur +1

Appuyez sur la touche correspondante aux points à ajouter; ensuite, entrez le numéro du joueur [0-99] en utilisant les touches alphanumériques et validez l'opération avec la touche .

10.3 TEMPS DE JEU ET D'INTERVALLE

Le temps de jeu ou d'intervalle actuel est affiché sur l'écran de la Console sous forme de minutes, secondes et dixièmes de seconde; sous le temps, en caractères plus petits, sont affichés:

- temps chargé au début,
- type de comptage en avant [] ou à rebours [,
- 'G' ou 'P' pour indiquer qu'il s'agit de temps de jeu (**G**ame) ou d'intervalle (**P**ause).

Pour faire partir, arrêter ou repartir le chronomètre utilisez la console correspondante (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3) ou bien pressez la touche  **Game-clock**.

Dans le menu de configuration du sport, l'émission du signal sonore peut être configurée soit à la fin du temps de jeu, soit avant la fin de l'intervalle.


Pour charger ou modifier le temps de jeu pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

Temps de
jeu A
(20:00)Temps de
jeu B
(10:00)Temps de
jeu C (5:00)



Ces touches chargent comme temps de jeu l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

Changer
temps de
jeu

Cette touche permet de modifier le temps de jeu actuel:

- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

Compte
avant/
rebours

Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [, et vice versa.

Succession
temps +1

Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration (voir paragraphe 4.5), le temps (de jeu ou d'intervalle) suivant le temps actuel.

Succession
temps -1

Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration, le temps (de jeu ou d'intervalle) précédant le temps actuel.


Pour intervenir sur le temps d'intervalle, pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

Temps
d'intervalle
D (15:00)Temps
d'intervalle
E (40:00)Temps
d'intervalle
F (20:00)



Ces touches chargent comme temps d'intervalle l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

Changer
temps
d'intervalle

Cette touche permet de modifier le temps d'intervalle actuel:



- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

Compte
avant/
rebours

Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [, et vice versa.

10.4 TEMPS MORT (TIMEOUT)

Dans le menu de configuration du sport l'émission d'un signal sonore peut être programmée avant que le temps mort ne soit fini.

Le temps mort est affiché à la place du chronomètre; pour le contrôle du temps mort pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.



Cette touche permet de charger comme temps mort la valeur (indiquée entre parenthèses) programmée dans le menu de configuration du sport.



Cette touche permet de faire partir, arrêter et repartir le comptage du temps mort.



Cette touche permet d'allumer en séquence les indicateurs des temps morts utilisés jusqu'à épuisement.



Cette touche permet de modifier le temps mort actuel:



- entrez les secondes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .



Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps mort, ainsi que d'activer et désactiver son affichage.







11. WATER-POLO

11.1 PROGRAMMATION DES PARAMETRES

Pressez les touches   : voir paragraphe 4.1 pour sélectionner le sport et modifier les paramètres suivants:

1. Trois **temps de jeu** (A, B, C): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
2. Trois **temps d'intervalle** (D, E, F): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
3. **Avis sonore de fin d'intervalle** (D, E, F): temps jusqu'à la fin de l'intervalle [0-99 minutes : 0-59 secondes]; pour le désactiver, remettez-le à zéro.
4. **Temps de possession** (Shot clock): durée [0-99 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
5. **Temps mort** (timeout): durée [0-99 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
6. **Avis sonore de fin de temps mort**: temps restant [0-99 secondes]; pour le désactiver, mettez-le à zéro.
7. Deux **temps de pénalité pour les joueurs** (A, B): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
8. **Statistiques des joueurs**: validées [Oui] et non validées [Non] pour le contrôle des statistiques; lorsque les statistiques sont validées, le système commande les fautes commises et les points réalisés par tous les joueurs.
9. **Affichage des dixièmes de seconde de la dernière minute** de jeu du compte à rebours: validé [Oui] et non validé [Non].
10. **Signal sonore de fin de jeu**: durée [0-4 secondes].


11.2 ASSIGNATION DE POINTS ET DE FAUTES

Les touches   donnent accès au menu principal de gestion des points et des fautes; les touches multifonction affichées dépendent de l'activation ou désactivation des statistiques des joueurs. Les touches     permettent de modifier le score d'équipe rapidement.

Un nombre maximal de 5 pénalités de temps peut être assigné en même temps à chaque équipe, de deux durées différentes (indiquées par A et B) et associées à un joueur; le comptage des pénalités se fait seulement pendant le temps de jeu, pas celui d'intervalle: par conséquent, les pénalités non décomptées dans une période de jeu passent à la période suivante.

Pénalité A
(2:00)Pénalité B
(3:00)

Ces touches permettent d'assigner aux joueurs des pénalités dont le temps (indiqué entre parenthèses) est programmé dans le menu de configuration du sport;



- entrez le numéro du joueur [0-99] auquel vous devez assigner la pénalité, au moyen des touches alphanumériques, et validez l'opération avec la touche .



Annuler
pénalité

Cette touche permet d'annuler la première pénalité de temps de type A parmi les pénalités actuelles.

Fautes
joueur +1


Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche augmente le nombre de fautes assignées à un joueur [0-3]:

- entrez le numéro du joueur [0-99] auquel la faute doit être assignée, parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- Sur le tableau et sur la Console un nouvel indicateur , associé aux fautes du joueur, s'allume.

Pour modifier les données de jeu actuelles, pressez les touches   : vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.


Changer
score
d'équipe

Cette touche permet de modifier le score d'équipe actuel:

- entrez le nouveau score [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .


Changer
points
joueur

Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le score réalisé par un joueur:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau score [0-99].


Change
penalty



Cette touche permet de modifier les données d'une pénalité assignée à un joueur:

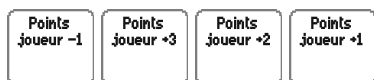
- pressez la touche plusieurs fois jusqu'à mettre en évidence la pénalité désirée;
- entrez le nouveau numéro du joueur [0-99] au moyen des touches alphanumériques, ou bien laissez le numéro actuel, et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez l'opération pour entrer d'abord les minutes [0-9] et ensuite les secondes [0-59].


Changer
fautes
joueur

Seulement si les statistiques des joueurs sont actives, cette touche modifie le nombre de fautes assignées à un joueur:

- entrez le numéro du joueur [0-99], parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau nombre de fautes [0-3].



Seulement si les statistiques des joueurs sont activées, pour augmenter ou diminuer les scores de chaque joueur appuyez sur les touches  →  : Vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.




Appuyez sur la touche correspondante aux points à ajouter; ensuite, entrez le numéro du joueur [0-99] en utilisant les touches alphanumériques et validez l'opération avec la touche .

11.3 TEMPS DE JEU ET D'INTERVALLE

Le temps de jeu ou d'intervalle actuel est affiché sur l'écran de la Console sous forme de minutes, secondes et dixièmes de seconde; sous le temps, en caractères plus petits, sont affichés:

- temps chargé au début,
- type de comptage en avant [] ou à rebours [],
- 'G' ou 'P' pour indiquer qu'il s'agit de temps de jeu (**Game**) ou d'intervalle (**Pause**).

Pour faire partir, arrêter ou repartir le chronomètre utilisez la console correspondante (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3), ou bien pressez la touche  **Game-clock**.

Dans le menu de configuration du sport, l'émission du signal sonore peut être configurée soit à la fin du temps de jeu, soit avant la fin de l'intervalle.


Pour charger ou modifier le temps de jeu pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.





Ces touches chargent comme temps de jeu l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.



Cette touche permet de modifier le temps de jeu actuel:

- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].



Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.



Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration (voir paragraphe 4.5), le temps (de jeu ou d'intervalle) suivant le temps actuel.



Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration, le temps (de jeu ou d'intervalle) précédant le temps actuel.


Pour intervenir sur le temps d'intervalle, pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.





Ces touches chargent comme temps d'intervalle l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.



Cette touche permet de modifier le temps d'intervalle actuel:



- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].





Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.

11.4 TEMPS DE POSSESSION (SHOT CLOCK)

Dans la gestion du temps de possession la console externe (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3) a priorité sur les commandes exécutées directement par la **CONSOLE-320**.

- La touche  charge sur l'horloge la valeur programmée dans le menu de configuration; lorsque le comptage du temps est arrêté, le temps de possession s'éteint.
- La touche  **Shot-clock** permet de faire partir et arrêter le comptage du temps; lorsque le temps est écoulé, l'afficheur émet le signal sonore.

Les touches  →  permettent de réaliser d'autres opérations: vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.




Cette touche permet d'activer à la main le signal sonore de l'afficheur du temps de possession.



Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps de possession, ainsi que d'activer et désactiver son affichage.





Cette touche permet de modifier le temps de possession actuel:

- entrez les secondes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .

11.5 TEMPS MORT (TIMEOUT)

Dans le menu de configuration du sport l'émission d'un signal sonore peut être programmée avant que le temps mort ne soit fini.

Le temps mort est affiché à la place du chronomètre; pour le contrôle du temps mort pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.



Cette touche permet de charger comme temps mort la valeur (indiquée entre parenthèses) programmée dans le menu de configuration du sport.




Cette touche permet de faire partir, arrêter et repartir le comptage du temps mort.



Cette touche permet d'allumer en séquence les indicateurs des temps morts utilisés jusqu'à épuisement.



Cette touche permet de modifier le temps mort actuel:

- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .



Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps mort, ainsi que d'activer et désactiver son affichage.

12. TENNIS

Sur le tableau d'affichage le score du jeu en cours est affiché à la place des points des joueurs, celui du set à la place du chronomètre, le numéro du set actuel à la place de la période, les sets remportés par chaque joueur sont aussi indiqués au moyen des lampes de timeout.

12.1 PROGRAMMATION DES PARAMETRES

Pressez les touches **Setup Menu** → **SPORT** : voir paragraphe 4.1 pour sélectionner le sport et modifier les paramètres suivants :

1. Deux **temps d'intervalle** (D, E): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
2. **Avis sonore de fin d'intervalle** (D, E): temps jusqu'à la fin de l'intervalle [0-99 minutes : 0-59 secondes]; pour le désactiver, remettez-le à zéro.
3. **Temps mort** (timeout): durée [0-99 secondes] et type de comptage [↑ - ↓].
4. **Avis sonore de fin de temps mort**: temps restant [0-99 secondes]; pour le désactiver, mettez-le à zéro.

12.2 ASSIGNATION DES POINTS

Les touches **Main Menu** → **SCORE ÉQUIPES** donnent accès au menu principal de gestion des points. Le score du jeu en cours (0 → 15 → 30 → 40 → Ad) peut être modifié rapidement au moyen des touches rouges [+1 Point, +2 Point, +3 Point, -1 Point].

Le score des sets de 1 à 4 est mis à jour automatiquement avec la valeur du score actuel en appuyant sur la touche **Period**, c'est-à-dire, lors du passage au set suivant.

Jeu +1 Cette touche augmente le score du set actuel, qui est affiché au centre de l'écran graphique de la Console de commande et sur le chronomètre du tableau d'affichage.

Tie-Break Cette touche active et désactive de façon alternée le Tie-break, affiché sur le tableau lors de l'allumage des Bonus; pendant le Tie-break le score est modifié selon la valeur indiquée sur les touches rouges.

Pour modifier les données de jeu actuelles, pressez les touches **Main Menu** → **CHANGER POINTS FRUTES** : vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.

Changer points joueur Cette touche permet de modifier le score remporté par un joueur:
• entrez le nouveau score [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche **ENTER**.

Changer score du set actuel Cette touche permet de modifier le score du set actuel.

Changer score du set Cette touche permet de modifier le score d'un set:
• entrez le numéro du set [1-4] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche **ENTER**;
• ensuite, répétez les opérations pour entrer le nouveau score [0-99].

12.3 TEMPS DE JEU ET D'INTERVALLE

Normalement, le temps de jeu ou d'intervalle (en minutes et secondes) n'est pas affiché sur l'écran du pupitre de commande et sur le tableau d'affichage électronique, mais il est possible d'activer l'affichage (à la place du set actuel) en pressant les touches **Times Menu** → **On/Off temps de jeu**. Pour faire partir, arrêter ou repartir le chronomètre utilisez le pupitre de commande correspondant

(**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3) ou bien pressez la touche **START STOP** Game-clock.

Dans le menu de configuration du sport il est possible de programmer l'émission d'un signal sonore avant la fin du temps d'intervalle.

Pour modifier le temps de jeu pressez les touches **Times Menu** → **TEMPS DE JEU** et utilisez les touches multifonction suivantes.

Mettre à 0 temps de jeu Cette touche permet de mettre le temps de jeu à zéro.

Changer temps de jeu Cette touche permet de modifier le temps de jeu actuel:
• entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche **ENTER**;
• ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

On/Off temps de jeu Cette touche permet d'activer et désactiver l'affichage du temps de jeu de façon alternée.


Pour intervenir sur le temps d'intervalle, pressez les touches **Times Menu** → **TEMPS D'INTERVALLE** et utilisez les touches multifonction suivantes.





Ces touches chargent comme temps d'intervalle l'une des deux valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.



Cette touche permet de modifier le temps d'intervalle actuel:

- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche  ;
- , répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].





Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.



Cette touche permet d'activer et désactiver l'affichage du temps d'intervalle de façon alternée.

12.4 TEMPS MORT (TIMEOUT)

Dans le menu de configuration du sport l'émission d'un signal sonore peut être programmée avant que le temps mort ne soit fini.

Le temps mort est affiché à la place du chronomètre; pour le contrôle du temps mort pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches multifonction suivantes.




Cette touche permet de charger comme temps mort la valeur (indiquée entre parenthèses) programmée dans le menu de configuration du sport.



Cette touche permet de faire partir, arrêter et repartir le comptage du temps mort.



Cette touche permet de modifier le temps mort actuel:



- entrez les secondes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche  .







Cette touche permet d'arrêter le comptage du temps mort, ainsi que d'activer et désactiver son affichage .







13. FOOTBALL



13.1 PROGRAMMATION DES PARAMETRES


Pressez les touches  →  : voir paragraphe 4.1 pour sélectionner le sport et modifier les paramètres suivants:


1. Trois **temps de jeu** (A, B, C): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [ - ].
2. Trois **temps d'intervalle** (D, E, F): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [ - ].
3. **Avis sonore de fin d'intervalle** (D, E, F): temps jusqu'à la fin de l'intervalle [0-99 minutes : 0-59 secondes]; pour le désactiver, remettez-le à zéro.
4. **Signal sonore de fin de jeu**: durée [0-4 secondes].

13.2 ASSIGNATION DE POINTS

Les touches  →  donnent accès au menu principal de gestion des points et des fautes. Les touches [, , , ] permettent de modifier le score d'équipe rapidement.





Pour modifier les données de jeu actuelles, pressez les touches  →  : vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.


 Cette touche permet de modifier le score d'équipe actuel:

- entrez le nouveau score [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .

13.3 TEMPS DE JEU ET D'INTERVALLE




Le temps de jeu ou d'intervalle actuel est affiché sur l'écran de la Console sous forme de minutes, secondes et dixièmes de seconde; sous le temps, en caractères plus petits, sont affichés:


- temps chargé au début,
- type de comptage en avant [] ou à rebours [],
-  ou  pour indiquer qu'il s'agit de temps de jeu (**Game**) ou d'intervalle (**Pause**).


Pour faire partir, arrêter ou repartir le chronomètre utilisez la console correspondante (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3), ou bien pressez la touche  **Game-clock**.




Dans le menu de configuration du sport, l'émission du signal sonore peut être configurée soit à la fin du temps de jeu, soit avant la fin de l'intervalle.


Pour charger ou modifier le temps de jeu pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.


   Ces touches chargent comme temps de jeu l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

 Cette touche permet de modifier le temps de jeu actuel:




- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche  ;
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].


 Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.


 Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration (voir paragraphe 4.5), le temps (de jeu ou d'intervalle) suivant le temps actuel.




 Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration, le temps (de jeu ou d'intervalle) précédant le temps actuel.

Pour intervenir sur le temps d'intervalle, pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

   Ces touches chargent comme temps d'intervalle l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.



 Cette touche permet de modifier le temps d'intervalle actuel:







- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche  ;
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

 Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.







14. RUGBY

14.1 PROGRAMMATION DES PARAMETRES


Pressez les touches   : voir paragraphe 4.1 pour sélectionner le sport et modifier les paramètres suivants:


1. Trois **temps de jeu** (A, B, C): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [ - .
2. Trois **temps d'intervalle** (D, E, F): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [ - .
3. **Avis sonore de fin d'intervalle** (D, E, F): temps jusqu'à la fin de l'intervalle [0-99 minutes : 0-59 secondes]; pour le désactiver, remettez-le à zéro.
4. Un **temps de pénalité pour les joueurs** (A): durée [0-99 minutes : 0-59 secondes] et type de comptage [ - .
5. **Signal sonore de fin de jeu**: durée [0-4 secondes].



14.2 ASSIGNATION DE POINTS ET DE FAUTES


Les touches   donnent accès au menu principal de gestion des points et des fautes. Les touches [, , , ] permettent de modifier le score d'équipe rapidement.


Un nombre maximal de 5 pénalités de temps peut être assigné en même temps à chaque équipe, chacune associée à un joueur; le comptage des pénalités se fait seulement pendant le temps de jeu, pas celui d'intervalle: par conséquent, les pénalités non décomptées dans une période de jeu passent à la période suivante.


 Cette touche permet d'assigner à un joueur une pénalité dont le temps (indiqué entre parenthèses) est programmé dans le menu de configuration du sport;


- entrez le numéro du joueur [0-99] auquel vous devez assigner une pénalité, parmi ceux affichés dans la case des statistiques, en utilisant les touches alphanumériques; ensuite, validez l'opération avec la touche .

Pour modifier les données de jeu actuelles, pressez les touches   : vous aurez à disposition les touches fonctionnelles suivantes.

 Cette touche permet de modifier le score d'équipe actuel:



- entrez le nouveau score [0-99] au moyen des touches alphanumériques et validez avec la touche .


 Cette touche permet de modifier les données d'une pénalité assignée à un joueur:

- pressez la touche plusieurs fois jusqu'à mettre en évidence la pénalité désirée;
- entrez le nouveau numéro du joueur [0-99] au moyen des touches alphanumériques, ou bien laissez le numéro actuel, et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez l'opération pour entrer d'abord les minutes [0-9] et ensuite les secondes [0-59].

14.3 TEMPS DE JEU ET D'INTERVALLE




Le temps de jeu ou d'intervalle actuel est affiché sur l'écran de la Console sous forme de minutes, secondes et dixièmes de seconde; sous le temps, en caractères plus petits, sont affichés:


- temps chargé au début,
- type de comptage en avant [] ou à rebours [.
- 'G' ou 'P' pour indiquer qu'il s'agit de temps de jeu (**Game**) ou d'intervalle (**Pause**).


Pour faire partir, arrêter ou repartir le chronomètre utilisez la console correspondante (**Art.232: Time Console-02**, voir paragraphe 1.3), ou bien pressez la touche  **Game-clock**.




Dans le menu de configuration du sport, l'émission du signal sonore peut être configurée soit à la fin du temps de jeu, soit avant la fin de l'intervalle.


Pour charger ou modifier le temps de jeu pressez les touches   et utilisez les touches multifonction suivantes.

   Ces touches chargent comme temps de jeu l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

 Cette touche permet de modifier le temps de jeu actuel:

- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche .
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

 Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.

 Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration (voir paragraphe 4.5), le temps (de jeu ou d'intervalle) suivant le temps actuel.

Succession
temps -1

Cette touche charge sur le chronomètre, à partir de la succession de temps définie dans le menu de configuration, le temps (de jeu ou d'intervalle) précédant le temps actuel.

Pour intervenir sur le temps d'intervalle, pressez les touches  →  et utilisez les touches multifonction suivantes.

Temps
d'intervalle D
(15:00)


Temps
d'intervalle E
(40:00)

Temps
d'intervalle F
(20:00)



Ces touches chargent comme temps d'intervalle l'une des trois valeurs programmées (indiquées entre parenthèses) dans le menu de configuration du sport.

Changer
temps
d'intervalle

Cette touche permet de modifier le temps d'intervalle actuel:

- entrez les minutes [0-99] au moyen des touches alphanumériques et confirmez avec la touche ;
- ensuite, répétez les opérations pour entrer les secondes [0-59].

Compte
avant/
rebours

Cette touche permet de passer du mode de comptage du temps en avant [] au mode de comptage à rebours [] et vice versa.