

MODE D'EMPLOI DES CONSOLES MULTISPORTS



ESSENTIEL BASKET

Famille GD2000



GRUNENWALD

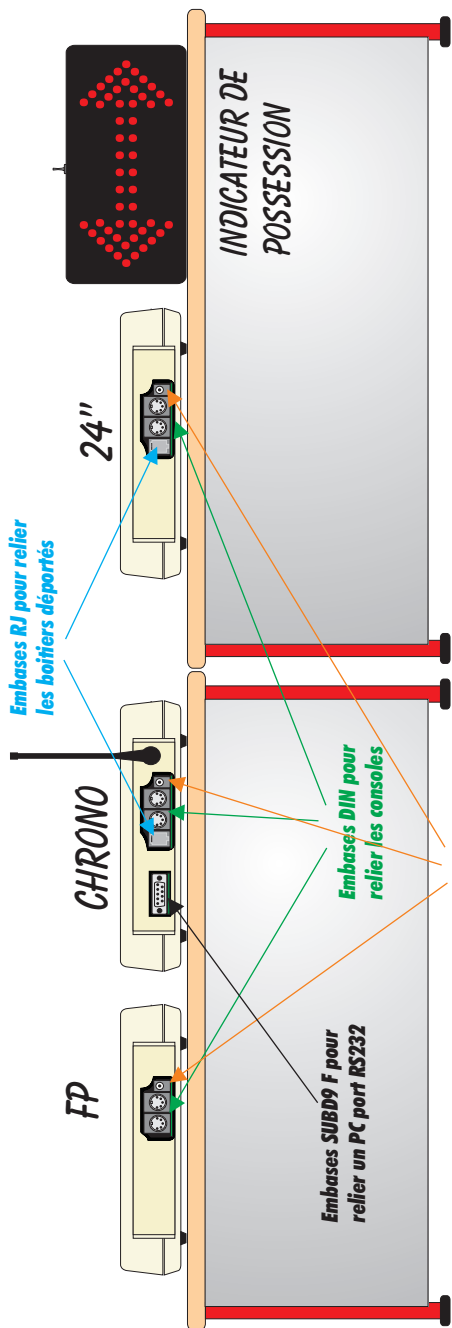


FABRICANT



MISE EN PLACE DES CONSOLES ET CONNEXIONS

Organisation de la Table de marque



Embases RJ pour relier les boîtiers déportés

CHRONO

FP

24"

INDICATEUR DE POSSESSION

Embases SUBD9 F pour relier un PC port RS232

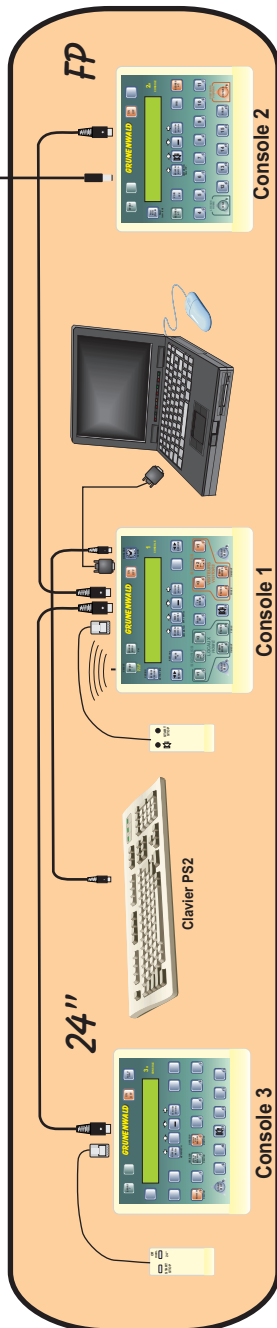
Embases DIN pour relier les consoles

Embases Alimentation pour recharger les consoles

Prise 2 pôles + terre pour recharger batteries pupitres

Etablir les connexions entre les consoles, le chargeur si nécessaire, le cordon de liaison console-panneau si version filaire.

CHRONO



Le nombre de console dépend du modèle de panneau d'affichage

MISE EN ROUTE ET PROGRAMMATION

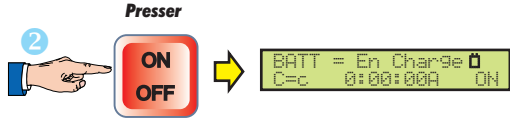
CHOIX 1 Vous connectez le chargeur sur une console



L'écran de la ou des consoles affichent:

```
BATT = En Charge   
C=c 0:00:00A OFF
```

Si vous débrancher le chargeur involontairement ou non, la ou les consoles s'éteignent!!
Presser sur ON/OFF avant de commencer le match



CHOIX 2 Vous démarrez la console sur les batteries

Presser pendant
1 sec. Minimum



```
BATT = En Debit   
C=d 0:00:00A ON
```

LEGENDES:

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.



= batterie faible et si clignote = coupure < 1min.



= env. 50%.



= 50% < batt < 100%

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.

Un compteur sur l'écran lcd indique le temps de charge.

Si les batteries sont vides, Laisser en charge 7H30 consécutives.

et l'autonomie sera alors de 24 heures en fonctionnement.

Si les batteries ne sont pas vides, le compteur de charge peut s'arrêter avant les 7H30.

Il est possible de recharger les batteries en cours de match.

De préférence, laisser les batteries des consoles se décharger

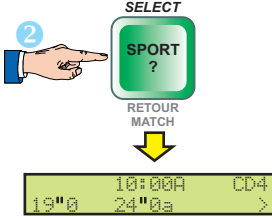
complètement avant une recharge ceci afin de prolonger leur durée de vie.

ACCES AU MATCH

Accès au match sur

CONSOLE n°3 24"

avec les paramètres par défaut

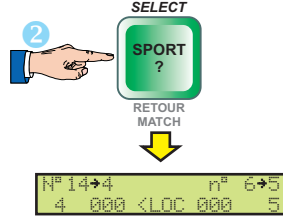


Vous pouvez DEMARRER votre MATCH

Accès au match sur

CONSOLE n°2 Fautes Perso.

avec les paramètres par défaut



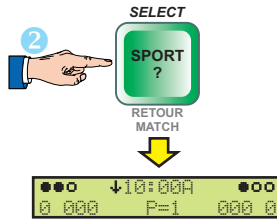
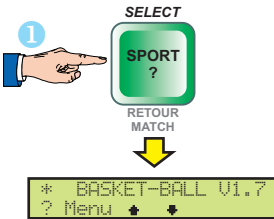
Vous pouvez DEMARRER votre MATCH

Accès au match sur

CONSOLE n°1 Chrono/Scores

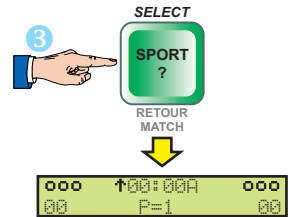
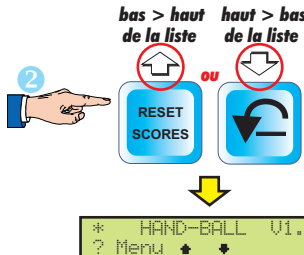
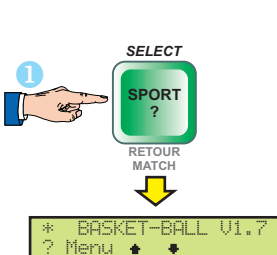
avec les paramètres par défaut

1 Accès au match sur le 1° sport de la liste avec les paramètres par défaut



Vous pouvez DEMARRER votre MATCH

2 Accès au match après choix du sport dans la liste avec les paramètres par défaut



Vous pouvez DEMARRER votre MATCH

**Accès au match sur
CONSOLE n°1 Chrono/Scores
Après modifications des paramètres**

1

↓

* BASKET-BALL V1.7
? Menu ↑ ↓

**Affiche le 1° sport de la liste
Vous pouvez passer à 3**

Ou autre sport

bas > haut de la liste ou haut > bas de la liste

↓

* HAND-BALL V1.2
? Menu ↑ ↓

Affiche le sport suivant ou précédent de la liste

3

↓

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

**Affiche le 1° paramètre de la liste
Un curseur clignote (menus à chiffres)
Vous pouvez passer à 5**

Ou autre paramètre

bas > haut de la liste ou haut > bas de la liste

↓

TEMPS MORTS: 01:00
? [0-9]

Affiche le paramètre suivant ou précédent de la liste

Passer à un autre paramètre

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

Presser sur les touches [0-9] comme indiqué sur l'écran, le curseur se déplace automatiquement.

5

Les numéros (0-9) dans les onglets permettent de modifier les chiffres et choix

Fin de programmation

6

↓

* BASKET-BALL V1.7
? Menu ↑ ↓

**Affiche le sport en cours dans la liste
Vous pouvez passer à 3**

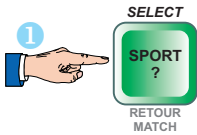
7

↓

●●● ●●● ↓ 10:00A ●●● ●●●
0 000 P=1 000 0

**Vous pouvez DEMARRER votre MATCH
avec vos nouveaux paramètres**

2 Accès au match sur
CONSOLE n° 2 (FP) et n° 3 (24")
 Après modifications des paramètres



CONSOLE N° 3 (24")

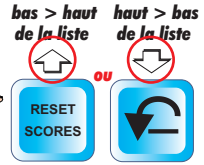
TEMPS Possession: 24
 ? [0-9]

CONSOLE N° 2 (Fautes)

FAUTES Perso. --> 5
 ? [0-9]

Affiche le 1^{er} paramètre de la liste
 Un curseur clignote (menus à chiffres)
 Vous pouvez passer à **3**

Ou autre paramètre



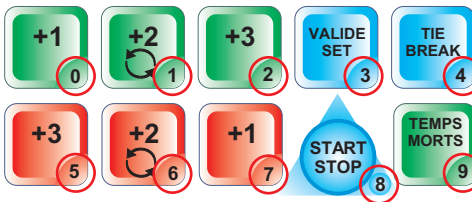
AUTRE PARAMETRE
 POSSIBLE OU FUTUR

Affiche le paramètre
 suivant ou précédent de la liste

Passer à un autre paramètre

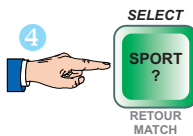
**GRUNENWALD, VOUS PROPOSE
 LA METHODE DE PROGRAMMATION DIRECTE:**

Presser sur les touches [0-9] comme indiqué sur l'écran, le curseur se déplace automatiquement.



Les numéros (0-9) dans les onglets permettent de modifier les chiffres et choix

Fin de programmation



CONSOLE N° 3 (24")

10:00A CD4
 19"0 24"0

CONSOLE N° 2 (Fautes)

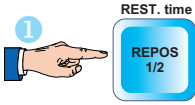
N° 14+4 n° 6+5
 4 000 <LOC 000 5

Vous pouvez **DEMARRER** votre MATCH
 avec vos nouveaux paramètres

EN FIN DE PERIODE DE JEU
le chrono s'arrête et le klaxon retentit

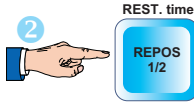
CHOIX 1 Vous voulez chronométrer les temps de repos

REPOS entre 1/4 temps



La lettre 'R' apparaît
Vous pouvez passer à 3

REPOS de mi-temps

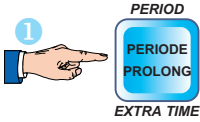


La lettre 'E' apparaît



CHOIX 2 Vous voulez chronométrer la période de jeu suivante

RECHARGE du chrono



Les temps morts et fautes sont effacés
sauf temps-morts P1 et P3 en basket

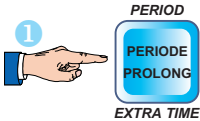


LANCER le chrono

La période est alors incrémenté de 1

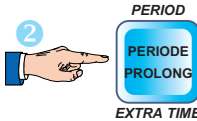
CHOIX 3 Vous voulez chronométrer la prolongation

RECHARGE de la periode



Les temps morts et fautes sont effacés
sauf temps-morts P1 et P3 en basket

RECHARGE de la prolongation



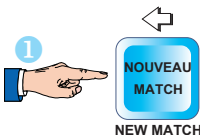
La lettre 'P' apparaît
Les temps morts et fautes sont restaurés



LANCER le chrono

La période est alors incrémenté de 1

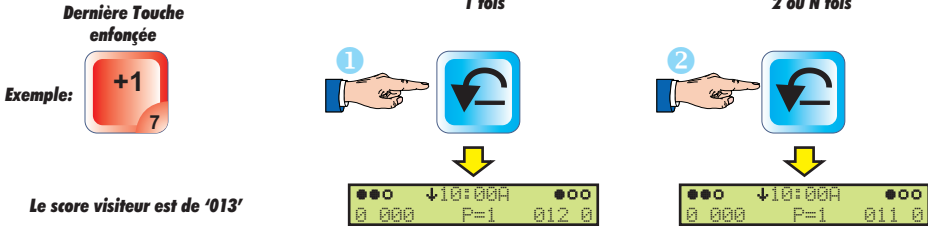
CHOIX 4 Vous voulez faire un autre match en conservant vos paramètres



RECHARGE des vos paramètres
en cours pour une autre partie
Le chrono doit être arrêté.


CORRECTION, ANNULATION EN CAS D'ERREURS

CHOIX ① Annuler la dernière action immédiatement



CHOIX ② Annuler une action au choix



 **Attention, vous pouvez entrer en mode correction du chrono si par exemple, l'opérateur chrono appui sur 'start/stop' (sur le boîtier départ) alors que vous souhaitez corriger un score**

① ②



= Score - 1



= Faute - 1



= Score - 2



= supprime 1 temps morts



= Score - 3



= numéro de période - 1
opère seulement en mode
Correction Sélective



= Efface les temps morts, et (fautes d'équipe
sauf si console 2 (FP) connectée)
opère seulement en mode
Correction Sélective

EFF. TM/Ftes

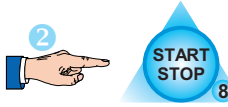
CORRECTION, ANNULATION EN CAS D'ERREURS

CHOIX ③ Correction ou ajustement du chronomètre

Entrer dans le mode
Correction Sélective

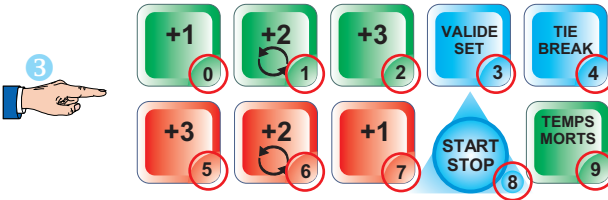


Presser sur



Attention, le chrono n'est pas stoppé lors de cette opération

Les numéros (0-9) dans les onglets permettent de modifier les chiffres et choix



Taper le nouveau temps jeu
ex: 09:40

Sortir du mode
Correction Sélective



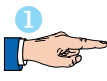






CONSOLE n°1 (chrono /scores)




BASKET



CHOIX 1 Vous voulez marquer des scores ou points

+1 pts à la fois +2 pts à la fois +3 pts à la fois




  *ou*  *OU*  *ou*  *OU*  *ou* 



 *OU*  *OU* 

Remise à 000 des scores **Annule la dernière action** **Annule une action au choix**

CHOIX 2 Vous voulez marquer des fautes d'équipe

+1 faute à la fois

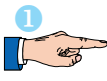


  *ou* 

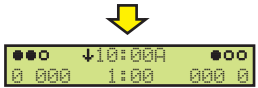
 *OU* 

Annule la dernière action **Annule une action au choix**



Ces actions n'ont pas d'effet si la CONSOLE 2 (gestion fautes personnelles) est connectée à la CONSOLE 1 sauf si le total fautes est > 5

CHOIX 3 Vous voulez marquer des temps morts

  *ou* 



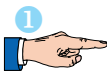


Le temps morts apparaît sur l'écran LCD sous le chrono de jeu. Le chrono de jeu est stoppé, le décompte commence et le témoin indicateur est positionné et digne.


 *OU* 

Annule la dernière action **Annule une action au choix**

Le décompte apparaît à la place du temps de jeu sur le panneau d'affichage par défaut modifier le menu approprié pour ne pas afficher.

CHOIX 4 Vous voulez stopper le temps morts avant la fin

  *ou* 



La période ré- apparaît sur l'écran LCD sous le chrono de jeu. le témoin indicateur reste positionné.



CHOIX 1 Vous voulez marquer des scores ou points

+1 pts à la fois



CHOIX 2 Vous voulez marquer des fautes personnelles



Choisir le côté locaux ou visiteurs

+1 faute à la fois



CHOIX 3 Vous voulez effacer les fautes d'équipes en fin de période



```
N° 14→4      n° 6→5
0 000 <LOC 000 0
```

Le total des fautes d'équipes est effacé



```
N° 14→4      n° 6→5
4 000 <LOC 000 5
```

Le total des fautes d'équipes est restauré

CHOIX 4 Vous voulez voir les fautes sans en ajouter



```
N° 14→4      n° 6→5
4t 000 VOIR 000 t5
```



Sortir du mode voir



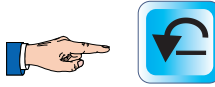
```
N° 14→4      n° 6→5
0 000 <LOC 000 0
```



CHOIX 1 Vous voulez recharger le temps de possession



La sonnerie est écourtée.

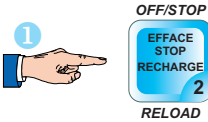


Recharge le temps avec le temps mémorisé avant l'appui sur recharge



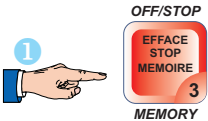
Attention, valable pour les version 2418 > sept.2003

CHOIX 2 Vous voulez recharger le temps de possession et éteindre le panneau



Le décompte est stoppé.

CHOIX 3 Vous voulez garder le temps de possession et éteindre le panneau



Le décompte est stoppé.

CHOIX 4 Vous voulez ajuster le temps de possession

Entrer dans le mode Correction Sélective



AJUST. POSSESSION 18
Presser sur Cs [0-9]

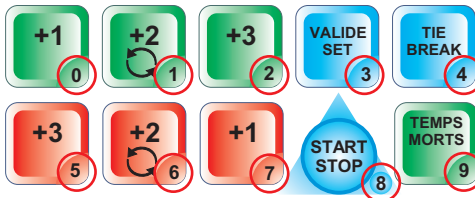


Attention, valable pour les version 2418 > sept.2003



Attention, le chrono n'est pas stoppé lors de cette opération

Les numéros (0-9) dans les onglets permettent de modifier les chiffres et choix



Taper le nouveau temps jeu
ex: 09:40

Sortir du mode Correction Sélective



19"0 10:00H CD4
24"0a

L'écran LCD revient fixe

LISTE DES PARAMETRES

CONSOLE N°3 (24")

```
TEMPS Possession: 24
?      *      *      [0-9]
```

PROGRAMMATION DU TEMPS DE POSSESSION

CONSOLE N°2 (fautes)

```
FAUTES Perso. --> 5
?      *      *      [0-9]
```

NOMBRE DE FAUTES PERSONNELLES MAXIMUM
si =0 aucune faute apparait

CONSOLE N°1 (chrono)

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

PROGRAMMATION DU TEMPS DE JEU

```
TEMPS MORTS: 01:00
?      *      *      [0-9]
```

PROGRAMMATION DES TEMPS MORTS

```
PROLONGATION: 05:00
?      *      *      [0-9]
```

PROGRAMMATION DU TEMPS DE PROLONGATION

```
TEMPS REPOS1: 02:00
?      *      *      [0-9]
```

PROGRAMMATION DU TEMPS DE REPOS 1/4 tps

```
TEMPS REPOS2: 10:00
?      *      *      [0-9]
```

PROGRAMMATION DU TEMPS DE REPOS mi-temps

```
FAUTES D'EQUIPE: 05
?      *      *      [0-9]
```

PROGRAMMATION DE LA LIMITATION DU NOMBRE DE FAUTE D'EQUIPE
(avec la console n°2 fautes personnelles)

```
PERIODE: DECOMPTAGE
?      *      *      [0-9]
```

CHOIX COMPTAGE OU DECOMPTAGE

```
DUREE ◀ FIN JEU 3.0s
?      *      *      [0-9]
```

PROGRAMMATION DE LA DUREE DE LA SONNERIE FIN DE PERIODE

```
DUREE ◀ FIN TM. 3.0s
?      *      *      [0-9]
```

PROGRAMMATION DE LA DUREE DE LA SONNERIE FIN DE TEMPS MORTS

```
◀ FIN JEU: SONNE
?      *      *      [0-9]
```

CHOIX SONNERIE EN FIN DE PERIODE SONNE OU SONNE PAS

```
◀ FIN TM: SONNE
?      *      *      [0-9]
```

CHOIX SONNERIE EN FIN DE PERIODE SONNE OU SONNE PAS

```
TPS MORTS/CHR.: OUI
?      *      *      [0-9]
```

CHOIX AFFICHAGE TEMPS MORTS SUR CHRONO OUI OU NON
(sur panneau d'affichage)

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

ENTREE dans l'éditeur de texte intégré pour les noms des équipes

```
VALEURS DEFAUT: OUI
?      *      *      [0-9]
```

EFFACE tous les modifications faites et restaure les valeurs par défaut

NOTES

NOTES

GRUNENWALD

**5 rue Pierre Mendès France
69511 Vaulx en Velin cedex Bp23
FRANCE**

Tél: 04.78.79.02.16

Fax: 04.72.04.07.58

Web: message@grunenwald.com

CE