



NW4530



NW3204

Instruction de service

FOOTBALL

Vers. 10.2 – 14.07.2010

ALGE
TIMING

Français

SOMMAIRE

1. Paramètre	3 - 6
1.1. Généralités	3
1.2. Changement de l'affichage	3
1.3. Avant le match	4
1.4. Démarrer le temps de jeux	4
1.5. Entrer le score	4
1.6. Pause	4
1.7. Après le match	5
1.8. Première mi-temps - deuxième mi-temps	5 - 6
1.9. Horloge de compte à rebours	6 - 7
1.10. Introduire l'heure du jour	7
2. Installation	8 - 9
3. Dépannage	9 - 10

Copyright by:

ALGE-TIMING
Peter Bär
Hochwangstrasse 13
Postfach 71
CH-7304 Maienfeld
Tel. 081 330 19 60
Fax 081 330 19 65
info@alge.ch
www.alge.ch

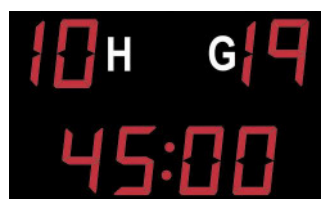
1. Paramètre

1.1. Généralités

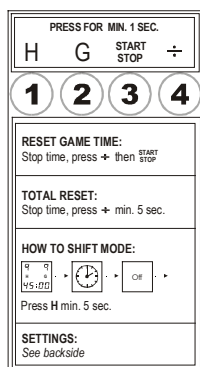
- Le tableau est conçu pour une utilisation à l'extérieur.
- Le tableau est contrôlé par un pupitre de commande sans fil.
- La commande par radio fonctionne à une distance jusqu'à 120 mètres, à condition qu'il n'y aient pas de parties métalliques (par exemple panneaux publicitaires, clôtures, treillis ect.) placés entre la commande et le tableau.
- Le tableau d'affichage affichera, selon le modèle, les résultats 0-9, 0-19 ou 0-99.
- Le temps peut être ajusté entre comptage ascendant ou compte à rebours
- En dehors des matches, le tableau peut afficher l'heure du jour.
- Pour accéder à une touche de fonction, la touche doit être appuyée pendant 1 seconde.
- En appuyant une touche plus de 5 secondes, celle-ci donnera accès à une seconde fonction.
- La portée de la télécommande par ondes est de 120 mètres.



NW4530

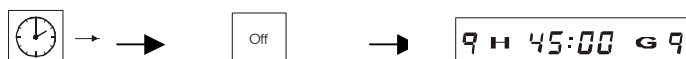


NW 3204



1.2. Changement de l'affichage

- Affichage de l'heure du jour:** Appuyez la touche **H** pendant 5 secondes
- Pas d'affichage (noir):** Appuyez la touche **H** pendant 5 secondes
- Affichage du temps de jeux:** Appuyez la touche **H** pendant 5 secondes



1.3. Avant le match

Le panneau est préréglé d'usine comme suit:

1. Temps de jeux de 0.00 minutes comptage ascendant.
2. Temps de jeux de 45.00 minutes comptage ascendant.

Si ces deux temps standard ont changé, respectivement pas préréglé comme standard, vous pouvez programmer comme paragraphe 1.8.

Choisir le temps de jeux

Voir point 1.2

Appuyez la touche **H** pendant 5 secondes

Le display indique 0 H 0.00 G 0

Si, par exemple, le display indique 1H 92.40 G 3, les infos du dernier match n'ont pas été supprimées: Appuyez la touche H pendant 5 secondes.

1.4. Démarrer le temps de jeux

Démarrer le temps de jeux

Appuyez la touche **START/STOP**

Interrompre le temps de jeux

Appuyez la touche **START/STOP**

le temps de jeux sera interrompu.

1.5. Entrer le score

Augmenter le score:

Appuyez la touche **H** (locaux) ou **G** (visiteurs) et le score sera augmenté de 1.

Corriger le score:

Appuyez la touche **+** et ensuite la touche **H** pour locaux ou la touche **G** pour visiteurs.

Le score sera réduit de 1.

Vous devez effectuer la "réduction" dans un délai de 5 secondes après avoir appuyé la touche **+**

1.6. Pause

Arrêter le temps de jeux

Appuyez la touche **START/STOP**

Remettre le temps à 00.00:

Appuyez la touche **+** (brièvement) et ensuite **START/STOP**.

Mettre le temps à 45.00 après la mi-temps

Appuyez **+** (brièvement) de nouveau et ensuite appuyez **START/STOP**

ATTENTION:


Ne appuyez pas la touche **+** plus de 5 secondes, sinon toutes les données seront effacées!

Démarrer la seconde mi-temps :

Appuyez la touche **START/STOP**

1.7. Après le match

Remettre à zéro le score et le temps

Appuyez la touche  pendant 5 secondes. Toutes les données du jeu seront maintenant effacées.

Affichage de l'heure du jour:

Appuyez la touche  pendant 5 secondes.

Pas d'affichage (noir):

Appuyez de nouveau la touche  pendant 5 secondes.

ATTENTION:

Si le tableau d'affichage est sur "noir", il reste alimenté en électricité. Si le tableau n'est pas utilisé pendant un certain temps, nous vous recommandons de couper le courant. En coupant le courant, le tableau sera protégé contre les surtensions, par ex. foudre, etc.

1.8. Passer de la première à la deuxième mi-temps / comptage ascendant ou comptage à rebours

Le panneau est pré réglé par nos soins comme suit:

1. Temps de jeux de 0.00 minutes comptage ascendant.


2. Temps de jeux de 45.00 minutes comptage ascendant.


Si ces deux temps standard ont changé, ou ne sont pas pré réglé comme standard, vous pouvez les programmer comme suit :

Réglage de la première mi-temps à partir de 0.00, suivie par le réglage de la deuxième mi-temps à partir de 45.00 :


1. Régler le temps de jeux comptage ascendant à partir de 0.00

Choisir l'affichage du temps de jeux (Voir 1.2. Changement du l'affichage).



Appuyez la touche  pendant 5 secondes jusqu'à ce qu'un nombre apparaisse sur les dizaines de minutes.

La touche  augmente de 1, la touche  diminue de 1. Allez jusqu'à 0


x 0 x

Appuyez la touche  pour confirmer le zéro.



Maintenant, un nombre apparaît sur les unités minutes.

La touche  augmente de 1, la touche  diminue de 1. Allez jusqu'à 0


x 00 x

Appuyez la touche  pour confirmer le zéro.

Maintenant un nombre apparaît sur les dizaines de secondes.

La touche  augmente de 1, la touche  diminue de 1. Allez jusqu'à 0

x 00 0 x

Appuyez la touche  pour confirmer le zéro.

Maintenant un nombre apparaît sur unités de secondes.

La touche **H** augmente de 1, la touche **G** diminue de 1. Allez jusqu'à 0

x 00 00 x

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Appuyez encore une fois la touche **START/STOP** pour enregistrée les données.

0 00.00 0

2. Régler le temps de jeux comptage ascendant à partir de 45.00

Choisir l'affichage du temps de jeux (Voir 1.2. Changement du l'affichage).

Appuyez la touche **START/STOP** pendant 5 secondes jusqu'à ce qu'un nombre apparaisse sur les dizaines de minutes.

La touche **H** augmente de 1, la touche **G** diminue de 1. Allez jusqu'à 4

x 4 x

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Maintenant, un nombre apparaît sur les unités minutes.

La touche **H** augmente de 1, la touche **G** diminue de 1. Allez jusqu'à 5

x 45 x

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Maintenant un nombre apparaît sur les dizaines de secondes.

La touche **H** augmente de 1, la touche **G** diminue de 1. Allez jusqu'à 0

x 45 0 x

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Maintenant un nombre apparaît sur unités de secondes.

La touche **H** augmente de 1, la touche **G** diminue de 1. Allez jusqu'à 0

x 45 00 x

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Appuyez encore une fois la touche **START/STOP** pour enregistrée les données.

0 45.00 0

1.9. Changement pour compte à rebours (temps de jeux du tournoi)

Régler le temps de jeux comptage à rebours en partant de 25.00

Choisir l'affichage du temps de jeux (Voir 1.2. Changement du l'affichage).

Appuyez la touche **START/STOP** pendant 5 secondes jusqu'à ce qu'un nombre apparaisse sur les dizaines de minutes.

La touche **H** augmente de 1, la touche **G** diminue de 1. Allez jusqu'à 2

x 2 x

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Maintenant, un nombre apparaît sur les unités minutes.

La touche **H** augmente de 1, la touche **G** diminue de 1. Allez jusqu'à 5

x 25 x

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Maintenant un nombre apparaît sur les dizaines de secondes.

La touche **H** augmente de 1, la touche **G** diminue de 1. Allez jusqu'à 0

x 25 0 x

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Maintenant un nombre apparaît sur unités de secondes.

La touche **H** augmente de 1, la touche **G** diminue de 1. Allez jusqu'à 0

x 25 00 x

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Appuyez encore une fois la touche **START/STOP** pour enregistrée les données.

0 25.00 0

Le temps part maintenant de 25.00 et s'arrête à 0. Pour remettre de nouveau les 25 minutes, appuyez brièvement la touche **+** et après appuyez la touche **START/STOP**

Changement de comptage à rebours vers comptage normal ascendant.

Le temps comptage à rebours doit être mis à zéro:

Arrêter le temps

Appuyez la touche **START/STOP** pendant 5 secondes jusqu'à ce qu'un nombre apparaisse sur les dizaines de minutes.

Appuyez la touche **H** ou **G** Allez jusqu'à 0.

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

Maintenant, un nombre apparaît sur les unités minutes.

Appuyez la touche **H** ou **G** Allez jusqu'à 0.

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro.

et ainsi de suite, jusqu'à ce que 0:00 apparaisse sur le tableau.

Appuyez la touche **START/STOP** pour confirmer le zéro. Le temps démarre maintenant de 0:00.

1.10. Introduction de l'heure du jour

Réglage de l'heure du jour, changement entre heure d'été – heure d'hiver:

Choisir l'heure du jour. (Voir 1.2. Changement du l'affichage).

Appuyez la touche **START/STOP** pendant 5 secondes.

Continuez comme décrit au paragraphe 1.8, introduction du temps du jeux.

2. Installation

Radio

Si le tableau se trouve à proximité d'une antenne d'émission pour radio ou téléphonie mobile, ou encore d'une ligne à haute tension, il se peut que la commande par ondes ne fonctionne pas correctement. Dans ce cas, il faudra passer à une commande par fils.

Pour garantir une transmission impeccable, il convient de ne pas avoir de gros objets métalliques dans un rayon de 100 cm autour de l'antenne. L'antenne doit être disposée verticalement, dégagée vers l'avant. La commande par radio fonctionne à une distance jusqu'à 120 mètres, à condition qu'il n'y aient pas de parties métalliques (par exemple panneaux publicitaires, clôtures, treillis ect.) placés entre la commande et le tableau.

Matériel d'installation

Le matériel d'installation suivant est fourni avec le tableau.

4 pièces	équerres
8 pièces	écrous
8 pièces	vis
8 pièces	rondelles
1 pièce	pupitre de commande

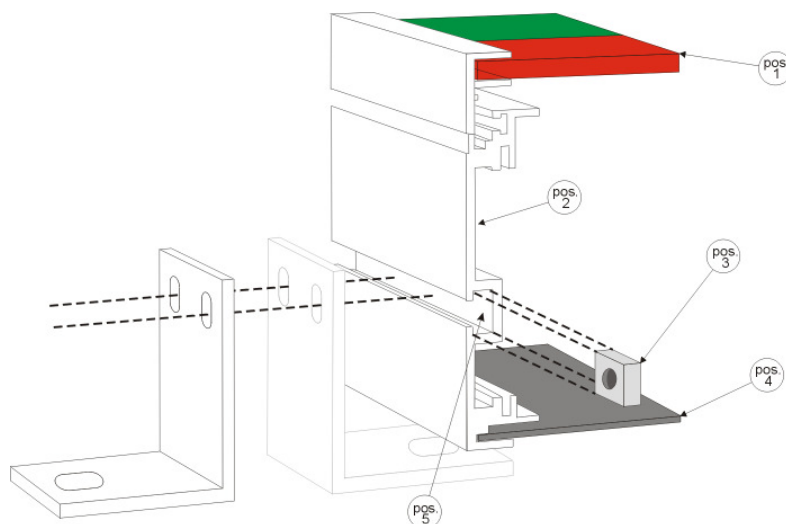
Vissez les 4 équerres au mur, en tenant compte de la hauteur et la largeur du tableau. Les équerres peuvent être montées à votre guise, soit en haut et en bas, à gauche ou à droite ou en combinant ces possibilités. Les équerres peuvent être montées visibles au bord du tableau ou masquées par le tableau. Nous vous recommandons de toujours positionner les équerres derrière, donc de façon invisible.

Les écrous joints sont glissés dans la gorge (image A, pos. 5). Ceci est possible sur les 4 cotés de du cadre.

Déposez ensuite le tableau sur les équerres. Vissez le tableau aux écrous coulissants, sans oublier les rondelles.

Le raccordement électrique direct sur le circuit sera effectué par un professionnel.

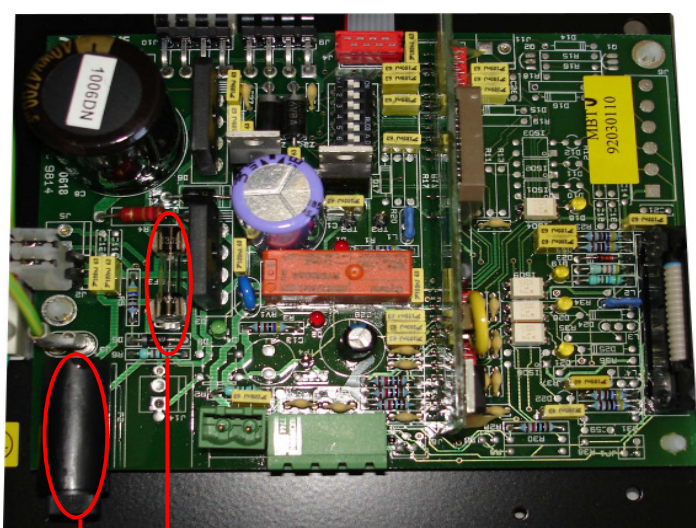
Interrupteur En/Hors. Nous vous recommandons de prévoir un interrupteur général, si possible à clé, dans le local du speaker ou la buvette ou encore le club-house. Ceci afin de pouvoir séparer le tableau du secteur.



Pour l'installation de **panneaux publicitaires** autour du tableau d'affichage, on s'efforcera de respecter les points suivants:

- Les panneaux publicitaires ne doit être pas jointifs à l'avant du tableau, parce que :
- L'antenne besoin d'être libre (à vue) en direction du pupitre de commande.
- Pour l'entretien, les côtés ainsi que l'avant doivent restés accessibles.
- Les vitres en plexiglas doivent pouvoir être poussée
- Le raccordement électrique doit être accessible au bas, de l'avant.

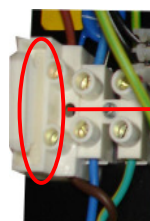
3. Dépannage



T 3.15 A

T 3.15 A

Raccordement secteur



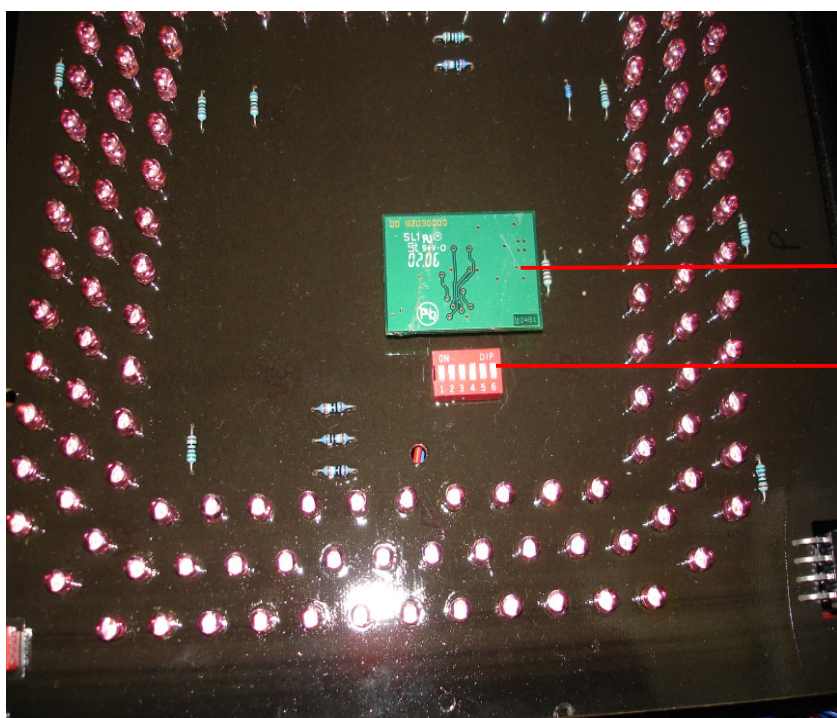
T 1.6 A

Si un digit ne fonctionne pas correctement:

1. Vérifier le câble de connexion du digit en question.
2. Passer le doigt en appuyant légèrement sur le codeur, en prenant soin de ne pas modifier le code! Si le digit clignote ou présente une anomalie, démonter le digit entier et faite le nous parvenir pour remplacement.

Si le codeur ne présente aucun défaut:

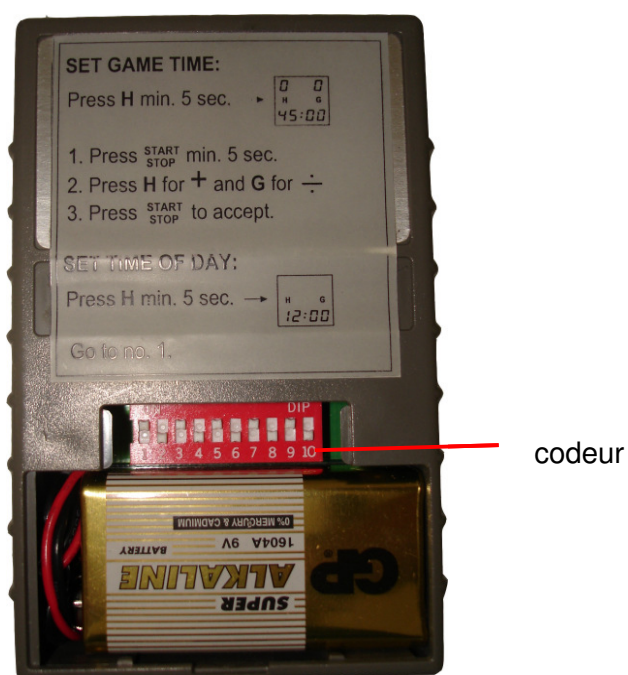
1. Couper le courant.
2. Vérifier si le DDriver (petit circuit vert) est correctement "planté". Si non, remettre en place en appuyant bien le DDriver et refaire un contrôle du tableau.
3. Equiper le digit avec un autre DDriver. Si le digit fonctionne correctement, commander une pièce de rechange chez ALGE.
4. Si le digit ne fonctionne toujours pas, c'est certainement le digit ou le câblage qui est défectueux.



DDriver

codeur

Si la transmission par radio entre le pupitre de commande et le tableau d'affichage ne fonctionne plus, il est probable que les données du codeur ont été modifiées en changeant la pile électrique. Le codeur a un réglage de base : Toutes les chiffres impaires sont mis sur ON, c'est à dire 1,3,5,7,9 sur ON (en haut) et les chiffres pairs 2,4,6,8,10 on OFF (en bas)



codeur