

Instruction de service

Tableaux d'affichage

Vers. 3.46 30.06.2010

ALGE
TIMING

Français



SOMMAIRE

1.	Menu principal	1
	Choix du sport	1
2.	Setup	2
	Choix du sport	2
	Mise à l'heure	2
	Enclenchement tableau / mise à l'heure	2
	Langue	2
3.	Handball	3
	3.1.1 Handball sous-menu	4
	3.2 Handball menu jeux	5
	3.2.1 Handball faute	6
4.	Basket	7
	4.1.1 Basket, sous-menu	8
	4.1.2 Introduction du numéro de joueur	9
	4.2 Basket, menu - jeu	10
	4.2.1 Corriger le nombre de buts	12
	4.3 Pupitre de commande pour fautes joueur et but joueur	13
5.	Volleyball	14
	5.1 Volleyball, menu - jeux	15
6.	Hockey sur glace / Unihockey / Minihockey	17
	6.1 Hockey sur glace/Unihockey/Minihockey menu - jeu	18
	6.1.1 Pénalités	19
	6.1.2 Effacer la pénalité de 2 minutes	20
	6.1.3 Statistique des tirs	20
7.	Water-polo	21
	7.1 Menu water-polo.....	22
	7.2 Horloge de temps d'attaque en espace libre.....	23
	7.2.1 Utilisation de l'horloge de temps d'attaque	23
	7.2.2 Programmation d'un autre temps d'attaque.....	23
8.	Menu des services	24
9.	Dépannage	26
	9.1.1 Tableaux indoor.....	27
	9.1.2 Tableaux outdoor	27
	9.2 DDriver.....	28
10.	Installation	29
11.	Radiocommande	31
12.	Raccordement du tableau d'affichage	33
	12.1 Système standard	33
	12.2 Tableau d'affichage avec temps d'attaque	34
	12.3 Souder une résistance	35
	12.3.1 Echanger une résistance	35
13.	Annexes	36



1. Menu principal

Choix du sport

A l'enclenchement, les derniers réglages apparaissent.

Si vous souhaitez changer de sport, il faut procéder comme suit.

HANDBALL	30:00	TEMP	SIRE
SAUV	QUIT	TEMP	HAUT AUTO

A B C D E F G H

Appuyez la touche **B**

CHOISIR LE SPORT	HANDBALL
INSTAL	↑ ↓ CHOISI

A B C D E F G H

Appuyez les touches **E** ou **F** (vers le haut ou vers le bas), jusqu'au sport souhaité
Avec **ENTER** ou **G** on choisi le sport souhaité.

Les sports suivants sont disponibles :

- Handball
- Basketball
- Volleyball
- Tennis
- Hockey sur glace
- Waterpolo
- Unihockey
- Hockey inline



2. Setup

INSTAL: SPORT PAR DEFALT ->	HANDBAL
QUIT	CHANGE
↑ ↓	

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

EXIT: La touche **A** permet de retourner au menu principal.
Les modifications sont mémorisées automatiquement.

Avec **C** ou **D**, les options suivantes peuvent être ajustées.

Choix sport: Le sport choisi apparaît dans le display. On peut le changer par les touches **F** ou **G**

Introduire l'heure : Avec **F** ou **G** introduire l'heure du jour.
L'heure est introduite avec les touches numériques et confirmée par la touche **ENTER**.

Activer l'heure du jour: Dans ce menu on peut programmer la période à laquelle l'heure doit apparaître sur le tableau d'affichage.
Avec **F** ou **G**, introduire l'heure d'apparition de l'heure du jour, par ex. 10 à 14 heure.
Appuyez la touche **ENTER** pour confirmer. Pour retourner dans le menu principal appuyez la touche **MENU**. Le pupitre de commande peut être éteint.

Remarque: L'heure du jour et toujours éteinte 00 – 00
L'heure du jour es toujours en marche 00 – 24
Attention: La durée de vie des LED's est diminuée si l'heure du jour est toujours affichée. Nous vous recommandons d'afficher l'heure du jour seulement si l'on utilise la salle.

Langue : Avec **F** ou **G** la langue souhaitée est choisi. Les langues suivants sont disponibles: Anglais, danois, allemand, suédois, turc et français.

Menu de service: Ce programme est réservé aux personnes autorisées, un code est nécessaire. Une description plus précise est visible au chapitre 7.

Retour: **A**



3. Handball

HANDBALL	30:00	TEMP	SIRE
SAUV	QUIT	TEMP	HAUT AUTO

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

Menu Jeux: Avec la touche **MENU** apparaît le menu de jeux et le tableau est prêt pour la partie.

Commencer un jeu: Appuyez la touche **START**- Le menu de jeu apparaît automatiquement.

SAVE: Avec la touche **A** tous les données du jeu seront enregistrées

AUS: Appuyez la touche **B** pour retourner au menu principal. Le menu principal est accessible aussi longtemps que la partie n'a pas débutée. Dans le cas contraire, un message d'erreur sera affiché:
MATCH EN COURS ... APPUYER SUR MASTER-RESET A POUR QUITTER
 Attention: Les données sont perdues.

SOUS-MENU: Le sous-menu est seulement actif si l'on indique le numéro du joueur sur le tableau.

La touche **C** donne accès au sous-menu
 Dans ce sous- menu, on peut taper les numéros des joueur et les noms d'équipe.

#: Avec la touche **D** on active ou désactive un numéro de joueur. Si on le désactive, on ne peut pas taper un numéro de joueur ou une pénalité.

Modifier le temps de jeux:

Pour changer le temps de jeux, le temps devra être arrêté. Appuyez la touche **MENU**. Avec la touche **E**, le temps de jeux peut être changé. Après cela, frappez la touche ENTER pour confirmer.

Temps ascendant ou compte à rebours :

La touche **G** permet de choisir entre comptage ascendant du temps ou le compte à rebours.

Klaxon: Le choix du klaxon en mode automatique ou manuel se fait par la touche **H**



3.1.1 Menu pour handball

SOUS MENU	NOM D'ÉQUIPE		JOUEUR	
AUS ROLL	H	G	H	G

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Arrêt:** Avec la touche **A** ou la touche **MENU** on retourne au menu principal.
- Roll:** Sur un affichage supplémentaire, les noms peuvent défiler
Avec la touche **B** le défilement est arrêté.
- Nom d'équipe:** Avec la touche **C** et **D** on change les noms d'équipe
- Joueur:** Avec la touche **E** et **F** on change les noms et les numéros des joueurs.



3.2 Menu Handball

PENALTIES =	PER. TEMPS MORT	
+ 2 MIN	H/0 G/0	1 H/0 G/0 -

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Réglages: La touche **MENU** donne accès au menu jeu.

Carton: Seulement comme option avec un tableau d'affichage supplémentaire. Appuyez la touche **A** ou **B** pour donner un carton rouge ou jaune.

Pénalité: Avec **C** (maison) ou **D** (hôte) l'équipe est frappé d'une pénalité. Le temps de pénalité apparaît sur le tableau dans le champ vert et sur le display à travers d'équipe.

Effacer la pénalité: Pour effacer le temps de pénalité, appuyez d'abord la touche **H** et ensuite l'équipe conforme, **C** (maison) ou **D** (hôte). Si plusieurs pénalités sont données, la dernière pénalité sera effacée

Pénalité ajoutée: Si un joueur sur le banc des pénalités reçoit une pénalité supplémentaire, appuyez la touche **A** et l'équipe conforme, **C** (maison) ou **D** (hôte). Les pénalités sont listée. Ajouter la pénalité supplémentaire au joueur **D**, **F** ou **H** (voir dessin ci-dessous). La touche **A** ou **MENU** permet de retourner au menu de jeux.

Nombre de pénalité: Le nombre de pénalité est indiqué dans le display (H/x ou G/x). Les points à gauche et à droit sur le tableau, indiquer le nombre de pénalité. Avec plusieurs pénalités, le plus vieux temps de pénalité est indiqué.

LOCAUX PÉNALITÉ:	1:58	1:34	0:35
AUS	+ 2:00	+ 2 min	+ 2 min

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

PER: Avec la touche **E** vous pouvez choisir la prochaine période de jeu. Avec la touche **H** et ensuite **E** vous pouvez effectuer des corrections



Arrêts de jeux: Avec la touche **F** (maison) ou **G** (hôte) commence le time-out(1 Min.). Pour effacer un arrêt de jeu (time-out) appuyez la touche **H** et ensuite la touche **F** (maison) ou **G** (hôte). Avec la touche **STOP** vous pouvez effacer le time-out, et vous pouvez indiquer le temps de jeu. La touche **START** vous permet de continuer le jeu. Les nombres de pénalités sont indiquées sur le display (H/x oder G/x) et sur le tableau. (zone verte au centre) – pour autant qu'aucun temps de pénalité ne tourne! Après bout d'un certain temps, vous pouvez effacer le nombre de time-out, avec la touche **RESET**. Le klaxon résonne 10 sec avant la fin de time-out.

÷ : Avec la touche **H** vous pouvez activer la fonction de décomptage, et avec les touches **C** ou **G** vous maintenez la fonction de comptage. Si on n'actionne pas de touche après **H** dans un délai de 10 secondes, la fonction de décomptage est désactivée.

Jeu:	Avec la touche START vous pouvez starter le temps de jeux et avec la touche STOP vous pouvez l'arrêter. A la fin d'une période de jeu la touche RESET permet de remettre à zéro ou la valeur présélectionnée avant le début de la prochaine période. Pour mettre à zéro le temps de jeux (reset!), vous devrez d'abord stopper le temps de jeux, puis appuyer la touche RESULT pendant 3 secondes.
Résultat:	Avec la touche + et - vous pouvez introduire le score. Appuyez la touche RESULT et le score apparaît sur le tableau. La LED intégrée à RESULT brille si le résultat sur le tableau et sur le pupitre de commande ne correspondent pas.
Effacer le jeux:	En appuyant simultanément les deux touches MASTER RESET , toutes les données du jeux seront effacées
Klaxon:	La touche KLAXON permet d'actionner manuellement le klaxon. Si le klaxon est en mode automatique, il retentira automatiquement dès la fin du temps de jeux.

3.2.1 Handball – Foul

LOCAUX FAUTE JOUEUR CHOISIR CARTON:	JAUNE ROUGE
--	-------------

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Choisir une carte: Appuyez **G** pour choisir une carte jaune.
Appuyez **H** pour choisir une carte rouge.

LOCAUX FAUTE JOUEUR JAUNE/ROUGE JOUEUR LOCAL Nr. xx	CARTON: FAUTE: x
---	-------------------------

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

No du joueur: Tapez le no du joueur.
Terminer avec **ENTER** pour confirmer l'entrée.
Terminer avec **MENU** pour effacer l'entrée.



4. Basket

BASKETBAL SOUS	10:00	S.CLK	ZEIT	SIRE
SAVE QUIT MENÜ	TEMP	24	BAS	AUTO

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Menu Jeux: Avec la touche **MENÜ** apparaît le menu de jeux et le tableau est prêt pour la partie. (regardez 4.2.)

Commencer un jeu: Appuyez la touche **START** - Le menu de jeu apparaît automatiquement.

SAVE: Avec la touche **A** tous les données du jeu seront enregistrées

AUS: Appuyez la touche **B** pour retourner au menu principal. Le menu principal est accessible aussi longtemps que la partie n'a pas débutée. Dans le cas contraire, un message d'erreur sera affiché:
MATCH EN COURS ... APPUYER SUR MASTER-RESET A POUR QUITTER
 Attention: Les données sont perdues.

SOUS-MENU: Le sous-menu est seulement actif si l'on indique le numéro du joueur sur le tableau.

La touche **C** donne accès au sous-menu
 Dans ce sous- menu, on peut taper les numéros des joueur et les noms d'équipe.

#: Avec la touche **D** on active ou désactive un numéro de joueur. Si on le désactive, on ne peut pas taper un numéro de joueur ou une pénalité.

Modifier le temps de jeux:

Pour changer le temps de jeux, le temps devra être arrêté. Appuyez la touche **MENÜ**. Avec la touche **E**, le temps de jeux peut être changé. Après cela, frappez la touche ENTER pour confirmer.

S.CLK: Avant le début de jeu, on peut changer le temps d'attaque, avec la touche S.CLK **F**. En appuyant en plus la touche **A** (Save) ce temps d'attaque restera aussi après la fin du match. Pendant le jeu, il est possible de modifier le temps d'attaque en appuyant la touche **MENÜ** puis **F**, ceci quand le temps est arrêté.

Appuyez la touche **CLEAR** pour effacer le dernier.

Appuyez la touche **ENTER** pour confirmer

Appuyez la touche **MENÜ** pour sortie sans modification

Temps ascendant ou compte à rebours :

La touche **G** permet de choisir entre le comptage ascendant du temps ou le compte à rebours.

Klaxon: Le choix du klaxon en mode automatique ou manuel se fait par la touche **H**



4.1.1 Menu pour Basket

Le menu pour le basket est seulement disponible avec le tableau correspondant.

DISPLAY

SUB MENU	TEAMNAME	PLAYERS	PLAY. TEAM
EXIT	ROLL H	G H G	5 FOUL 8

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Arrêt:** Avec la touche **A** ou la touche **MENU** on retourne au menu principal.
- Roll:** Sur un affichage supplémentaire, les noms peuvent défiler. Avec la touche **B** le défilement est arrêté.
- Nom d'équipe:** Avec la touche **C** et **D** on change les noms d'équipe.
- Joueur:** Avec la touche **E** ou **F** on change les noms des joueurs.
- No du joueur:** Seulement disponible si aucun affichage texte est installé et si les numéros des joueurs sont prévus sur le tableau.
Avec **C** ou **D**, on change les numéros des joueurs.
- Nombre de fautes max. par joueur** Appuyez la touche **G** pour choisir le nombre maximal des fautes par joueur. (5 ou 6)
Les données sont activées, dès qu'on quitte le sous-menu.
- Max. Fautes par équipe** Appuyez la touche **H** pour choisir le nombre maximal de fautes par équipe (5, 6, 7, ou 9). Les données sont activées, dès qu'on quitte le sous-menu.



4.1.2 Introduction du numéro de joueur.

DISPLAY

<u>4</u>	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
HOME	PLAYERS				←	→	NO.= 4-15			EXIT	

[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]

Le curseur clignote devant le numéro du joueur que l'on veut changer. Le numéro est enregistré sur le clavier numérique (0-99) Appuyez **[ENTER]** pour confirmer, continuez avec le prochain numéro (vers la droite)

Si le numéro existe déjà sur le tableau, le dernier numéro introduit sera enregistré.

Le nombre 0 n'est pas indiqué sur le tableau d'affichage.

←: Appuyez la touche **[D]**, pour confirmer le numéro et retourner au dernier numéro de joueur introduit (à gauche)

→: Appuyez la touche **[E]**, pour confirmer le numéro et pour aller au prochain numéro de joueur (à droite)

Joueur

Nr. 4-15: La touche **[F]** ou **[G]** permet d'afficher les numéros de joueurs 4 à 15

Terminer: Appuyez la touche **[H]** ou **[MENU]** pour retourner au menu setup avec les numéros de joueurs corrigés.



4.2 Menu Basket

DISPLAY

POS	SCORE	FTES	JOUE	PER	TEMPS	MORT	
	EDIT	H/0	G/3	1	H/1	G/2	-

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Réglages: Avec la touche **MENU** apparaît le menu de jeux et le tableau est prêt pour la partie.

Démarrer le temps: Démarrer le temps avec la touche **START**. Le menu de jeu apparaît automatiquement.

Points marqués: Appuyez la touche **A** ou **B** pour indiquer les points marqués la l'équipe locale ou invitée.
(indication des buts par joueur, voir 4.2.1)
Pas possible, si le pupitre de commande annexe est connecté est le pupitre de commande principal indique les numéros individuels des joueurs


Fautes joueur: Avec la touche **C** ou **D** on donne une faute au locaux, ou aux visiteurs.
Avec **H** avant **C** ou **D** on annule une faute d'un joueur local ou visiteur.

PER: Avec la touche **E** on augmenter la période de jeu.
Appuyez la touche **H** puis **E** pour diminuer la période.
La période de jeu augmente automatiquement, si le temps tourne et le bouton "reset" est activé.

Arrêts de jeux: La touche **F** (locaux) ou **G** (visiteurs) démarre le time-out(1 min.).
Pour effacer un arrêt de jeu (time-out), appuyez la touche **H** et ensuite la touche **F** (locaux) ou **G** (visiteurs).
Avec la touche **STOP** vous pouvez effacer le time-out, et revenir au temps de jeu. La touche **START** redémarre le temps de jeu. Le nombre de time-out sont indiqués sur le display (H/x oder G/x) et sur le tableau. (zone verte au centre – pour autant qu'aucun temps de pénalité ne tourne)! A la fin d'une période de jeu, vous pouvez effacer le nombre de time-out par la touche **RESET**. Le klaxon résonne 10 sec avant la fin du time-out.

÷ : Avec **H** suivi de **C** ou **G**, vous effacez le time-out.
Si on n'actionne pas de touche après **H** dans un délai de 10 secondes, le décompte est désactivée.



Jeu:	La touche START démarre le temps de jeux et la touche STOP l'arrête. A la fin d'une période de jeu la touche RESET permet de remettre le temps, soit à zéro, soit à la valeur présélectionnée avant le début de la prochaine période. Pour mettre à zéro le temps de jeux, vous devrez d'abord stopper le temps de jeux, puis appuyer la touche RESULT pendant 3 secondes.
Résultat:	Avec les touches + et - vous pouvez introduire le score. Appuyez la touche RESULT et le score apparaît sur le tableau. La LED intégrée à RESULT brille si le résultat sur le tableau et sur le pupitre de commande ne correspondent pas. Si le tableau contient des buts individuels, entrez le numéro du joueur au moyen du clavier numérique à droite, puis confirmez par ENTER .
Effacer le jeux:	En appuyant simultanément les deux touches MASTER RESET , toutes les données du jeux seront effacées
Klaxon:	La touche  permet d'actionner manuellement le klaxon. Si le klaxon est en mode automatique, il retentira automatiquement à la fin du temps de jeux.



4.2.1 Corriger le nombre de buts par joueur

DISPLAY

SCORE : xxx
TAPER NUM DE JOUEUR: : __ - SCORE: __

No du joueur: Avec (locaux) ou (visiteurs) on choisi l'équipe. Ensuite, vous tapez le no du joueur.

Appuyez la touche pour confirmer le no du joueur.

Appuyez la touche pour effacer le dernier nombre introduit.

Appuyez la touche pour retourner au menu sans faire de changements.

Buts par joueur: Pour changer le nombre de but par joueur.

Appuyez la touche pour confirmer le numéro du joueur.

Appuyez la touche pour effacer le dernier nombre introduit

Appuyez la touche pour retourner sans faire de changements.

Accepter les changements: Appuyez la touche (gauche). Le tableau d'affichage est actualisé et les données sont enregistrées.

Pour diminuer le nombre de buts d'un joueur, vous procédez de la même façon que pour une augmentation

Plusieurs

modifications: On peut faire en même temps plusieurs modifications de but joueurs de la même équipe. Le nombre total de buts est indiqué sur le display en dessus du numéro de joueur (locaux) ou (visiteurs). Avec la touche le total des buts de l'équipe sera actualisé.



4.3 Pupitre de commande pour fautes joueur et but joueur


DISPLAY


<i>VISITEURS</i>	4:xx	6:xx	8:xx	10:xx	12:xx	14:xx
<i>SCORE</i>	5:xx	7:xx	9:xx	11:xx	13:xx	15:xx

FOUL	TORE	TEAM			FOUL	TORE	TEAM
4	5	6	÷		4	5	6
7	8	9	1		7	8	9
10	11	12	2		10	11	12
13	14	15	3		13	14	15

Le clavier à gauche est pour les joueurs locaux, le clavier à droite est pour les visiteurs.

Le numéro du joueur local ou visiteur est indiqué sur le display.
xx, indique le nombre des fautes ou de buts de chaque joueur.

Fautes: Appuyez une touche (4-15) pour attribuer une faute à un joueur.
Le tableau d'affichage et le display seront actualisés.
Pour annuler une faute d'un joueur, pressez d'abord la touche 

Buts: Pour attribuer un but à un joueur, appuyez une touche (1-3) et ensuite le numéro du joueur (4-15).
Pour annuler un but joueur pressez d'abord la touche  Si le tableau d'affichage n'est pas équipé d'un display pour les buts joueurs, les buts seront introduits dans le pupitre de commande.

FOUL: Appuyez la touche **FOUL** pour indiquer les fautes joueurs de l'équipe correspondante.

SCORE: Appuyez la touche **TORE** pour indiquer les buts joueurs de l'équipe correspondante.

TEAM: Appuyez la touche **TEAM** pour le total des buts et fautes de l'équipe correspondante.

DISPLAY

<i>LOCAL</i>	TOTAL SCORE: XXX
<i>TEAM</i>	TOTAL FOULS : XX

RESET: Le fait d'appuyer la touche "Master Reset" remet tout à zéro !



5. Volleyball

DISPLAY

VOLLEYBALL	T.TO.	REGLES	SIRE
SAUF QUIT	AUTO	INTERNAT.	AUTO

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Menu Jeux:** Avec la touche **MENU** apparaît le menu de jeux et le tableau est prêt pour la partie.
- SAVE:** Avec la touche **A** tous les données du jeu seront enregistrées
- AUS:** Appuyez la touche **B** pour retourner au menu principal. Le menu principal est accessible aussi longtemps que la partie n'a pas débutée. Dans le cas contraire, un message d'erreur sera affiché:
MATCH EN COURS ... APPUYER SUR MASTER-RESET A POUR QUITTER
 Attention: Les données sont perdues.
- NAME:** Avec la touche **C** ou **D** on change les noms des équipes (locaux ou visiteurs).
- T.TO.:** Avec la touche **E** on peut choisir entre arrêt de jeux technique manuel ou automatique. Avec arrêt de jeux automatique l'arrêt de jeux dure 90 sec. et débute après 8 + 16 points dans les 1., 2., 3, et 4. manche.
- Klaxon:** Le choix du klaxon en mode automatique ou manuel se fait par la touche **H**.



5.1 Volleyball, menu-jeux

DISPLAY

SERV	SET	SOUS	TECH.	MORT	0:00
H	H/4 G/3	MENU	1	H/G G/1	÷



- Réglages:** La touche **MENU** donne accès au menu principal.
- SERV:** Avec la touche **A** (L ou V) donne accès à l'indication de l'équipe qui doit servir. Cette dernière est indiquée par un tiret (-). Après chaque jeu, l'indication de service change automatiquement.
- SATZ:** Appuyez la touche **B** ou **C** pour compter les sets de l'équipe. Ceci est possible que si l'équipe a plus de points. Dès qu'un set est compté, les points sont remis à zéro. Pour annuler la saisie précédente, appuyez **H** avant **B** ou **C**.
- TECH.:** La touche **E** démarre le time-out technique (90 sec.)
En appuyant la touche **H** et ensuite la touche **E** vous annulez le time-out.
- Arrêts de jeux:** La touche **F** (locaux) ou **G** (visiteurs) fait démarrer le time-out(1 min.).
En appuyant la touche **H** et ensuite la touche **F** (locaux) ou **G** (visiteurs) vous annulez le time-out.
Avec la touche **STOP** vous pouvez effacer le time-out, et vous indiquez à nouveau le temps de jeu. La touche **START** vous permet de continuer le jeu. Le nombre de time-out sont indiquées sur le display (H/x ou G/x) et sur le tableau. (zone verte au centre – pour autant qu'aucun temps de pénalité ne tourne)! Après la période de jeu, vous pouvez effacer le nombre de time-out, en appuyant **RESET**. Si le klaxon est en mode automatique, il résonne 10 sec avant la fin du time-out.
- ÷ :** Avec la touche **H** vous pouvez activer la fonction de décomptage, les touches **C** jusqu'à **G** ont maintenant une fonction de compte à rebours. Si après avoir activé la touche **H** vous n'avez pas appuyé sur une autre touche dans un délai de 10 secondes, la fonction de compte à rebours est désactivée.
- Sous-menu:** La touche **D** donne accès au changement de joueur. Appuyez la touche **B** pour un changement de joueur local. Appuyez la touche **C** pour un changement de joueur visiteur. Avec la touche **A** on retourne au menu joueur.

**Résultat:**

Avec la touche **+** et **-** vous pouvez introduire le score. Appuyez la touche **RESULT** et le score apparaît sur le tableau. La LED intégrée à **RESULT** brille si le résultat sur le tableau et sur le pupitre de commande ne correspondent pas.

Les sets sont actualisés automatiquement lors ce qu'une équipe à suffisamment de points gagnants (règles internationales).

Si un set est gagné, il est immédiatement indiqué sur le pupitre de commande et apparaît après 15 sec sur le tableau, ou immédiatement en appuyant la touche **RESULT**.

Effacer le jeux:

En appuyant simultanément les deux touches **MASTER** **RESET**, toutes les données du jeux seront effacées.



6. Hockey sur glace / Unihockey / Minihockey

H. SUR GLACE	20:00	15:00	TEMP	SIRE
SAUF QUIT	TEMP	PAUSE	HAUT	AUTO

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Menu Jeux: Avec la touche **MENU** apparaît le menu de jeux et le tableau est prêt pour la partie.

Commencer un jeu: Avec la touche **START**, le temps démarre et le menu de jeu apparaît automatiquement.

SAVE: Avec la touche **A** tous les données du jeu seront enregistrées

AUS: Appuyez la touche **B** pour retourner au menu principal. Le menu principal est accessible aussi longtemps que la partie n'a pas débutée. Dans le cas contraire, un message d'erreur sera affiché:

MATCH EN COURS ... APPUYER SUR MASTER-RESET A POUR QUITTER

Attention: Les données sont perdues.

Nom d'équipe: Avec la touche **C** ou **D** on change les noms d'équipe.

Couleur de l'équipe: Appuyer sur **C** ou **D** pour modifier la couleur de l'équipe locale ou des visiteurs. Seulement disponible si aucun tableau texte pour équipes est disponible, mais par contre une identification par couleurs.

Temps de jeu: Appuyer la touche **E** pour changer le temps de jeu. Avec la touche **ENTER** les nouvelles données seront enregistrées.

Pour modifier le temps de jeux, le temps devra d'abord être arrêté.

Appuyez la touche **MENU** est ensuite la touche **E**, le temps de jeux peut maintenant être changé. Après la modification, frappez la touche **ENTER** pour confirmer.

Temps de pause: Appuyez la touche **F** pour changer le temps de pause. Avec la touche **ENTER** les nouvelles données seront enregistrées. En Minihockey le temps de pause s'arrête à la valeur présélectionnée et le claxon retentit. Le temps doit être redémarré manuellement.

Temps ascendant ou compte à rebours: La touche **G** permet de choisir entre comptage ascendant du temps ou le compte à rebours.

Klaxon: Le choix du klaxon en mode automatique ou manuel se fait par la touche **H**



6.1 Hockey sur glace/Unihockey/Minihockey menu - jeu

PENALTIES:	PER	TEMPS MORT	0:00
EDIT	1	H/0 G/0	

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Réglages:** La touche **MENU** donne accès au menu principal.
- Commencer un jeu:** Avec la touche **START**, le temps démarre et le menu de jeu apparaît automatiquement.
- Pénalité:** Avec **C** (locaux) ou **D** (visiteurs) l'équipe est frappé d'une pénalité. Le temps de pénalité apparaît sur le tableau dans le champ vert et sur le display de l'équipe concernée.
- PER:** Avec la touche **E** on peut changer manuellement la durée de la période de jeux, ce qui n'est normalement pas nécessaire. Pour annuler cette fonction, appuyez la touche **H** et ensuite **E**
- Arrêts de jeux:** Le time-out démarre en appuyant la touche **F** (locaux) ou **G** (visiteurs) commence le time-out(30 sec.)
 Pour effacer un arrêt de jeu (time-out) appuyez la touche **H** et ensuite la touche **F** (locaux) ou **G** (visiteurs).
 Avec la touche **STOP** vous pouvez effacer le time-out, et indiquer le temps de jeu. La touche **START** vous permet de continuer le jeu. Le nombre des pénalités est indiqué sur le display (H/x ou G/x) et sur le tableau comme points en bas à gauche ou à droite. Après la période de jeu, vous pouvez effacer le nombre de time-out en appuyant la touche **RESET**. Le klaxon résonne, si le time-out est écoulé.
- ÷ : Avec la touche **H** puis **F** ou **G** un time-out est annulé.
 Si on n'actionne pas de touche après **H** dans un délai de 10 secondes, la fonction de décomptage est désactivée.

- Jeu:** Le temps de jeux démarre avec la touche **START** et est arrêtée avec la touche **STOP**.
 A la fin d'une période de jeu, le temps de pause apparaît. Ce temps démarre avec la touche **START** et l'horloge compte à rebours. A la fin du temps de pause le temps de jeu apparaît, resp. zéro et l'indicateur de période est automatique incrémenté de 1.
 A la fin d'une période de jeu, la touche **RESET** permet de remettre à zéro ou de revenir à la valeur présélectionnée avant le début de la prochaine période. Pour mettre à zéro le temps de jeux (reset!), vous devrez d'abord arrêter le temps de jeux, puis appuyer la touche **RESULT** pendant 3 secondes.
- Résultat:** Avec **+** et **-** vous pouvez introduire le score. Appuyez la touche **RESULT** et le score apparaît sur le tableau. La LED intégrée à **RESULT** brille si le résultat sur le tableau et sur le pupitre de commande ne correspondent pas.



Effacer le jeux: En appuyant simultanément les deux touches **MASTER** **RESET**, toutes les données du jeux seront effacées.

Klaxon: La touche **🔔** permet d'actionner manuellement le klaxon. Si le klaxon est en mode automatique, il retentira automatiquement dès la fin du temps de jeux.

6.1.1 Pénalités

Modifier le temps de pénalité

Appuyer la touche **A** pour modifier le temps (par ex. de 2 minutes à 1 minute 30)

```
PENALTY LOCALE   X:X           X:X           X:X
TAPER NUM DE JOUEUR: __
```

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

No du joueur:

Avec **C** (locaux) ou **D** (visiteurs) on choisi l'équipe. Ensuite on tape le numéro du joueur et confirme avec la touche **ENTER**.
Avec **MENU** on retourne au menu sans accepter les changements..

Temps de pénalité

```
NUMERO DE JOU:2  PENALTY REEL:  RESET QUIT
2             5             10      2+2  2+5  2+10  RESET
```

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Vous avez déjà introduit le no du joueur.

Choisir le temps de pénalité Choisissez le temps de pénalité et confirmez avec la touche **ENTER**

Effacer le temps de pénalité:

Avec la touche **G** on peut effacer le temps de pénalité du joueur en question

Retour:

Avec **ENTER** les données seront enregistrées.
Avec **MENU** ou **H** les données ne seront pas enregistrées.



6.1.2 Effacer la pénalité de 2 minutes après un but

RESET PENALTY LOCALE
2: 2+2

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Si une équipe marque un but, il est possible d'effacer directement une pénalité de 2 minutes de l'adversaire.

Après l'entrée d'un but, tout les joueurs puni apparaissent sur les touches **A**, **C**, **E** et **G**. Le joueur avec le plus court temps de pénalité résiduelle apparaît à gauche du display. Appuyez la touche du joueur auquel vous allez effacer la pénalité, puis confirmer avec **ENTER**

ENTER = Enregistrez les données.

MENU = Retourner sans enregistrer.

6.1.3 Statistique des tirs

Un bouton poussoir spécial est raccordé sur le côté du pupitre de commande.

Appuyez **H**+ ou **G**+ sur le poussoir spécial chaque fois que l'équipe locale ou visiteurs tire au but. Les nombres de tirs au but seront indiqués sur le tableau d'affichage.

En cas d'erreur, vous pouvez corriger le nombre avec les touches **H**- ou **G**-



7. Water-polo

Water-polo	8:00	2:00	TEMP	SIR
SAUV QUIT	TEMP	PAUSE	BAS	AUTO



- Menu Jeux:** La touche **MENU** donne accès au menu jeux (voir 3.2).
- Démarrer le temps:** Avec la touche **START** le temps démarre (4 x 8 minutes, après 2 x 3 minutes).
- Temps de jeu et temps d'attaque:** Démarrez le temps et ensuite démarrez le temps d'attaque avec la touche START/STOP. Le temps de jeu doit tourner pour pouvoir démarrer le temps d'attaque. Si le temps de jeu est arrêté, le temps d'attaque s'arrête automatiquement. Au bout du temps d'attaque le temps de jeu s'arrête également.
- Save:** Avec la touche **A** toutes les données du jeu seront enregistrées.
- Aus:** Appuyez la touche **B** pour retourner au menu principal. Le menu principal est accessible aussi longtemps que la partie n'a pas débutée. Dans le cas contraire, un message d'erreur sera affiché:
MATCH EN COURS ... APPUYER SUR MASTER-RESET POUR QUITTER
Attention: Les données sont perdues.
- Nom:** Avec la touche **C** et **D** on change les noms des équipes.
- Temps de jeu:** Pour changer le temps de jeu, appuyez la touche **MENU** et ensuite la touche **E**. Ensuite frappez la touche **ENTER** pour confirmer. Pour modifier le temps après le début de la partie, le temps devra être arrêté. Appuyez la touche **MENU**, puis la touche **E**, le temps de jeu peut être alors être modifié.
- Pause:** Les pauses standards suivantes sont préprogrammées: 1ère, 3ème et 5ème pause: 2 minutes. 2ème et 4ème pause: 5 minutes. Appuyez la touche **F** pour modifier le temps de pause, puis confirmation par Enter. Le temps de pause peut être modifié sans interruption du jeu.
- Temps ascendant ou compte à rebours:** La touche **G** permet de choisir entre comptage ascendant du temps ou le compte à rebours.
- Klaxon:** Le choix du klaxon en mode automatique ou manuel se fait par la touche **H**.



7.1 Menu water-polo

PENAL= :	PER	30S.	TEMPS	MORT
ResSC H/0 G/0	1	0	H/0	G/0

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

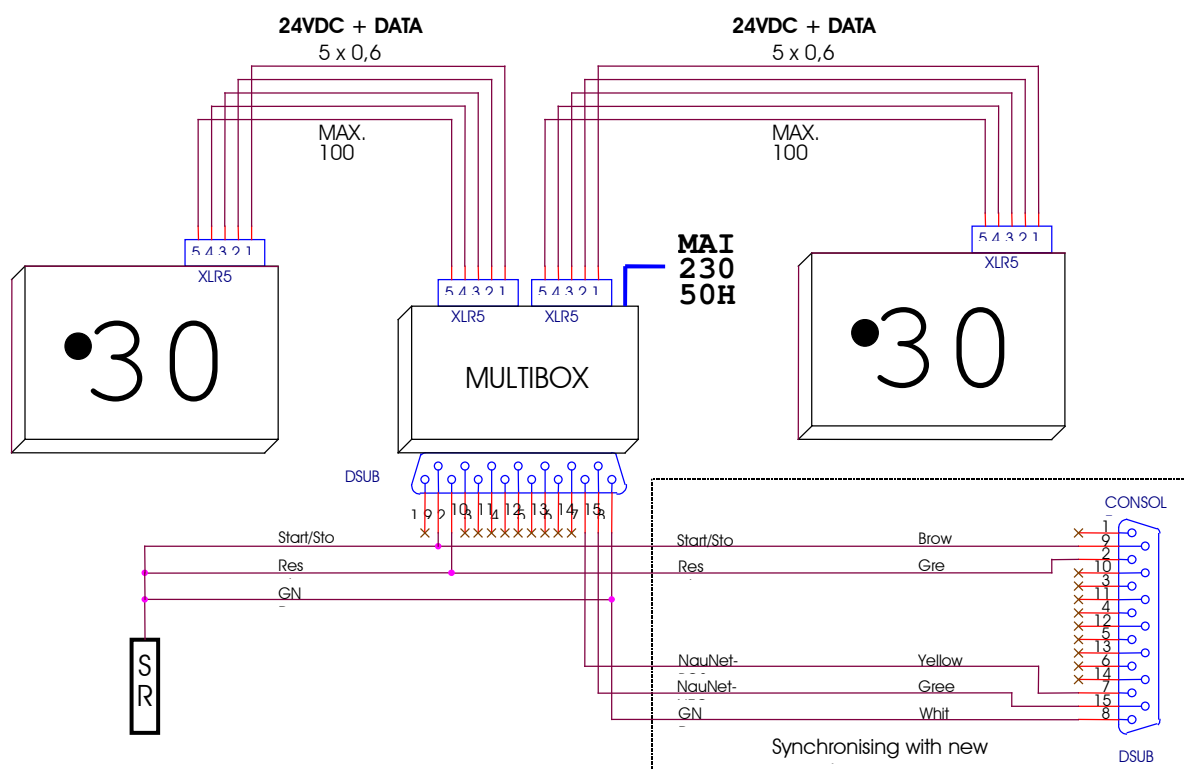
- Réglages:** La touche **MENU** donne accès au menu principal
- Pénalité:** Avec **B** (locaux) ou **C** (hôte) l'équipe est frappé d'une pénalité. On peut afficher au maximum 3 pénalités par équipe.
Le nombres des pénalités sont affiche au écran (H/x ou x / x). Les points à gauche et à droite du tableau, indiquent le nombre des pénalités. En cas de plusieurs pénalités. La plus ancienne est toujours affichée.
- Effacer la pénalité:** Pour effacer le temps de pénalité, appuyez d'abord la touche **H** et ensuite l'équipe concernée, **C** (locaux) ou **D** (hôte). Si plusieurs pénalités sont données, la dernière pénalité sera effacée.
- Per:** Avec la touche **D** on peut modifier le nombre de périodes de jeux. Pour diminuer ce nombre, appuyez la touche **H** et puis la touche **E**. La période de jeu augmente automatiquement, si le temps tourne et le bouton « reset » est activé.
- 30S.:** Avant le début de la partie: Avec **E** on adapte le temps d'attaque pour tout le match. En appuyant, en plus, la touche **A** (save), le temps sera mémorisé, même après la fin du match.
Ce temps peut être modifié pendant l'attaque en cours (temps de jeux arrêté) en appuyant la touche **MENU** et ensuite **E**
- ÷ :** Avec la touche **H** vous pouvez activer la fonction de décomptage, les touches **B** à **G** ont maintenant une fonction de compte à rebours. Si après avoir activer la touche **H** vous n'avez pas actionner une autre touche dans un délai de 10 secondes, la fonction de compte à rebours est à nouveau désactivée.

- Jeux / pauses:** La touche **START** démarre le temps de jeux et la touche **STOP** l'arrête. A la fin d'une période de jeu la touche **RESET** permet de remettre le temps, soit à zéro, soit à la valeur présélectionnée avant le début de la prochaine période. Pour mettre à zéro le temps de jeux, vous devrez d'abord stopper le temps de jeux, puis appuyer la touche **RESULT** pendant 3 secondes.
- Résultat:** Avec les touches **+** et **-** vous pouvez introduire le score. Appuyez la touche **RESULT** et le score apparaît sur le tableau. La LED intégrée à **RESULT** brille si le résultat sur le tableau et sur le pupitre de commande ne correspondent pas.
- Effacer le jeux:** En appuyant simultanément les deux touches **MASTER RESET**, toutes les données du jeux seront effacées
- Klaxon:** La touche **☑** permet d'actionner manuellement le klaxon.



Si le klaxon est en mode automatique, il retentira automatiquement à la fin du temps de jeux.

7.2 Horloge de temps d'attaque en espace libre



7.2.1 Utilisation de l'horloge de temps d'attaque

Appuyez la touche **START/STOP** pour démarrer ou arrêter le temps.

Par **RESET**, l'affichage s'éteint et le temps revient à la valeur programmée. A la fin, le klaxon est actionné.

7.2.2 Programmation d'un autre temps d'attaque

Le temps programmé peut être programmé entre 1 et 99 secondes.

Appuyez les touches **START/STOP** et **RESET** pendant 5 secondes jusqu'à ce que le display commence à clignoter.

Avec la touche **START/STOP** les secondes sont ascendantes et avec la touche **RESET**, descendantes.

Appuyez la touche **START/STOP** et **RESET** brièvement ensemble pour mémoriser le temps.



8. Menu de service

Pour accéder au menu de service vous devez disposer d'un code: 1166

SERVICE	DURE DE PAUSE	= 2:00
QUIT	↑ ↓	CHANGE

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

ZUR: Appuyez la touche **A** pour quitter le menu de service. Avant de quitter, on doit choisir par les touches **G** ou **H**, si les modifications doivent être mémorisées ou non.

Avec la touche **C** et **D** on peut choisir entre les menus suivants:

Test: Avec la touche **F** ou **G** on peut choisir entre TEST NUM: 1, TEST NUM. 2 et TEST NUM: AUS. Avec test 1 tous les LED's sont allumées. Dans le test 2 chaque nombre est indiqué isolément. Le test dure quelques minutes. L'entrée et la sortie du pupitre de commande est également testée..

Naucom Group Setup

Si plusieurs tableaux dans une salle sont utilisés, ceux-ci doivent être codés différemment. Ne faites pas de modifications ici.

Soft Dip

Paramètres spécifique. Ne pas changer s.v.p.

Hockey sur glace 2+2-> 4 min

Choisir avec touche **F**, si en hockey sur glace, la pénalité de 2+2 minutes s'affiche par 4 minutes ou 2 + 2 minutes. La suppression après un but est la même pour les deux paramètres.

Klaxon Attaque Pour basket-ball: si un tableau d'affichage est utilisé avec l'horloge d'attaque NB740, le klaxon du tableau peut être activé, au lieu du klaxon manquant dans l'horloge d'attaque.

Stop attaque Pour basket-ball: Marche = horloge d'attaque s'arrête si on appuie la touche **STOP** sur le pupitre de commande. Arrêt = Horloge d'attaque ne s'arrête pas si on appuie **STOP** sur le pupitre de commande .

Basket-ball temps de pause 2

Appuyez **F** ou **G** pour modifier le temps de pause. Changer le temps avec le clavier numérique. Appuyez **CLEAR** pour effacer le dernier nombre enregistré. Enregistrez les modifications par **ENTER** ou annuler avec la touche **MENU**.

Basket-ball durée de pause 1

Appuyez **F** ou **G** pour modifier le temps de première pause. Changer le temps avec le clavier numérique.

**Temps d'attaque Klaxon**

Appuyez **F** ou **G** pour modifier la durée du klaxon d'attaque. Si le tableau est piloté par ondes, il se peut que le klaxon couvre le signal radio. Donc, si après un coup de klaxon, le tableau clignote ou s'éteint, vous pouvez résoudre le problème en ajustant la durée du klaxon à 1 seconde.

Timeout Klaxon

Appuyez **F** ou **G** pour modifier la durée du timeout. Si le tableau est piloté par ondes, il se peut que le klaxon couvre le signal radio. Donc, si après un coup de klaxon, le tableau clignote ou s'éteint, vous pouvez résoudre le problème en ajustant la durée du klaxon à 1 seconde.

Klaxon de temps de jeu

Appuyez **F** ou **G** pour modifier la durée du klaxon de temps de jeu. Si le tableau est piloté par ondes, il se peut que le klaxon couvre le signal radio. Donc, si après un coup de klaxon, le tableau clignote ou s'éteint, vous pouvez résoudre le problème en ajustant la durée du klaxon à 1 seconde.

Zone centrale: Avec **F** ou **G** on choisit, si le tableau a une zone texte centrale (en général, indication des pénalités et des time-out) Ceci défini, où le temps de time-out sera indiqué.

Marquage de couleur

Avec **F** ou **G** on choisit si le tableau est équipé d'une matrice de couleurs. Ceci indique, si il est possible de choisir la couleur d'équipe dans le menu set-up du sport en question.

Zone latérale: Avec **F** ou **G** on choisit, si le tableau est équipé de tableaux latéraux auxiliaires, qui indiquent, par ex. les statistiques des marqueurs. Ceci décide si, en basket-ball, les points seront attribuables à un joueur.

No du joueur: Avec **F** ou **G** on choisit, si le tableau latéral contient ou pas le no du joueur. Par défaut, les no 4 - 15 sont possibles.

Display texte équipe: Par les touches **F** ou **G** on choisit, si le tableau est équipé d'un display de texte. Ceci décide si il est possible d'introduire les noms d'équipe dans le menu set-up du sport en question. Ici, on peut choisir le nombre de signes, que l'affichage du texte contient (5,10,16,21,16-1,21-1). 16-1 et 21-1 définissent qu'il n'y aura qu'un seul texte dans l'affichage.

Texte information joueurs:

Si des textes d'information sur les joueurs sont présents sur le tableau d'affichage, appuyez la touche **F** ou **G**. Définir le nombre de signes voulus sur le display texte. (5, 10,16,21).

Klaxon time-out: Avec **F** ou **G** on choisit, si un klaxon spécifique pour time-out est branché ou non. Le réglage par défaut est AUS.



Klaxon time-out sur AUS = le klaxon standard du tableau sera utilisé.
Klaxon time-out sur EIN = un klaxon spécifique est connecté.

Fautes joueur: Avec **F** ou **G** on choisit, si une faute d'un joueur sera indiqué par Dot ou par Digit.

Info de communication:

Appuyez la touche **F** ou **G** pour voir quelles sont les adresses attachées au pupitre de commande. Il est aussi possible de visualisé les fausses données à la sortie des données. Si le tableau est composé de plus de 8 unités, appuyez la touche **H** pour voir les adresses suivantes.

Calibrer l'heure.

Avec les touches **F** ou **G** vous pouvez modifier la vitesse de l'horloge (standard = 0). La valeur peut être modifiée de -31 à +31.

Total Reset:

Appuyez la touche **F** ou **G** pour faire un reset complet de toutes les modifications. Ce reset devra être confirmé.

Changer le code de service:

Appuyez la touche **F** ou **G** pour changer le code.
Entrez le code avec le clavier numérique.
Appuyez la touche **CLEAR** pour effacer l'ancien code
Appuyez la touche **ENTER** pour enregistrer la modification, quittez sans mémoriser par **MENU**

Compteur d'heures d'utilisation (STD.):

Le compteur indique le nombre total d'heures d'utilisation du pupitre de commande. Même un reset complet ne remets pas le compteur à zéro.

Version de Software:

Information sur la date et la version du software utilisé.

Temps de pénalité Water-polo

F ou **G** pour modifier le temps de pénalité.
Appuyez **CLEAR** pour effacer le dernier temps.
Modifiez le temps au moyen du clavier numérique.
Mémorisez la modification par **ENTER** ou quittez sans mémoriser par **MENU**

Arrêts de jeu pour basket, handball, hockey sur glace, volley-ball ect.

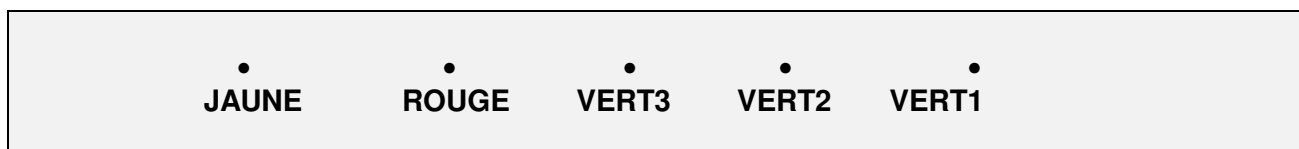
Choisissez **F** ou **G** pour modifier le temps d'arrêt de jeu.
Modifiez le temps avec le clavier numérique.
Appuyez la touche **CLEAR** pour effacer le temps "ancien".
Appuyez la touche **ENTER** pour enregistrer la modification, si vous ne voulez pas enregistrer la modification, appuyez la touche **MENU**



9. Dépannage

(seulement pour les tableaux indoor)

En dessous du tableau, 5 LED's ont les fonctions suivantes:



LED 230 VAC:
VERT 1 (S1)

Si éteint, vérifiez :
le raccordement secteur 230 V
le fusible secteur 230 V (S1).

LED 24 VAC:
VERT2 (S2) -

Si éteint et VERT1 allumé, vérifiez:
le fusible S2

LED 18 VDC
VERT3 (S3)

Est allumée si le raccordement au pupitre de commande et au contrôleur à l'intérieur du tableau
Si éteint, vérifiez :
- fusible (S3)
- si le fusible est défectueux, la cause est probablement un court-circuit ou un défaut de polarité dans le câble de raccordement entre le tableau et le boîtier de raccordement. Un court-circuit à l'intérieur du pupitre de commande est également possible.

ROUGE

Clignote, si le pupitre de commande est correctement raccordé.
Si les LED's verts sont allumées, mais la LED rouge ne clignote pas, il y a un défaut entre le pupitre de commande et le tableau. Causes possibles:
- le pupitre de commande n'est pas raccordé
- interruption ou court-circuit dans le câble de raccordement
- erreur de câblage dans le câble de raccordement
- défectuosité du pupitre de commande
- défectuosité de l'électronique du tableau.

JAUNE:

Clignote, si l'électronique dans le tableau fonctionne correctement et la liaison interne aux nombres est en ordre.
Les trois LED'S vertes qui clignent et la LED jaune qui reste éteinte signalent un défaut dans l'électronique du tableau.



LED sur le pupitre de commande

Cette LED est allumée si le pupitre de commande est sous tension et en état de fonctionner.

S'elle reste éteinte, vérifiez:

- le fusible S3
- une éventuelle interruption du câble de liaison
- si la LED est allumée mais les indications sur le pupitre restent absentes:
- défectuosité du pupitre de commande

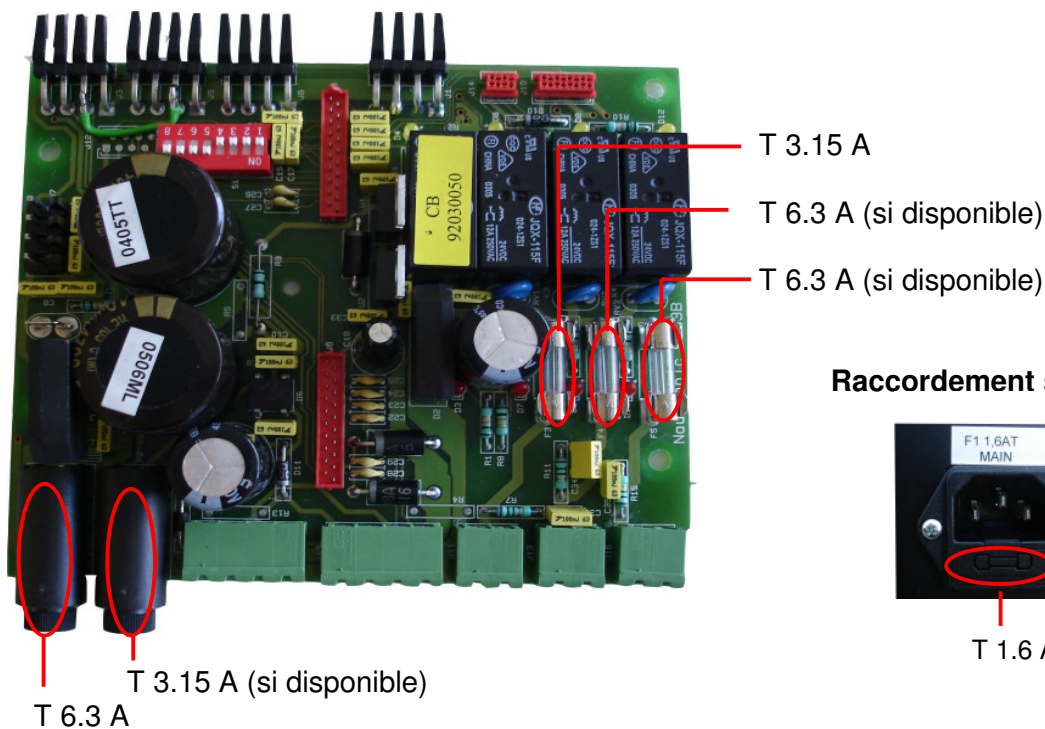
Si tous les LED's du tableau sont allumées ou clignent et le pupitre de commande fonctionne,



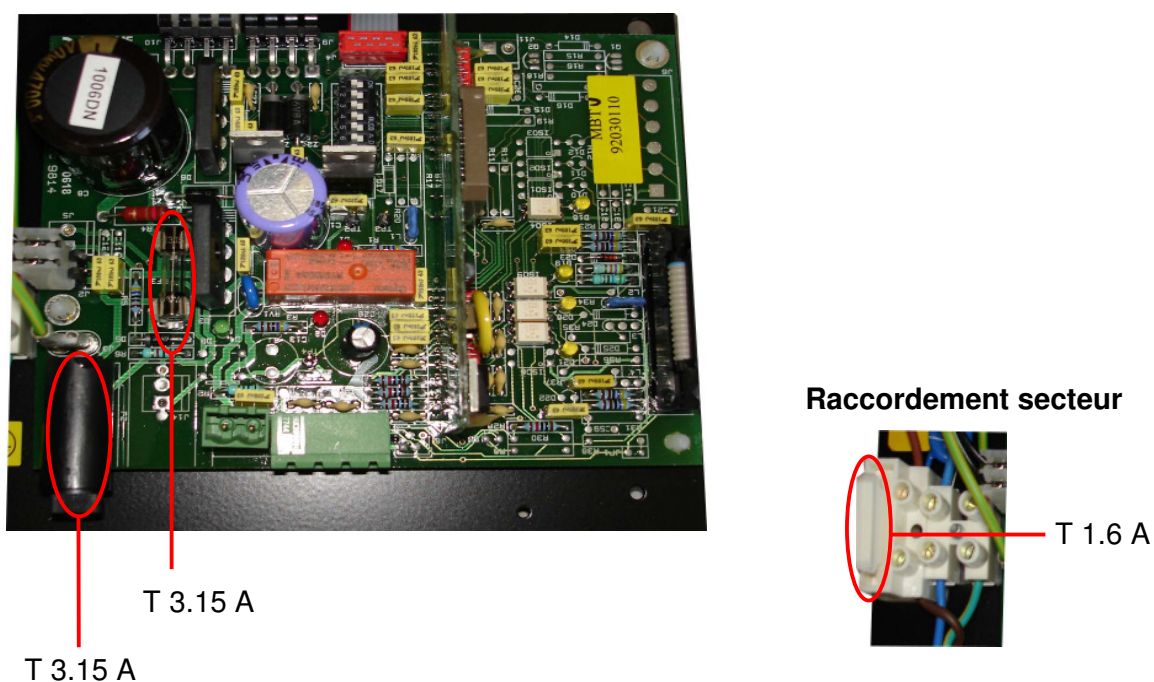
mais le tableau ne signale rien du tout après choisir un sport, contrôlez, si les PIN 2 et 3 du câble de raccordement sont montés comme il faut.

9.1 Fusibles

9.1.1 Tableaux d'affichage indoor



9.1.2 Tableaux d'affichage outdoor





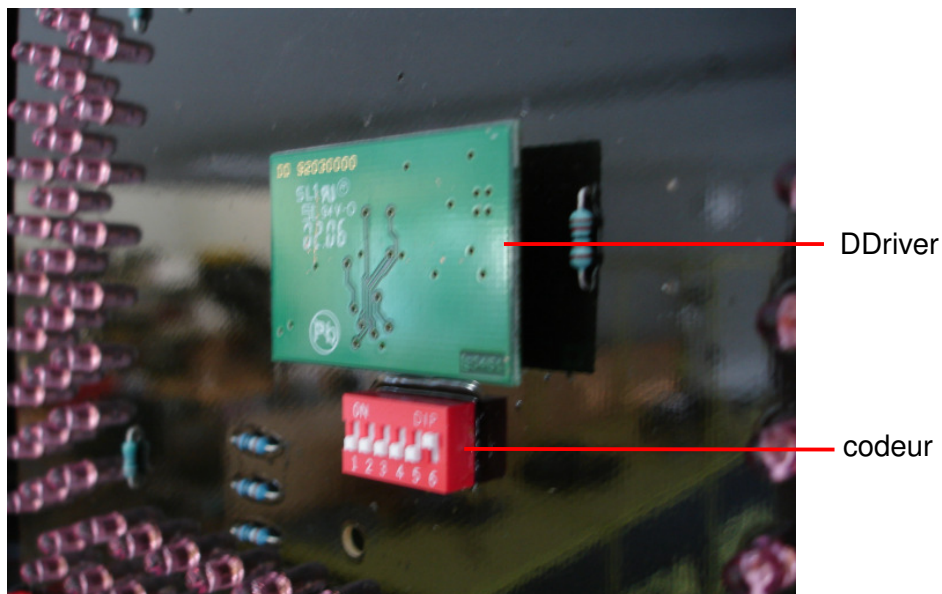
9.2 DDriver

Si un digit ne fonctionne pas correctement:

1. Vérifier le câble de connexion du chiffre 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 faire le nous parvenir pour remplacement du codeur.

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 faire 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.





10. Installation

Le matériel d'installations suivants est fourni avec le tableau.

4 pièces	équerres (annexe 1)
8 pièces	écrous (annexe 2)
8 pièces	vis (annexe 3)
8 pièces	rondelles (annexe 4)
1 pièce	câble secteur 230V et fiche équerre (annexe 5)
1 pièce	Pupitre de commande NS (annexe 6)
1 pièce	câble de liaison pupitre - boîtier (annexe 7 avec câble)
1 pièce	chargeur pour le pupitre (annexe 7 par ondes)
1 pièce	boîtier de raccordement NS112 (annexe 8 avec câble)

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 (annexe 2) 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 (annexes 3 et 4).

Fixez au mur le boîtier de raccordement, si possible à proximité du pupitre de commande. Effectuez le câblage côté tableau, connexions NET IN (image B). Câble blindé 4 x 0.5 mm², blindage sur pin 4.

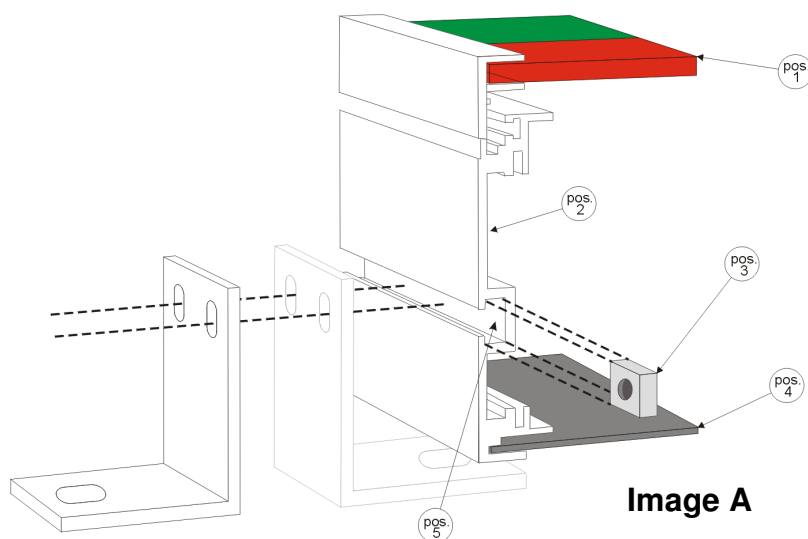
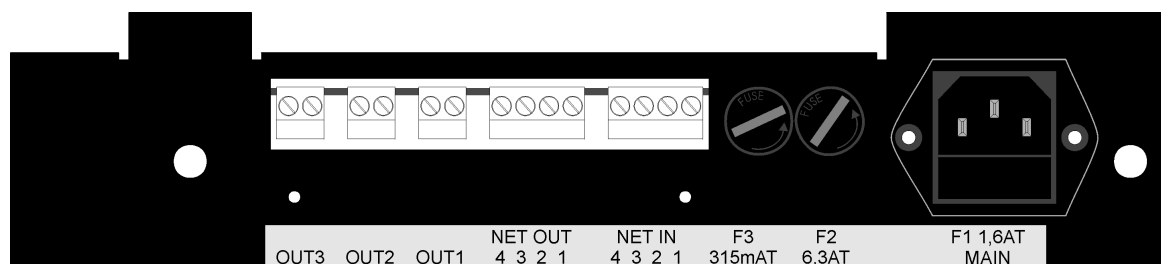


Image B





Les connexions aux bornes 1 à 4 doivent être identiques sur le tableau comme sur le boîtier de raccordement, soit 1-1, 2-2,3-3,4-4

Branchez le câble (annexe 7) au boîtier de raccordement et au pupitre de commande. Vérifiez si les fusibles F1, FD2 et FD3 (image B) sont en place.

Le raccordement au secteur est à réaliser par un électricien approuvé. Branchez au 230 V le câble d'alimentation (annexe 5) sur MAIN (tableau) (image B). Où alors raccordez le secteur directement en passant pas la fiche secteur d'équerre livrée par nos soins.

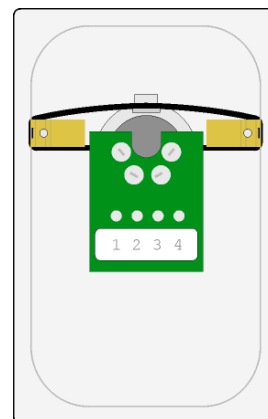


Image C

Interrupteur En/Hors. Nous vous recommandons de prévoir un interrupteur standard ou à clé afin de pouvoir séparer le tableau du secteur.

Enclenchez le pupitre de commande et contrôlez les LED's de service (image D) Celles-ci se trouvent dans le fond du tableau et sont visible si l'on regarde le tableau depuis le bas.

Attention:

- La LED jaune doit clignoter lentement
- La LED rouge doit clignoter si le pupitre de commande est branché et enclenché
- Les 3 LED vertes sont allumées.



Image D

Si le tableau ne fonctionne pas, consultez le chapitre "dépannage" (point 11) de ce manuel, ou contacter notre service clientèle.

L'installation est maintenant terminée et le tableau est prêt à fonctionner.



11. Radiocommande

La radiocommande est un pas vers le futur. La radiocommande permet de travailler sans câble de liaison entre le tableau et le pupitre de commande.

Du fait que de plus en plus d'appareil fonctionnent par ondes radio (portables, microphones sans fil, walkies-talkies, télécommandes de portes de garage, etc.) nous vous recommandons l'utilisation d'une installation fixe par câble entre le tableau et le pupitre de commande. Seul le câble donne une garantie de fonctionnement impeccable. Avec l'achat d'une boîte de raccordement murale (art. No. NT112) et du câble de 10 mètres (art. No. K1011), ainsi que d'une connexion par câble (4 x 0.25 mm²) entre le tableau et la boîte de raccordement, le système sera pilotable par câble. La pose du câble peut être effectuée par l'électricien local.

L'accu incorporé dans le pupitre de commande doit être chargé périodiquement. En respectant nos indications, on peut charger l'accu au 500x au minimum.

Antennes

Deux petites antennes non démontables, l'une sur le pupitre de commande, l'autre sur le tableau d'affichage.



Système par ondes
au dessus ou au dessous du
tableau d'affichage.

Données techniques:

Portée:	max. 100 mètres
Fréquence:	433 MHz
Puissance d'émission:	10 mW
Accu:	12 V (10x1.2 V), 1'500 mAh
Temps de charge:	environ 3 heures
Temps de fonctionnement	max. 12 heures
Temps de fonctionnement après indication <i>batterie faible</i> :	environ 1,5 heures



Indication batterie faible

Un accu faible est signalé par un beep du pupitre de commande. Un "!" apparaît dans le display du pupitre de commande.

Dès l'indication *batterie faible*, il est recommandé de raccorder d'urgence le chargeur au pupitre de commande. Le temps de fonctionnement après l'indication batterie faible est de 1.5 heures au maximum.

Charger l'accu

Après chaque utilisation, le pupitre de commande doit être mis hors service. Raccordez le chargeur au pupitre de commande. Après de la phase de test (environ 10 secondes), appuyez la touche "Décharge" du chargeur pendant environ 2 secondes. La diode rouge clignote et indique que la phase de décharge est en cours. Cette dernière peut durer plusieurs heures. Après la phase de déchargement, l'appareil débute automatiquement la phase de charge.

Pour éviter la détérioration (perte de capacité) de l'accu, il est recommandé de ne pas stocker le pupitre avec des accus vides. Il est recommandé de charger l'accu de temps en temps si l'on n'utilise pas le tableau pendant de longues périodes.

Les accus neufs, tout comme des accus qui n'ont pas été utilisés pendant longtemps, nécessitent un plus long temps de charge pour atteindre leur pleine capacité.

Si nécessaire, nous sommes à même de vous fournir de nouveaux accus. No. de commande 92032000

Indications par LED sur le chargeur

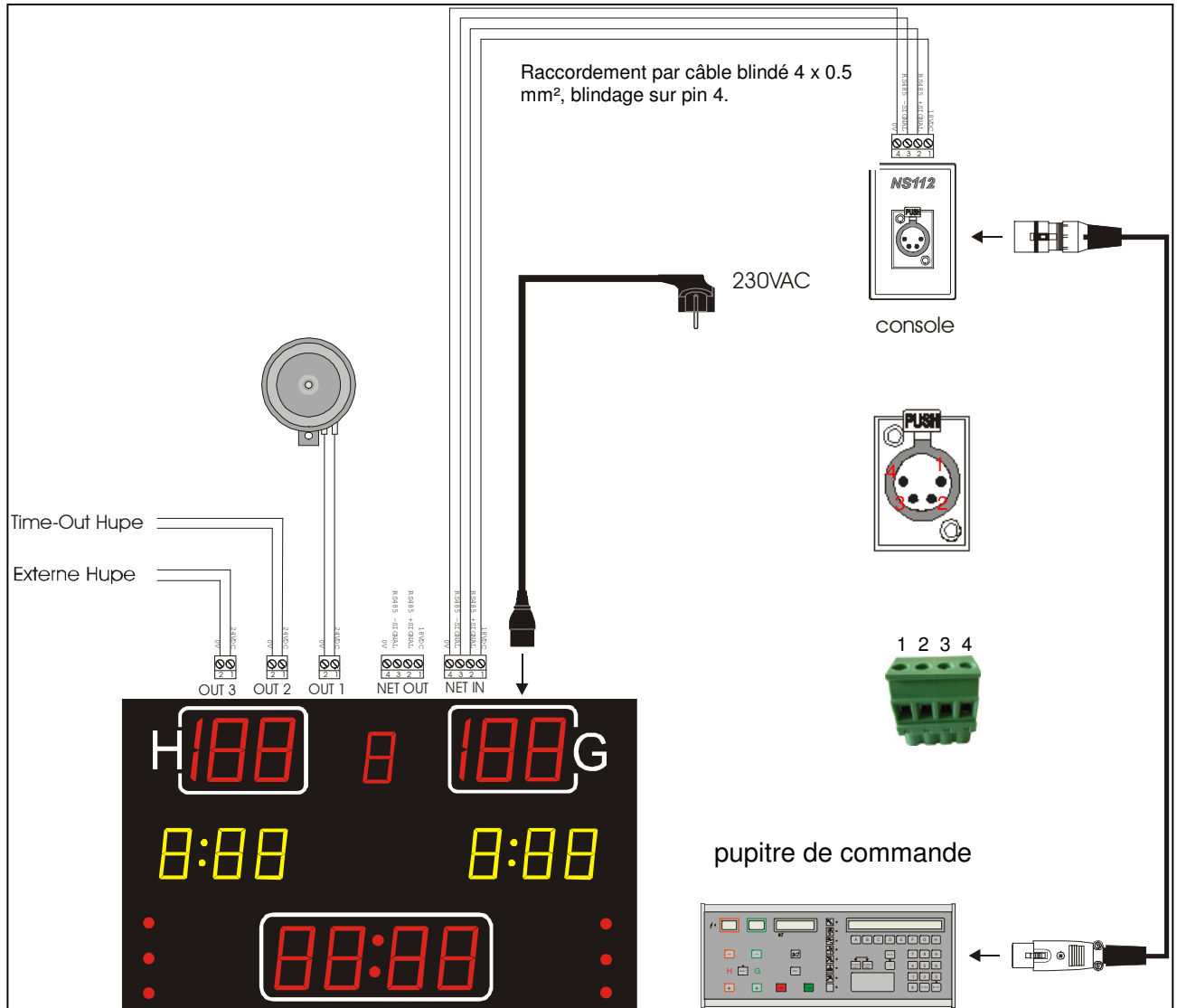
LED rouge clignote	Phase de test (environ 10 secondes) Fausse polarité. Tournez la fiche du chargeur Accu défectueux ou faux nombre de cellules. Cycle de décharge, après avoir appuyé la touche de décharge.
LED rouge allumée	Accu en charge.
LED vert allumée	Accu chargé, charge d'entretien par impulsions.

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au manuel du chargeur.



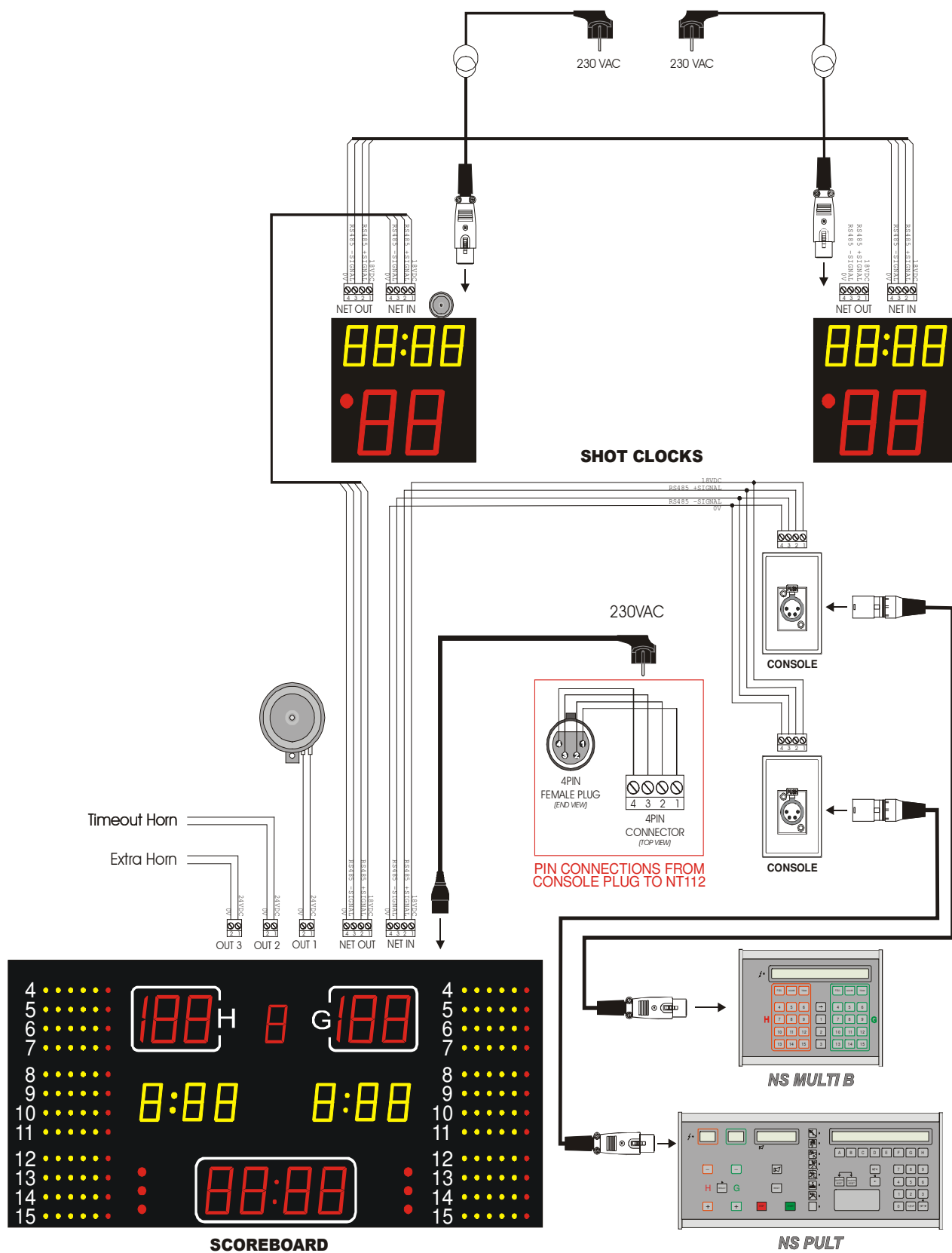
12. Raccordement du tableau d'affichage

12.1 Système standard





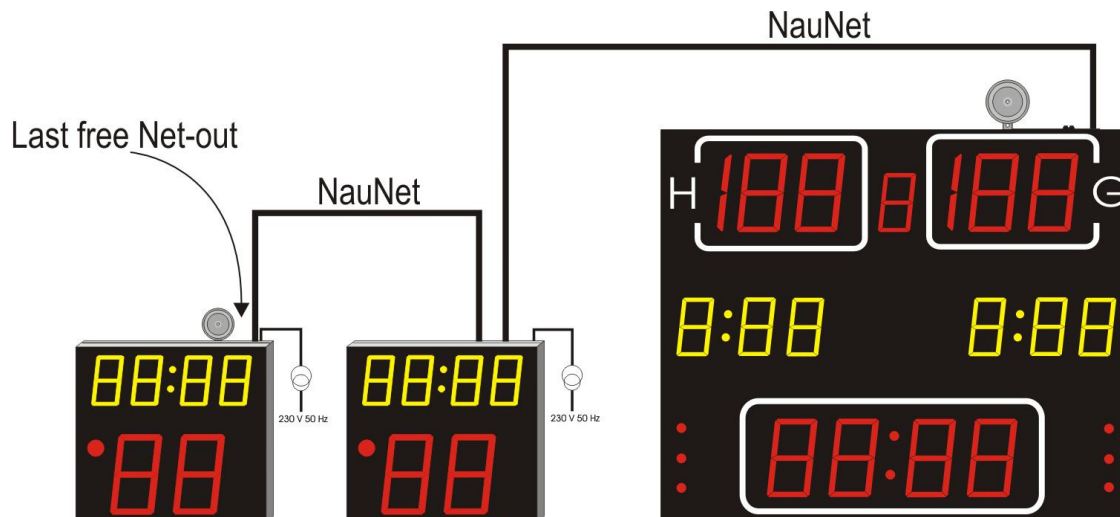
12.2 Tableau d'affichage avec temps d'attaque





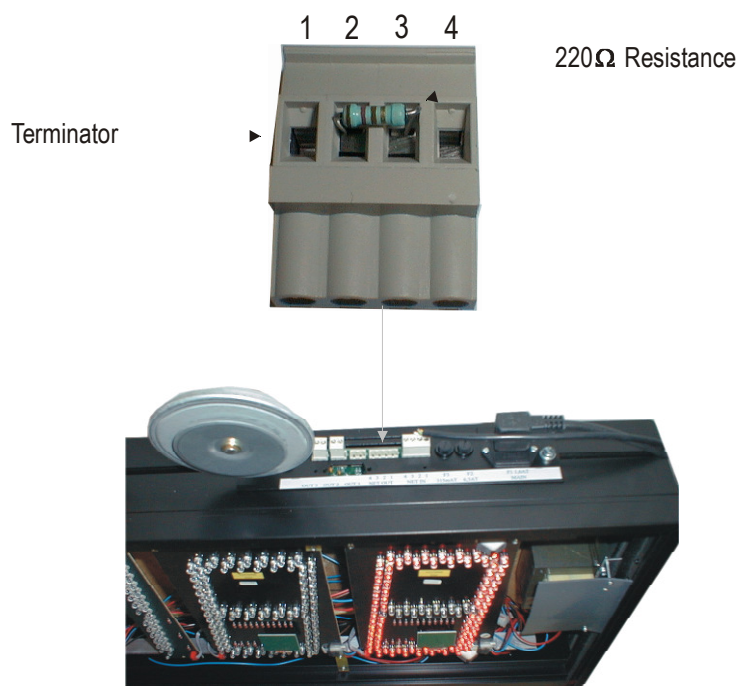
12.3 Raccordement de la résistance

La résistance sera toujours raccordée au dernier bornier Net-Out libre. En standard, la résistance est raccordée à l'horloge principale. Si plusieurs tableaux sont mis en série, on doit raccorder la résistance à la dernière borne Net-Out libre.



12.3.1 Echanger la résistance

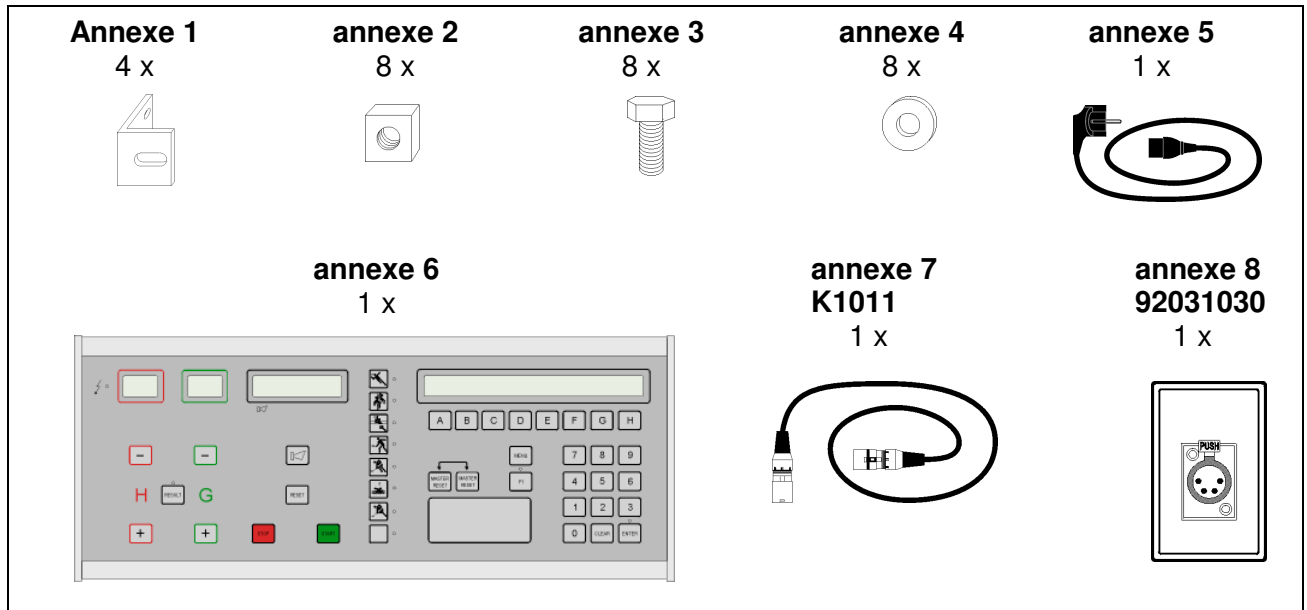
- 1) Déconnectez le câble secteur 230 V
- 2) Déconnectez la résistance de son ancien emplacement.
- 3) Raccordez la résistance au dernier tableau, sur Net-Out.
- 4) Raccordez le câble secteur 230 V.



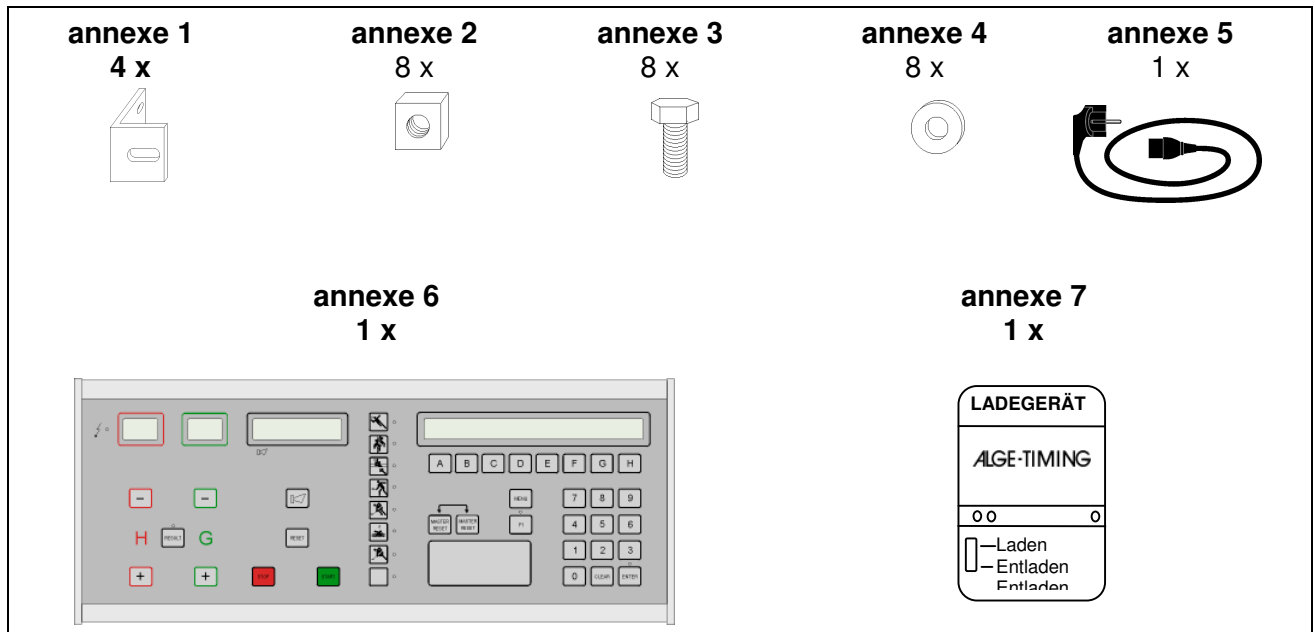


13. Annexes

avec câble



par ondes



ALGE-TMING

Peter Bär
Hochwangstrasse 13
CH-7304 Maienfeld
Tel. 081 330 19 60
Fax 081 330 19 65
E-Mail: info@alge.ch
www.alge.ch