

Instructions de service

Tableau pour football, type NHA

Version 1.11 - 29.03.2011





Table des matières

	Page
1. Enclenchement, déclenchement	2
2. Choix du temps de jeux	2
3. Introduction du score	2
4. Carton jaune	2
5. Effacer toutes les données	2
6. Afficher l'heure du jour	2
7. Setup	2/3
8. Alimentation	3
9. Réglages d'usine	3
10. No de version	3


Le software du tableau d'affichage est réglé de façon à ce que le temps ne s'arrête pas automatiquement à la fin de la première ou de la deuxième mi-temps, c'est-à-dire après 45, resp. 90 minutes de jeux. Le menu Setup permet de modifier ces paramètres, par exemple: Arrêt du temps automatique, compte à rebours ou temps de jeux différent.

1. Enclenchement, déclenchement


Appuyez la touche  ou 
Le dernier score apparaît à l'enclenchement.

2. Choix du temps de jeux


Mise à 0.00 du temps de jeux

Appuyez 1x la touche  (le temps doit être arrêté avant).



Mise à 45.00 du temps de jeux

Appuyez 2x brièvement la touche  (le temps doit être arrêté avant).







Arrêter/démarrer le temps de jeux

Appuyez la touche . Si le temps est arrêté, puis redémarré, le temps d'arrêt n'est pas compté. On parle alors d'un time-out.**3. Introduction du score**






Résultat Locaux / Visiteurs

Appuyez la touche  pour Locaux, ou  pour Visiteurs.



Corriger le résultat


Appuyez la touche , puis  ou  dans un délai de 2 secondes.**4. Carton jaune Locaux/Visiteurs**Appuyez la touche  gauche ou droite (pas pour football).**5. Effacer toutes les données**Appuyez la touche , puis la touche  dans un délai de deux secondes (le temps doit être arrêté avant).**6. Afficher l'heure du jour**Appuyez la touche . Le temps doit être arrêté avant. (Le menu Setup permet de régler l'heure du jour).Appuyez la touche  pour afficher le temps de jeux.**7. Setup**

Le menu Setup permet divers réglages. Pour accéder à ce menu, tout doit être mis à zéro préalablement:

Arrêt du tempsAppuyez la touche **Mise à zéro générale**Appuyez la touche  puis la touche  dans un délai de 2 secondes.**Aller au menu Setup**Appuyez la touche  puis la touche  dans un délai de 2 secondes.

La fonction clignote en haut, et le réglage désiré est effectué en bas.



Les touches   permettent d'accéder à la prochaine ou à la dernière fonction.En appuyant  le réglage désiré est mémorisé et l'on accède au réglage suivant.

Fonction 1	0 = Comptage ascendant du temps 1 = Comptage descendant du temps (compte à rebours) (Réglage standard 0)
Fonction 2	Arrêt du temps 1ère mi-temps. Le temps de 2ème mi-temps est automatiquement le double de celui de la 1ère mi-temps. Si l'on choisit 45 minutes pour la 1ère mi-temps, le temps de la 2ème s'arrêtera automatiquement à 90 minutes. (Réglage standard 45)
Fonction 3	Choix de l'arrêt automatique du temps. 0 = Non 1 = Oui (Réglage standard 0)
Fonction 4	Choix du temps de pénalité (carton jaune), entre 1 et 99 minutes (pas pour football). (Réglage standard 1) (Pas sur tous les modèles de tableau)
Fonction 5	Réglage de l'heure du jour
Mémoriser et quitter Setup	Appuyez la touche  à la fonction 5

8. Alimentation

La télécommande du tableau d'affichage est alimentée par 2 piles alcalines type AA, LR6, 1500 mAh. En utilisation normale, leurs durées de vie est d'environ 3 ans. Nous recommandons de retirer les piles en cas de non utilisation. La portée est d'environ 100 mètres en ligne droite dégagée. Des éléments métalliques, des clôtures et panneaux publicitaires peuvent avoir une influence négative sur la portée.

9. Réglages d'usine

Appuyez la touche  2 x de suite. Si le tableau affiche 88, les réglages d'usine sont repris. Confirmer en appuyant la touche  ou infirmer en appuyant une autre touche.

10. No de version

Un test automatique est effectué à chaque enclenchement. Le dernier chiffre affiché est le numéro de version, par exemple 110.