

WT

TABLEAU D'AFFICHAGE/CHRONOMÈTRE SPORT



1. Introduction

Aux résidents de l'Union européenne

Des informations environnementales importantes concernant ce produit



Ce symbole sur l'appareil ou l'emballage indique que l'élimination d'un appareil en fin de vie peut polluer l'environnement.

Ne pas jeter un appareil électrique ou électronique (et des piles éventuelles) parmi les déchets municipaux non sujets au tri sélectif ; une déchèterie traitera l'appareil en question.

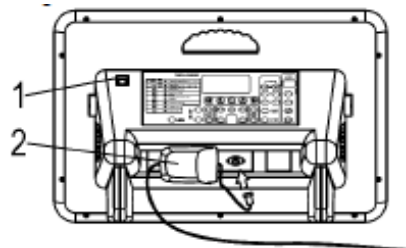
Attention : ce tableau d'affichage n'est PAS étanche.

2. Description

ill. 1

1. interrupteur marche/arrêt
2. adaptateur secteur

ill. 2



3. Installation du tableau

- Alimenter le tableau en connectant l'adaptateur secteur à l'entrée d'alimentation (voir ill. 1). Insérer l'adaptateur secteur dans une prise de courant.
- Allumer le tableau à l'aide de l'interrupteur marche/arrêt. Après une phase d'initialisation de quelques secondes, le tableau affichera le mode utilisé en dernier.

4. Emploi

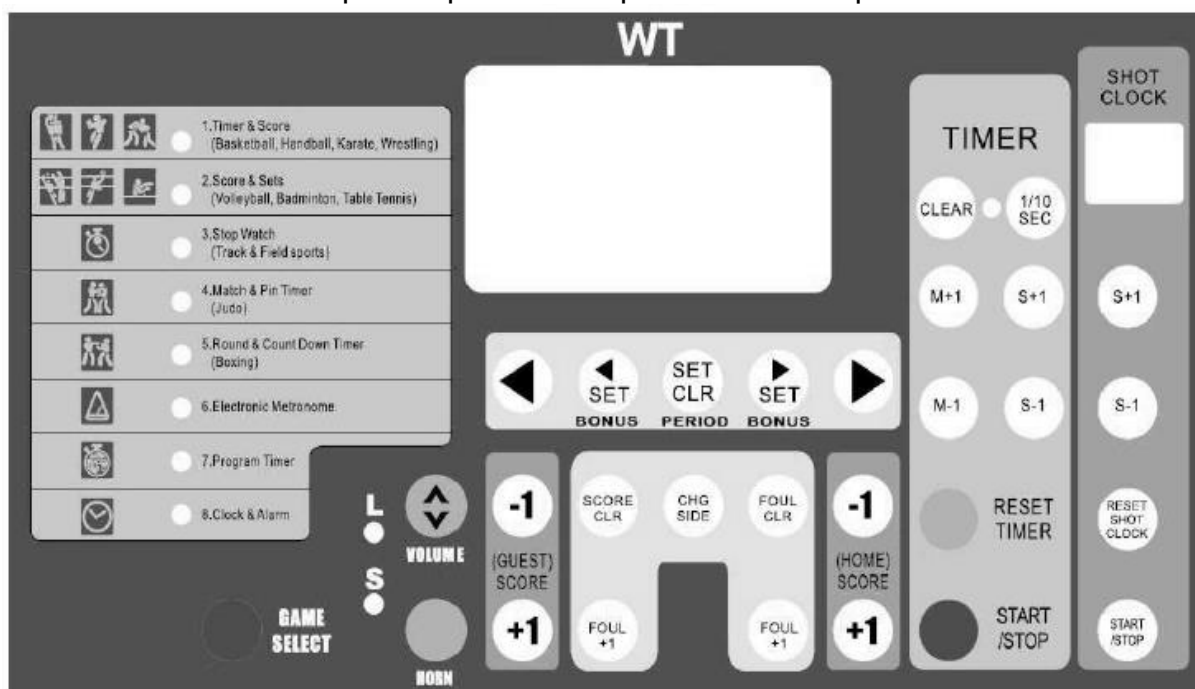
A. CHRONOMÈTRE & SCORE (le basket-ball, le handball, le karaté, la lutte)

Ce mode affiche le temps restant et le score.

Affichage supérieur : durée du match (max. 99:59)

Affichage inférieur : score (max. 199)

Clavier pour l'opérateur en partie arrière du panneau



Compte à rebours				
Description	Touche		Affichage	Avertisseur
	Timer	Shot Clock		
1. Sélectionner le mode			0:00 0 0	
2. Afficher le contenu mémorisé			20:00 0 0	
3. Effacer les dernières données			0:00 0 0	
4. Déterminer la durée du match (p.ex. 20 min)			20:00 0 0	
5. Déterminer la durée de possession du ballon			20:00 0 0	
6. Mémorisation de la durée de possession du ballon			19:59 0 0	
7. Déterminer la période			1234	
8. Le ballon heurte l'arceau			19:58 0 0	
9. Interruption de la partie			19:50 0 0	
10. Reprise de la partie			19:49 0 0	
10.1. Les 30 secondes sont écoulées			19:28 0 0	
10.2. Réinitialisation des 30 secondes			19:28 0 0	
10.3. Reprise de la partie			19:27 0 0	
11. Durée de la partie écoulée			0:00 0 0	
12. Réinitialisation de la durée de la partie			20:00 0 0	

- Arrêt tardif du compte à rebours : ajuster la différence avec et .
- Enfoncer pour faire retentir l'avertisseur.

Score		
Description	Touche	Affichage
1. L'équipe visiteuse marque un point		19:20 0 1
2. L'équipe recevante marque un point		19:15 1 1
3. L'équipe recevante perd un point		19:15 0 1
4. Remise des scores à zéro		19:15 0 0

Faute		
Description	Touche	Affichage
1. L'équipe visiteuse commet une faute		19:20 0 1
2. L'équipe recevante commet une faute		19:15 1 1
3. L'équipe recevante commet une seconde faute		19:15 2 1
4. Remise à zéro		19:15 0 0

- Enfoncer ◀ ou ▶ pour commuter entre les deux équipes. Enfoncer ou pour attribuer des points bonus.

Chronomètre				
Description	Touche		Affichage	Avertisseur
	Timer	Shot Clock		
1. Sélectionner le mode			20:00 0 0	
2. Effacer les dernières données			0:00 0 0	
3. Afficher le mode chrono			0:00 0 0	
4. Déterminer la durée du match (p.ex. 20 min)			20:00 0 0	
5. Afficher le contenu mémorisé			20:00 0 0	
6. Retour de l'affichage de la durée vers 0:00			0:00 0 0	
7. Début de la partie			0:01 0 0	
8. Interruption de la partie			0:09 0 0	
9. Réinitialisation de la durée de possession du ballon			0:09 0 0	
10. Reprise de la partie			0:10 0 0	
11. Arrêt du chronomètre			0:19 0 0	
12. Durée de la partie écoulée			20:00 0 0	
13. Réinitialisation de la durée de la partie			0:00 0 0	

- Arrêt tardif du compte à rebours : ajuster la différence avec et .
- Enfoncer et ensuite pour revenir au compte à rebours.

B. SCORE & MANCHES (le volley-ball, le badminton, le tennis de table)

Ce mode affiche les manches gagnées et le score.

Affichage supérieur : score (max. 99)

Affichage inférieur : manches (max. 199)

Score / manche / service		
Description	Touche	Affichage
1. Sélectionner le mode		0 0 0 0
2. L'équipe recevante/ visiteuse est au service		• 0 0 0 0
3. L'équipe recevante marque un point		1 0 0 0
4. L'équipe visiteuse marque un point		1 1 0 0
5. L'équipe visiteuse gagne la première manche		1 1 0 1
6. Changement de côté		1 1 1 0
7. Réinitialisation des scores		0 0 0 0

- Enfoncer pour retirer un point.
- Enfoncer et attribuer les scores exacts en cas d'erreur.

C. CHRONOMÈTRE

Affichage supérieur : minutes et secondes (max. 59:59)

Affichage inférieur : heures (max. 199) et 1/100 de seconde (max. 99)

Chronomètre		
Description	Touche	Affichage
1. Sélectionner le mode		0:00 00
2. Démarrage du chronomètre		0:00 01
3. Arrêt du chronomètre		15:24 2 99
4. Réinitialisation du chronomètre		0:00 00

- Enfoncer lorsque le chronomètre tourne pour arrêter le chronomètre sur l'afficheur principal. Toutefois, le chronomètre continuera à tourner en mémoire. *UP* clignote sur l'afficheur. Enfoncer pour continuer.

D. CHRONOMÈTRE DE COMBAT & DE CLEF (le judo)

Ce mode affiche la durée du combat et le temps écoulé lors d'une immobilisation au sol.

Affichage supérieur : durée du combat (max. 99:59)

Affichage inférieur : temps écoulé lors d'une immobilisation au sol (max. 30)

Description	Touche		Affichage
	Timer	Shot Clock	
1. Sélectionner le mode			5:00 30
2. Déterminer la durée du match (p.ex. 5 min)			5:00 30
3. Mémorisation de la durée max. d'une clef			5:00 0
4. Réinitialiser la durée max. d'une clef si nécessaire			
5. Début du combat			5:00 1
6. Interrompre et réinitialiser le chronomètre d'immobilisation au sol lorsqu'il n'y a pas de clef		+	4:53 0
7. Immobilisation au sol			4:53 1
8. Arrêt du combat lors d'une clef, interruption du chronomètre d'immobilisation au sol			4:35 12
9. Reprise du combat et du chronomètre d'immobilisation au sol			4:34 13
10. Le judoka se libère de la clef			4:25 22
10.1. Seconde immobilisation au sol			1:31 1
10.2. Les 30 secondes sont écoulées, le combat se termine automatiquement, l'avertisseur retentit			1:00 30
11. Écoulement de la durée du combat, l'avertisseur ne retentit pas lors d'une immobilisation au sol			0:00 22
12. Réinitialiser le chronomètre			5:00 0

- Arrêt tardif du chronomètre : ajuster la différence avec et .
- Le judoka immobilisé au sol a déjà un waza-ari (ippon après 25 secondes) : enfoncer pour démarrer le compte à rebours d'immobilisation au sol. 25 s'affiche en bas à gauche de l'afficheur. L'avertisseur retentit après l'écoulement de ces 25 secondes. Renfoncer pour effacer l'affichage.
- La durée du combat s'écoule (le chronomètre affiche 0:00) lors d'une immobilisation au sol : le combat continue sans que l'avertisseur ne retentisse pour que le chronomètre d'immobilisation au sol ne soit pas interrompu. Enfoncer dès que le judoka se libère de la clef. L'avertisseur retentit et le combat se termine.

E. CHRONOMÈTRE DE ROUND & DE REPOS (la boxe)

Ce mode affiche la durée des rounds et le round.

Affichage supérieur : durée du round (max. 99:59)

Affichage inférieur : round (max. 99)

Description	Touche		Affichage	Avertisseur
	Timer	Shot Clock		
1. Sélectionner le mode			0:00 0	
2. Déterminer la durée d'un round (p.ex. 3 min)			3:00 0	
3. Mémoriser la durée d'un round			0:00 0	
4. Déterminer la durée de la période de repos (p.ex. 1 min)			1:00 0	
5. Mémoriser la durée de la période de repos			0:00 0	
6. Déterminer le nombre de rounds (p.ex. 3 rounds)			0:00 3	
7. Retour vers l'affichage normal			3:00 1	
8. Démarrer le combat			2:59 1	
9. Interrompre le combat			2:35 1	
10. Reprise du combat			2:34 1	
11. Un boxeur est au tapis			1:24 1	
12. Le combat continue			1:28 1	
12.1. Un boxeur est au tapis			1:20 1	
12.2. 10 secondes s'écoulent, arrêt du compte à rebours et du chronomètre de round			1:10 1	
12.3. Le combat se termine, l'avertisseur retentit			1:10 1	
13. Le premier round se termine			0:00 1	
14. Chronomètre de la période de repos			0:59 1	
15. Fin du repos			0:00 1	
16. Affichage du chronomètre du round suivant			3:00 2	
17. Achèvement de la totalité du nombre de rounds			0:00 3	
18. Commencer un nouveau combat			3:00 1	

- Arrêt tardif du chronomètre : ajuster la différence avec \ominus et \oplus ; enfoncer la touche \ominus pour modifier la différence de rounds.
- Le chronomètre affiche 0:00 pendant le compte des 10 secondes de l'arbitre : le combat continue sans que l'avertisseur ne retentisse pour le compte ne soit pas interrompu.
- Modifier le chronomètre du round/de la période de repos : enfoncer \ominus .
- Le chronomètre de la période de repos ne sera pas affiché dans le dernier round.

F. MÉTRONOME ÉLECTRONIQUE

Affichage supérieur : rythme

Affichage inférieur gauche : nombre de bips sonores par minute

Affichage inférieur droit : longueur d'un bip sonore

Métronomie électronique			
Description	Touche	Affichage	Avertisseur
Déterminer la longueur d'un bip sonore	\oplus \ominus	0 120 6	
Déterminer le nombre de bips sonores	\oplus \ominus	0 113 6	
Démarrer le métronome	\circ START /STOP	1 113 6	
Arrêter le métronome	\circ START /STOP	5 113 6	
Réinitialiser le métronome	\circ RESET TIMER	0 113 6	

G. CHRONOMÈTRE PROGRAMMÉ (entraînement par intervalle)

Le chronomètre peut être programmé de manière à ce qu'il affiche le compte à rebours et max. 9 périodes.

Affichage supérieur : chronomètre (max. 99:59)

Affichage inférieur gauche : nombre de répétitions (max. 9)

Affichage inférieur droit : numéro du programme (max. 9)

Chronomètre programmé			
Description	Touche	Affichage	Avertisseur
1. Déterminer la durée du premier programme (P1)	\oplus	5:00 1 P1	
2. Mémoriser P1 et déterminer la durée des programmes suivants si nécessaire	\circ RESET TIMER	0:00 1 P2	
3. Achèvement de la programmation. Déterminer le nombre de répétitions avec \oplus . Enfoncer \circ <small>RESET TIMER</small> et \circ <small>START /STOP</small> . Le programme s'affiche et le chronomètre s'arrête:	\circ RESET TIMER	5:00 1 P1	
4. Le programme P1 démarre et l'avertisseur retentit lorsque le chronomètre affiche 0:00. Le programme P2 démarre et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les programmes sont terminés.	\circ START /STOP	4:59 1 P1 0:00 1 P2 3:00 1 P3 0:00 1 P4 5:00 1 P5	

		4:59 2 P1	
5. Arrêt		2:28 9 P1	
7. Retour vers le début du programme		5:00 0 P1	

- Modifier la durée d'un programme : enfoncer et reprogrammer les durées.

H. HORLOGE & ALARME

Ce tableau affiche l'heure au format 12h mais commute vers le format 24h lors de la configuration.

Affichage supérieur : heures et minutes

Affichage inférieur : secondes

Horloge & alarme			
Description	Touche		Affichage
	Timer	Shot Clock	
1. Arrêt de l'horloge			0:00 00
2. Configuration de l'heure, des minutes et des secondes	 		14:49 13
3. Confirmation			2:49 13
4. Mode d'alarme			12:00 AL OF
5. Activation/désactivation de l'alarme			12:00 AL ON
6. Configuration de l'heure de l'alarme	 		13:41 AL ON
7. Retour vers l'affichage de l'heure			2:51 25

- Une alarme amorcée retentit pendant 5 secondes.
- L'heure et l'heure de l'alarme ne seront pas sauvegardées lors d'une coupure de courant.

I. AUTRES FONCTIONS

- Enfoncer pour faire retentir l'avertisseur.
- Régler le volume de l'avertisseur avec .
- Enfoncer (lorsque la LED s'allume) pour afficher la dernière minute en secondes.

5. Spécifications techniques

Alimentation	90~240VCA / 50~60Hz
Consommation	< 25W
Dimensions	620 x 405 x 275mm
Poids	4.75kg

Toutes les informations présentées dans cette notice peuvent être modifiées sans notification préalable.