

**3403.504.01**

Version 2.6

Edition Février 2020

---

## Précautions et consignes de sécurité

- N'utilisez jamais un autre chargeur que celui fourni ou un autre type approuvé par Swiss Timing. Ceci pourrait détruire la batterie, causer des dégâts à la pièce et éventuellement causer des lésions corporelles dues au feu et/ou à un choc électrique.
- Ne jamais contourner un cordon d'alimentation en cassant la fiche de terre, ou par l'utilisation de rallonges inappropriées ou adaptateurs.
- Ne jamais brancher un cordon d'alimentation sur la source d'alimentations jusqu'à ce que vous ayez vérifié que toutes les installations, le câblage et les niveaux de puissance, sont propres, et que les procédures applicables dans ce manuel sont été suivies
- Protégez le matériel contre les éclaboussures, la pluie et les rayonnements solaires excessifs.
- Ne pas utiliser l'appareil s'il est endommagé ou incertain.
- Vérifier la sélection de tension d'alimentation réseau.
- La tension du réseau doit correspondre aux données inscrites sur la plaque signalétique. Brancher uniquement l'appareil à une prise dotée d'une protection à la terre (3 pôles). Toute erreur de branchement annule la garantie.
- Ce logiciel peut être modifié à tout moment et sans préavis.
- Ne pas ouvrir le boîtier, il n'y a rien qui puisse être entretenu à l'intérieur. Si néanmoins le boîtier doit être ouvert, une personne qualifiée doit être appelée. Dans tous les cas, déclencher l'appareil et débrancher tous les câbles avant d'ouvrir.
- Tous les appareils Swiss Timing livrés dans une valise ou tout autre emballage réutilisable doivent impérativement être transportés dans leur emballage d'origine, ceci afin d'éviter de causer des dégâts aux produits lors de chocs ou vibrations.
- Cette recommandation est également valable pour le renvoi à Swiss Timing d'articles à réparer. Swiss Timing se réserve le droit de refuser toute garantie si cette condition n'est pas respectée.
- Si l'installation inclut un klaxon, veuillez respecter une distance de sécurité avec les spectateurs.

## Mises à jour

Swiss Timing SA se réserve le droit de modifier ou d'améliorer le contenu de cette documentation à tout moment et sans avertissement préalable.

## Décharge

Les informations contenues dans cette documentation ont été obtenues de sources considérées comme fiables, exactes et à jour. Swiss Timing SA décline expressément toute forme de garantie quant au contenu de cette documentation. En outre, Swiss Timing SA ne saura être tenue pour responsable d'éventuelles erreurs contenues dans cette documentation ou des dommages qui pourraient découler de son utilisation.

## Environnement



Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être jeté dans les ordures ménagères. Il doit être remis à un point de collecte agréé. En effectuant cette démarche, vous contribuerez à la protection de l'environnement et de la santé humaine. Le recyclage des matériaux permettra de conserver des ressources naturelles (applicable dans les pays membres de la Communauté Européenne et dans les pays disposant d'une législation comparable).





## Droit d'auteur







© Swiss Timing SA

Tous droits réservés.

Cette documentation ne peut pas, que ce soit entièrement ou partiellement, être copiée, traduite, reproduite, transmise ou réduite et/ou stockée sans le consentement écrit préalable de Swiss Timing SA.

## TABLE DES MATIERES

<b>1</b>	<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
1.1	Mise en marche .....	1
1.2	Disposition clavier.....	2
<b>2</b>	<b>MENU PRINCIPAL .....</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	 <b>[CONSOLE SET] PARAMÉTRAGE DE LA CONSOLE.....</b>	<b>3</b>
3.1	Test .....	4
3.2	Ext Start/Stop – Start/Stop externe avec prise 3 pôles.....	4
3.2.1	Start/Stop du temps de match avec console Saturn .....	4
3.2.2	Start/Stop du temps de match avec la commande Start/Stop externe .....	5
3.2.3	Start/Stop du temps de match avec console Saturn et reset 30s/20s du Shot clock avec la commande Start/Stop externe.....	6
3.2.4	Start/Stop du temps de match et reset du 30s/20s Shot clock avec la commande Start/Stop externe.....	7
3.2.5	Start/Stop du temps de match avec une commande Start/Stop externe et reset du 30s/20s Shot clock avec une deuxième commande Start/Stop externe.....	8
3.2.6	Start/Stop du temps de match avec une commande Start/Stop externe et Start/Stop et reset du 30s/20s Shot clock avec deuxième commande Start/Stop externe .....	9
3.2.7	Temps mort externe demandé par l'entraîneur.....	10
3.3	Advance – Configuration tableau .....	11
3.3.1	Configuration par Bluetooth.....	11
3.4	 Name – Noms des équipes, Numéros des joueurs, Noms des joueurs .....	11
3.4.1	Envoi des noms d'équipes.....	11
3.4.2	Envoi des noms de joueurs .....	12
3.4.3	Envoi immédiat des noms .....	12
3.4.4	Introduction des noms et des numéros de joueurs .....	12
3.5	 Chargement logiciel.....	12
<b>4</b>	 <b>[TIME] HEURE DU JOUR.....</b>	<b>14</b>

<b>5</b>		<b>[SELECT] PARAMETRES DE JEUX .....</b>	<b>15</b>
5.1		[Settings] Sélection des paramètres d'un sport.....	15
5.2		[Save] Sauvegarder les paramètres des sports .....	17
5.3		[Standard] Restauration des paramètres d'usine pour un sport .....	17
5.4		[All Def & Save] Restauration des paramètres d'usine pour tous les sports.....	17
<b>6</b>		<b>[PLAY] MATCH .....</b>	<b>18</b>
6.1		Sports avec un temps de jeu.....	18
6.1.1		Démarrage de la période.....	19
6.1.2		Modification des scores.....	19
6.1.3		Introduction d'une faute.....	20
6.1.4		Introduction d'une pénalité .....	20
6.1.5		Introduction d'un temps mort.....	21
6.1.6		Gestion des horloges de possession (Shot clock) .....	21
6.1.7		Modification des joueurs sur le terrain .....	21
6.1.8		Modification de la période .....	22
6.1.9		Modification du temps de jeu durant un match .....	22
6.1.10		Fin de la période .....	23
6.1.11		Pause.....	23
6.1.12		Fin de match .....	24
<b>7</b>		<b>APPLICATIONS TABLEAU .....</b>	<b>25</b>
7.1		CALYPSO EN HORIZONTALE.....	25
7.2		CALYPSO EN VERTICAL .....	25
7.3		PICCOLO .....	26
<b>8</b>		<b>PROPRIETES.....</b>	<b>26</b>
8.1		Dimensions et poids .....	26
8.2		Maintenance .....	26
8.3		Stockage.....	26
<b>9</b>		<b>VALEURS PAR DEFAUT.....</b>	<b>27</b>
<b>10</b>		<b>PROPRIETES ELECTRIQUES.....</b>	<b>28</b>

**11 APPENDICE .....29**  
11.1 Historique des versions..... 29



## 1 INTRODUCTION

Swiss Timing propose une sélection de tableaux d'affichage Calypso particulièrement adaptés au waterpolo. La sélection des tableaux d'affichage Calypso peut s'effectuer à partir d'une console ergonomique. Le clavier de la console possède des touches alphanumériques et fonctionnelles. Cela rend l'utilisation pour l'opérateur confortable.

Ce manuel fait référence à la révision de logiciel indiquée dans la page de titre. A l'enclenchement, la version apparaîtra sur l'affichage.

Des périphériques viennent compléter l'équipement du tableau *SATURN*, à savoir:

- Compteur des temps de possession (shot clock) pour waterpolo.
- Start / Stop externe pour tous les sports utilisant un temps de jeu.
- Klaxon.

### 1.1 Mise en marche

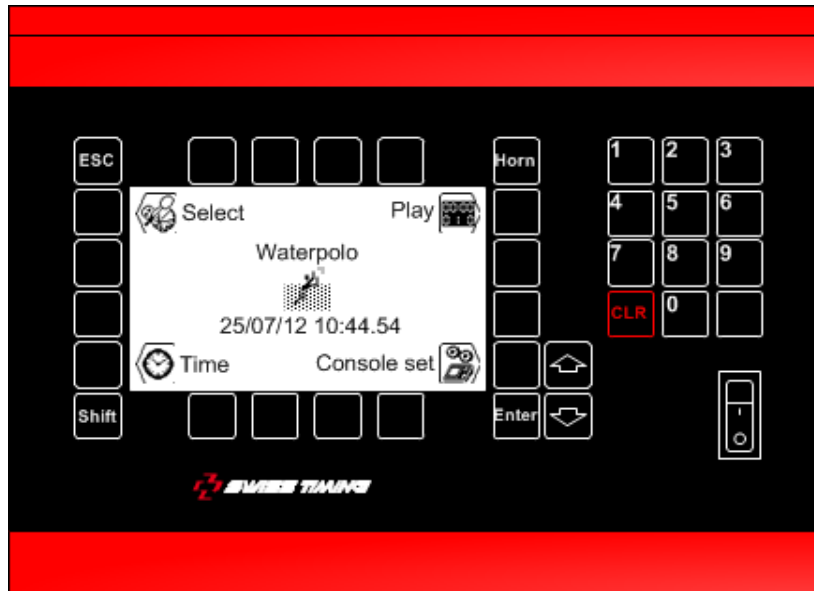
Avant la première mise sous tension du tableau et de la console de commande, veuillez contrôler que les alimentations soient correctes et le câble informations connecté selon la procédure d'installation.










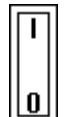

Enclencher la console à l'aide de l'interrupteur se trouvant à l'arrière.

## 1.2 Disposition clavier

Le clavier est composé de 3 types de touches :

- Les touches alphanumériques.
- Les touches à fonction unique.
- Les touches multi-fonctions.



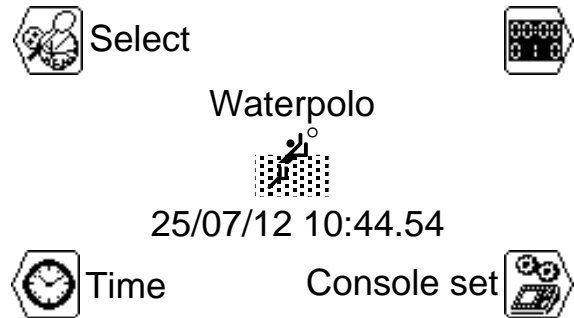
- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|  | Sort de la fonction ou menu en cours sans valider les modifications éventuelles (ESCAPE) |  | Actionne manuellement la klaxon  |
|  | Permet d'exécuter la fonction inverse si existante (Shift + Touche)                      |  | Confirme la donnée ou l'action   |
|  | Déplace le curseur vers le haut  |  | Touche de fonction selon image affichée à son côté sur l'écran                           |
|  | Déplace le curseur vers le bas   |  | Efface la donnée en cours ou efface tout le tableau lorsqu'on est dans le menu principal |
|  | Clavier numérique alpha-   |  | Interrupteur Start/Stop<br>0 = Stop<br>I = Start   |
|  |  |   |  |



## 2 MENU PRINCIPAL

Après l'enclenchement, le menu principal est affiché. Il indique le sport sélectionné, l'heure et la date, ainsi que les menus principaux:

Console set	voir chapitre: 3
Time	voir chapitre: 4
Select	voir chapitre: 5
Play	voir chapitre: 6



Pour sélectionner l'un des sous-menus, presser sur la touche de fonction indiquée par l'image.



[Console set] Paramétrage de la console

Ce menu vous permet de configurer différents paramètres de la console, voir chapitre 3.



[Time]

Ce menu vous permet de configurer la date et l'heure du jour, voir chapitre 4.



[Select] Paramètres de jeux

La sélection et la sauvegarde des divers paramètres de jeux sont exécutées à l'aide de ce menu, voir chapitre 5.



[Play] Match

Cette fonction est utilisée pour le contrôle du match, voir chapitre 6.

## 3 [CONSOLE SET] PARAMÉTRAGE DE LA CONSOLE

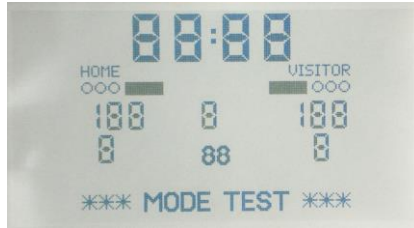
Ce menu vous permet de configurer différents paramètres de la console. Le haut de l'écran indique la version du logiciel de la console.

### 3.1 Test

Cette fonction envoie une séquence de test sur le tableau qui est aussi visible sur l'affichage de la console. Pour sortir de la séquence, presser la touche de sortie **ESC**.











**CETTE FONCTION NE FONCTIONNE PAS AVEC TOUS LES TYPES DE TABLEAUX D’AFFICHAGE.**






### 3.2 Ext Start/Stop – Start/Stop externe avec prise 3 pôles

Ces ports permettent de déclencher le début du temps de match et la shot clock avec un déclencheur externe.





#### 3.2.1 Start/Stop du temps de match avec console Saturn


Console set	
 Ver. 1.31 0	Advance 
 Ext. Timeout	Test 
 Ext. Poss.	Name 
 Ext. S/S	

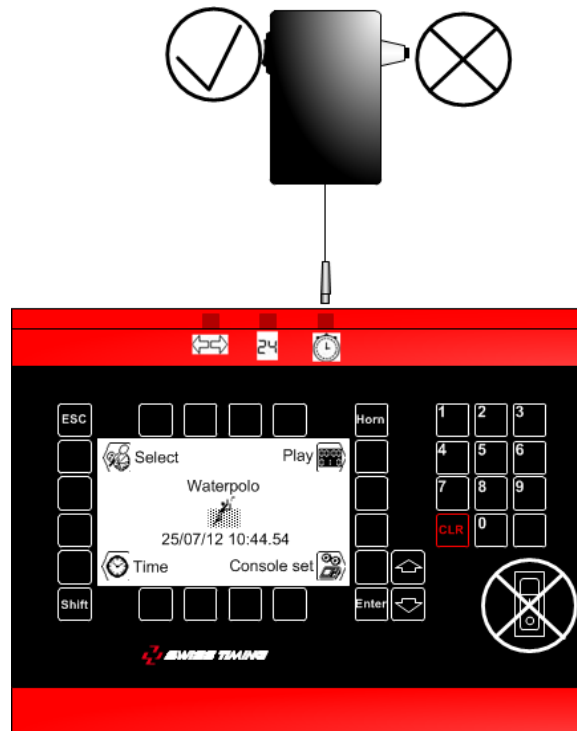
Sport / Settings / Shotclock	
<input checked="" type="checkbox"/> Shot clock	Last sec 
<input type="checkbox"/> Value in Seconds	30
<input type="checkbox"/> No stop	Link S/S 
 Duration s.	2









3.2.2 Start/Stop du temps de match avec la commande Start/Stop externe


Console set	
 Ver. 1.31 0	Advance <input type="text"/>
 Ext. Timeout	Test <input type="text"/>
 Ext. Poss.	Name <input type="text"/>
 Ext. S/S	<input type="text"/>

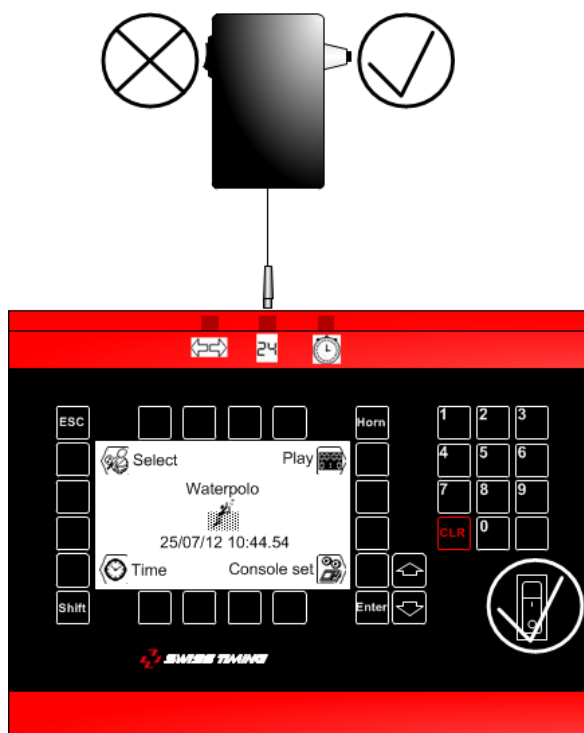
Sport / Settings / Shotclock	
<input checked="" type="checkbox"/> Shot clock	Last sec <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Value in Seconds	30
<input type="checkbox"/> No stop	Link S/S <input type="text"/>
 Duration s.	2











### 3.2.3 Start/Stop du temps de match avec console Saturn et reset 30s/20s du Shot clock avec la commande Start/Stop externe



Console set	
 Ver. 1.31 0	Advance <input type="checkbox"/>
 Ext. Timeout	Test <input type="checkbox"/>
 Ext. Poss.	Name 
 Ext. S/S	

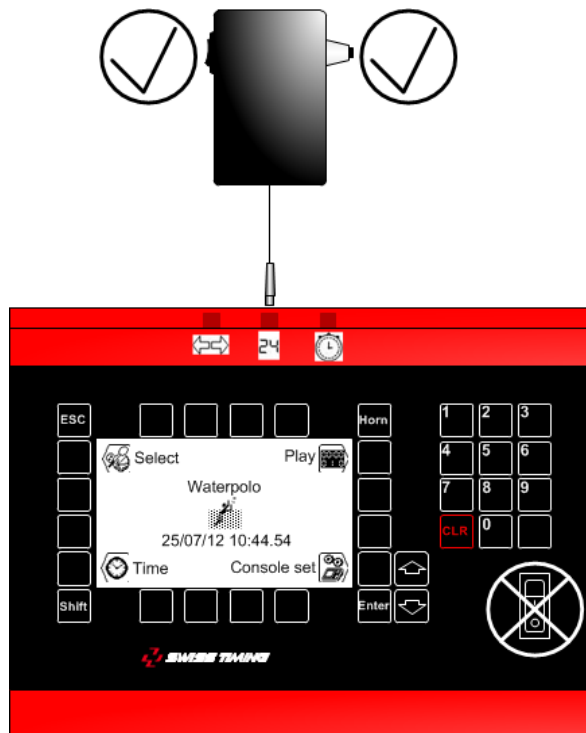
Sport / Settings / Shotclock	
<input checked="" type="checkbox"/> Shot clock	Last sec <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Value in Seconds	30
<input type="checkbox"/> No stop	Link S/S <input checked="" type="checkbox"/>
 Duration s. 2	







3.2.4 Start/Stop du temps de match et reset du 30s/20s Shot clock avec la commande Start/Stop externe


Console set	
 Ver. 1.31 0	Advance 
 Ext. Timeout	Test 
 Ext. Poss.	Name 
 Ext. S/S	

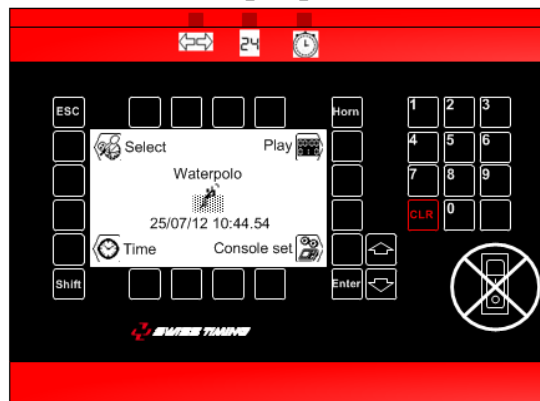
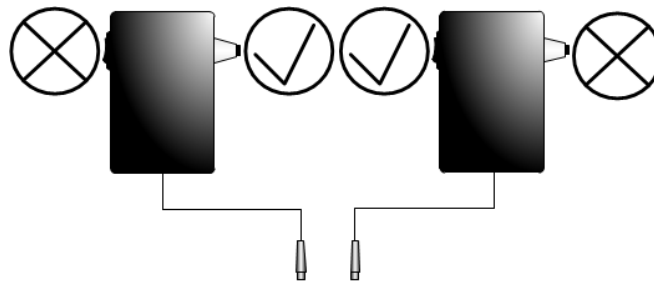
Sport / Settings / Shotclock	
<input checked="" type="checkbox"/> Shot clock	Last sec 
<input type="checkbox"/> Value in Seconds	30
<input type="checkbox"/> No stop	Link S/S <input checked="" type="checkbox"/>
 Duration s. 2	



### 3.2.5 Start/Stop du temps de match avec une commande Start/Stop externe et reset du 30s/20s Shot clock avec une deuxième commande Start/Stop externe

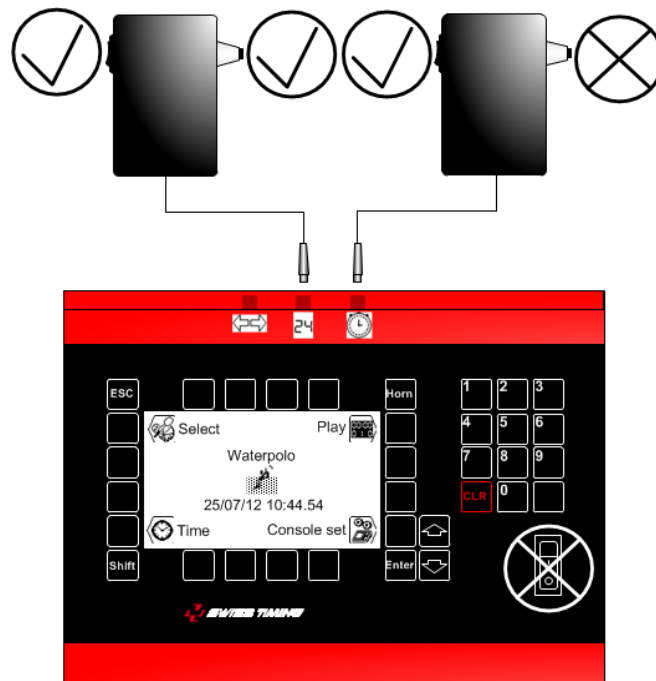
Console set	
 Ver. 1.31 0	Advance <input type="checkbox"/>
 Ext. Timeout	Test <input type="checkbox"/>
 Ext. Poss.	Name <input type="checkbox"/>
 Ext. S/S	<input type="checkbox"/>

Sport / Settings / Shotclock	
<input checked="" type="checkbox"/> Shot clock	Last sec <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Value in Seconds	30
<input type="checkbox"/> No stop	Link S/S <input checked="" type="checkbox"/>
 Duration s. 2	









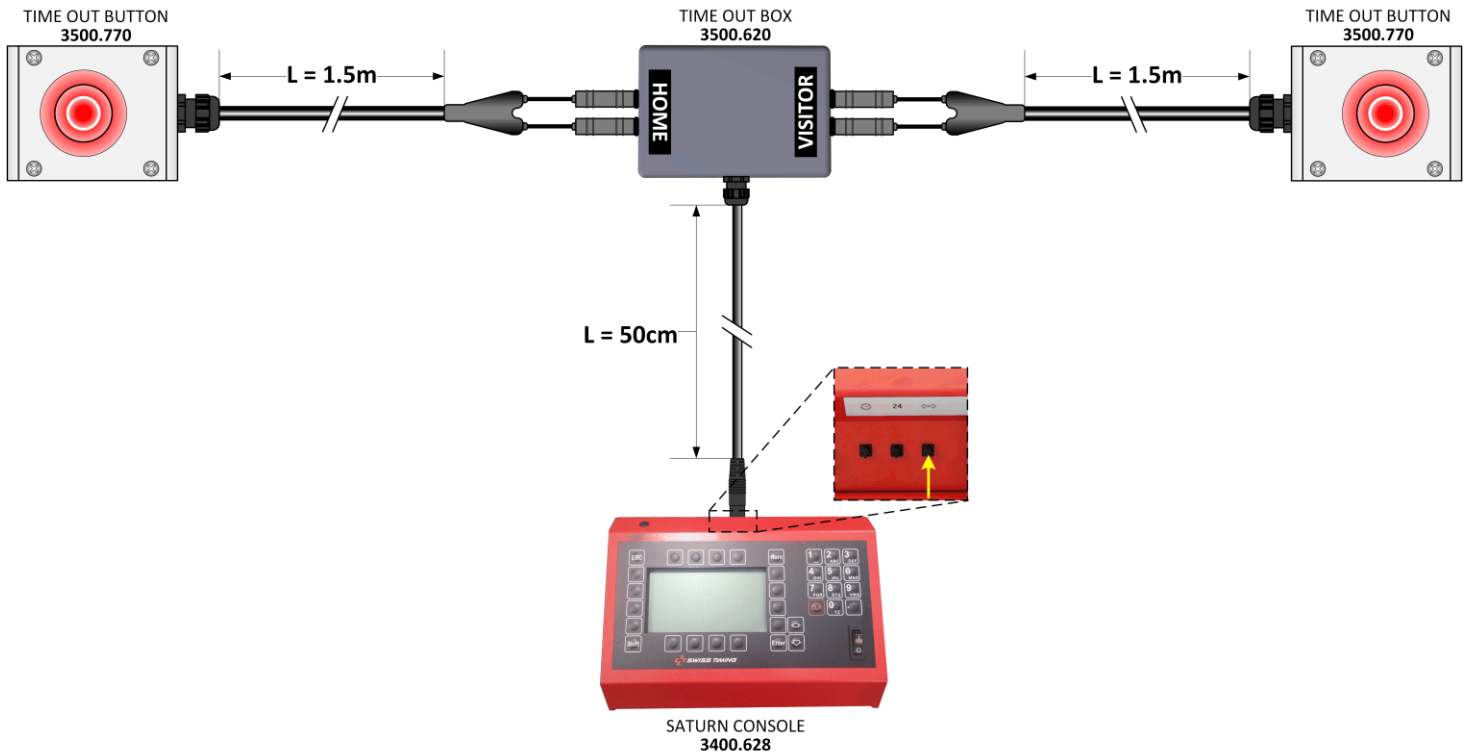
3.2.6 Start/Stop du temps de match avec une commande Start/Stop externe et Start/Stop et reset du 30s/20s Shot clock avec deuxième commande Start/Stop externe

Console set		Sport / Settings / Shotclock	
	Ver. 1.31 0	Advance	<input type="text"/>
	Ext. Timeout	Test	<input type="text"/>
	Ext. Poss.	Name	<input type="text"/>
	Ext. S/S		
<input checked="" type="checkbox"/>	Shot clock	Last sec	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Value in Seconds	30	
<input type="checkbox"/>	No stop	Link S/S	<input type="text"/>
	Duration s.	2	



### 3.2.7 Temps mort externe demandé par l'entraîneur

Console set		Sport / Settings / Time Out	
 Ver. 1.31 0	Advance <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> On Clock	AutoClear <input checked="" type="checkbox"/>
 Ext. Timeout	Test <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Number: 3	Ext. Auto <input type="checkbox"/>
 Ext. Poss.	Name <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Duration: 60	
 Ext. S/S	 	<input type="checkbox"/> Horn before end: 15	



Par défaut, le contact du temps mort externe est N.O. (normally open).

Console set / Advance	
<input checked="" type="checkbox"/>	Olympics
<input checked="" type="checkbox"/>	Ext. Timeout N.O.



### 3.3 Advance – Configuration tableau

Ce menu permet de configurer le message envoyé au tableau selon l'utilisation et le modèle.

#### 3.3.1 Configuration par Bluetooth

La touche "BT" permet de sélectionner les tableaux avec interface Bluetooth qui doivent se connecter par Bluetooth sur cette console.



**NE PAS UTILISER CETTE FONCTION SI UN MODULE BLUETOOTH BIDIRECTIONNEL N'ES PAS INSTALLE DANS VOTRE CONSOLE**

Si vous voulez modifier les tableaux Bluetooth connectés à cette console:

- Enclencher tous les tableaux nécessaires.
- Sur la console, presser la touche "Yes".

#### **NE JAMAIS DECLENCHER LA CONSOLE DURANT LA CONFIGURATION !**

- Attendre jusqu'à ce qu'une question soit affichée.
- Le nom du tableau est affiché. Répondre "Yes" si ce tableau doit être connecté par Bluetooth à la console; répondre "No" si le tableau doit être déconnecté de cette console ou "V" pour ne pas changer la configuration de ce tableau.
- Répéter les deux points précédents pour tous les tableaux trouvés.
- Après le dernier tableau, le logiciel affiche à nouveau le menu "Advance". Presser deux fois "ESC" pour retourner à l'écran principal.
- L'heure du jour doit être affichée sur les tableaux connectés par Bluetooth (il peut falloir attendre une minute pour que la connexion Bluetooth soit initialisée).

Note: seuls les tableaux Bluetooth avec **le même mot de passe** peuvent être configurés.

### 3.4 Name – Noms des équipes, Numéros des joueurs, Noms des joueurs

Ce menu permet de gérer les noms des équipes ainsi que les noms et les numéros des joueurs.

#### 3.4.1 Envoi des noms d'équipes

Si la case "Send Team" est cochée () , le nom des équipes sera envoyé lors de l'entrée en match (le message «Wait for data transmission» apparaîtra quelques secondes sur l'écran).

Cochez cette case uniquement si vous avez le module optionnel "Nom d'équipe" [3400.740].


### 3.4.2 Envoi des noms de joueurs

Si la case «Send Player» est cochée () , le nom des joueurs sera envoyé lors de l'entrée en match (le message «Wait for data transmission» apparaîtra quelques secondes sur l'écran).

Cochez cette case uniquement si vous avez les modules optionnels "Noms de joueurs" (non disponible dans la version Calypso Waterpolo).

### 3.4.3 Envoi immédiat des noms



Presser la touche  pour envoyer immédiatement les noms d'équipes et de joueurs au tableau.








Pendant l'envoi, le texte "Sending..." est affiché au bas de l'écran. Presser la touche  pour arrêter la transmission (non disponible dans la version Calypso Waterpolo).

### 3.4.4 Introduction des noms et des numéros de joueurs

Avec les touches "Modify Visitors" et "Modify Home", vous pouvez introduire le nom de l'équipe ainsi que les noms et numéros des joueurs pour les visiteurs et l'équipe locale.

Dans ce nouvel écran:




- La touche "Team" permet d'éditer le nom d'équipe\*.
- Les touches  et  permettent de choisir un des joueurs à modifier (N= 1 à 16).
- La première pression sur la touche "N Num Name" permet de modifier le numéro de joueur.
  - Après confirmation du numéro de joueur, la deuxième pression sur la touche "N Num Name" permet d'éditer le nom du joueur. Après validation, la touche passe automatiquement au joueur suivant (N = 1 to 16).

\* : Les touches  et  permettent de déplacer le curseur.  
La touche  permet d'effacer la lettre précédant le curseur.  
Les touches  et  permettent d'introduire une lettre ou un chiffre comme sur un téléphone portable (pressions successives de la même touche).  
La touche  permet de valider les modifications.  
La touche  permet d'annuler les modifications.

## 3.5 Chargement logiciel

La gamme SATURN permet le téléchargement d'une nouvelle version de logiciel dans le cas où des modifications sont apportées dans les différents sports. Suivre la procédure affichée sur l'écran :

Opération de la console:

- Connecter la console au port sériel RS232 de l'ordinateur (Câble Sub-D 9 pôles mâle-femelle point à point [article Swiss Timing No. 9051.1307]) ou à un convertisseur USB – RS232.
- Enclencher la console.
- Sélectionner le menu  [Console set].
- Presser la touche de fonction . L'écran affiche alors le logo Swiss Timing ainsi que la version de logiciel actuellement installée.
- Presser la touche de fonction  et suivre les instructions affichées:

**Firmware upload**

Actual version : x.xx

- |  |   |
|--|---|
| 1) Connect serial cable                  | 1) Connecter le câble                                       |
| 2) Press Program Flash on PC             | 2) Presser Flash program sur l'ordinateur                   |
| 3) When completed, turn power OFF and ON | 3) Après le chargement, déclencher et enclencher la console |

Opération de l'ordinateur:

- Charger le logiciel FlashSimple (disponible sur notre site internet) et le démarrer.
- Presser sur le menu "Flash" puis "Setting" et introduire les valeurs suivantes (uniquement à la première utilisation):
  - H8S/2134F pour Device name
  - Direct Connection pour Interface name
  - Port com: X (selon port sériel de votre ordinateur)
  - Baud rate 9600
  - USER mode
 Presser OK pour confirmer les paramètres.
- Presser le bouton "Browse" et charger le logiciel (Ex. 2054.xxx.fpr or.mot).
- Presser sur le bouton "FLASH program" et attendre la fin du chargement du logiciel; **le message "The device was successfully programmed" doit apparaître**. Cette opération dure environ 4 minutes.
- Une fois le chargement terminé, il faut éteindre la console, puis la rallumer, ensuite vérifier la version de mise à jour (Ex. Ver 1.03).
- Presser la touche Select.
- Presser la touche "All def. & Save" et valider par la touche Yes afin d'initialiser la console avec les valeurs d'usine.

Cette dernière opération effacera vos paramètres spécifiques mais est indispensable pour le fonctionnement correct de la nouvelle version du logiciel.

## 4 [TIME] HEURE DU JOUR

Ce menu vous permet de configurer la date et l'heure du jour. Seule l'heure du jour peut être transmise à un tableau *SATURN*.

Sélectionner la touche de fonction désirée:



Pour la sélection de la date



Pour la sélection de l'heure








Pour la sélection du mois




Pour la sélection des minutes



Pour la sélection de l'année

Modifier la valeur avec le clavier numérique ou avec les touches  (Incrément de 1) et  (Décrément de 1), puis presser la touche  pour confirmer l'enregistrement. Pour revenir à la valeur initiale, presser  au lieu de la touche . Répéter l'opération jusqu'à ce que toutes les valeurs correspondent aux données désirées.




La synchronisation de l'horloge se fait à 0 seconde en pressant  depuis le menu de sélection.

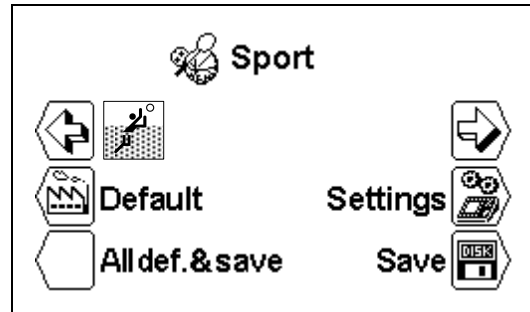
L'affichage de l'heure du jour est automatiquement exécuté lorsque la console est positionnée sur le menu principal.

- Une batterie interne permet de garder l'heure et la date exacte pendant 30 jours après le dernier déclenchement.
- Les paramètres de la console et des sports restent toujours en mémoire (pas de limite dans le temps).




## 5 [SELECT] PARAMETRES DE JEUX

La sélection et la sauvegarde des divers paramètres de jeux (durée de la période, klaxon, type de comptage, etc..) sont exécutées à l'aide de ce menu.

Sélectionner le sport choisi à l'aide des touches  et . Le défilement dépasse la grandeur de l'écran. Si vous pressez sur la touche  depuis la position Basket, d'autres sports seront affichés.



### 5.1 [Settings] Sélection des paramètres d'un sport

Lorsque le sport est sélectionné, presser la touche  [Settings] pour en modifier les paramètres. Utiliser les touches  et  pour voir tous les paramètres. .

- Selon le sport sélectionné, certains paramètres ne sont pas paramétrables.
- Chaque sport mémorise ses propres paramètres.



#### [Number period]


Nombre de périodes du match. Le nombre actuel de périodes est affiché à droite suivi du nombre de prolongations [EP pour Extra Period].



#### [Setting period & Pause]

Modification des temps de jeu des différentes périodes, du nombre de prolongations et de la durée des pauses.

[Period] Période dont le temps est affiché.

Utiliser les touches  (incrément de 1) et  (décrément de 1) pour visualiser les valeurs de chaque période.

[Min. xx] Valeur en minutes de la durée de la période.

[Sec. xx] Valeur en secondes de la durée de la période.

[Extra Period x] Sélection du nombre de prolongations.

[Pause] Introduction de la valeur des deux pauses possibles selon le même principe que pour la durée des périodes.

[Select pause x] Choix de la pause

[Min. xx] Réglage en minutes de la durée de la pause

[Sec. xx] Réglage en secondes de la durée de la pause



#### [Count down]

Change le type de comptage d'incrémental [Count up] en décrémental  [Count down].



#### [Display 1/10]

Le dixième de seconde est affiché lors de la dernière minute en mode décrémental.



### [Shot clock]

Menu de sélection des paramètres des horloges de possession de balle.

- [Shot clock]  Horloges de possession connectées.  
 Horloges de possession non connectées.
- [Value in Seconds] Durée de la possession en secondes.
- [No stop]  N'arrête pas le temps de jeu lorsque la durée de possession arrive à 0.  
 Arrête automatiquement le temps de jeu lorsque la durée de possession arrive à 0.
- [Duration] Durée du klaxon pour les horloges de possession (introduire 0 si on ne veut pas de klaxon à la fin du temps de possession).
- [Link S/S] Lie le start du shot clock avec le start du temps de match.
- [Last sec]  Le temps de possession peut être ajusté à 30s dans les dernières 30s.  
 Le temps de possession ne peut pas être ajusté dans les dernières 30s.



### [Setup Time out]

Menu de sélection des paramètres des temps morts.

- [On Clock]  Le temps mort est affiché à la place du temps de jeu.  
 Le temps mort est affiché sur le module optionnel.
- [Number] Nombre de temps morts autorisés (par période ou par match).
- [Duration] Durée du temps mort en secondes.
- [Horn before end:] Durée du klaxon avant la fin du temps mort
- [Ext. Auto]  Le temps mort demandé par l'entraîneur démarre automatiquement.  
 Le temps mort demandé par l'entraîneur doit être confirmé pour démarrer.



### [Ad. Fouls/Score]

Activation des fautes personnelles, pénalités et buts marqués par joueur.

- [Fouls Score]  [Fouls] Si la case est cochée () , le numéro de joueur est demandé lors de l'introduction d'une faute. Selon le sport, activez cette case si vous possédez un tableau 909, 919 ou 929.
- [Score] Si la case est cochée () , le numéro de joueur est demandé lors de l'introduction d'un but. Selon le sport, activez cette case si vous possédez un tableau 919 ou 929.
- [Fouls time] Si la case est cochée () , il est possible de donner des temps d'expulsion. Selon le sport, activez cette case si vous possédez un tableau 908 ou supérieur.
- [Clear All] Désactive [Fouls Score] et [Fouls time].



**[Setting Horn]**

- Sélection et durée du klaxon du tableau en fin de période, pause et timeout.
- [Period: x] Durée du klaxon du tableau en secondes en fin de chaque période (introduire 0 si on ne veut pas de klaxon à la fin de chaque période).
  - [10 Sec] Si la case est cochée () , le klaxon sera activé pendant une seconde, 10 secondes avant la fin de chaque timeout.
  - [Pause & Timeout: x] Durée du klaxon du tableau en secondes à la fin de chaque pause et chaque timeout.
  - [Pause] Si la case est cochée () , le klaxon sera activé à la fin de chaque pause.
  - [Timeout] Si la case est cochée () , le klaxon sera activé à la fin de chaque timeout.



**[Scoreboard type]**

- Sélection du nombre de lignes, de l'orientation et du type de tableau d'affichage.
- [Lines: x] Nombre de lignes du tableau d'affichage.
  - [Vertical] Si la case est cochée () , le tableau d'affichage est installé en position verticale.
  - [Calypso SW] Si la case n'est pas cochée () , le tableau d'affichage est installé en position horizontale.
  - [Calypso SW] Si la case est cochée () , le tableau d'affichage Calypso SW est sélectionné.
  - [Calypso SW] Si la case n'est pas cochée () , l'autre type de tableau d'affichage est sélectionné.



**5.2 [Save] Sauvegarder les paramètres des sports**

Sauvegarde dans la console les dernières modifications exécutées dans tous les sports. Un message de confirmation apparaît avant l'exécution de la sauvegarde.



**5.3 [Standard] Restauration des paramètres d'usine pour un sport**

Charge les paramètres par défaut du sport sélectionné. Cette opération ne sauve pas ces valeurs dans la mémoire. Si vous désirez utiliser ces paramètres dans les prochaines compétitions, vous devez sauvegarder ces valeurs comme décrit dans le paragraphe précédent.







**5.4 [All Def & Save] Restauration des paramètres d'usine pour tous les sports**


Charge tous les paramètres de tous les sports et les sauve dans la mémoire. Cette fonction charge les valeurs initiales de Swiss Timing (voir chapitre Valeur par défaut).

**Cette fonction doit être effectuée après un "firmware upload ».**

## 6 [PLAY] MATCH



Cette fonction est utilisée pour le contrôle du match. Vous devez d'abord sélectionner le sport désiré dans le menu  [Select].

Se positionner à l'aide des touches  et  sur le sport choisi et presser . Le logiciel Saturn est à nouveau positionné dans le menu principal et l'image du sport sélectionné est affichée au milieu de l'écran.

Presser sur la touche  [Play] pour entrer dans le match. Le logiciel vous demande tout d'abord si vous désirez continuer le match précédent ou commencer un nouveau:



**Download previous game ?**

Répondre  pour commencer une nouvelle partie  
 pour continuer la partie précédente

Si l'interrupteur start/stop est positionné sur Start:



**Move switch in off position !**

Positionner l'interrupteur start/stop sur Stop pour continuer.

Positionner l'interrupteur sur Stop pour continuer. En sélectionnant waterpolo et suivant les paramètres sélectionnés, la console affiche les données de la première période.





Voir chapitre: 6.1 Sports avec un temps de jeu



### 6.1 Sports avec un temps de jeu

L'affichage est divisé en trois parties:

A. L'affichage commun réglant le temps de jeu:

<u>Affichage</u>	<u>Description</u>
	Temps de jeu
	Temps de jeu en position STOP
	Période en cours
	Temps de possession de la balle (Shot Clock)





Modification de la période



Modification du temps de jeu pendant le match

- B. L'affichage de l'équipe Locale (HOME ou nom introduit dans les paramètres de la console).
- C. L'affichage de l'équipe Visiteur (VISITOR ou nom introduit dans les paramètres de la console).

<u>Local</u>	<u>Visiteur</u>	<u>Description</u>	<u>Local</u>	<u>Visiteur</u>	<u>Description</u>
○○○		Affichage Temps morts			Score -1
000		Scores			Score +1
		Faute personnelle			
		Temps mort			Exclusion temporaire

Selon le sport et la configuration, seules certaines touches sont visibles.

### 6.1.1 Démarrage de la période

Pour démarrer la période, positionner l'interrupteur START/STOP sur START. Le temps tournant se met alors à compter ou décompter selon les paramètres définis dans la sélection du sport.

- En position START, l'affichage indique 60  
Positionner l'interrupteur sur STOP pour arrêter le temps de jeu.
- En position STOP, l'affichage indique .

### 6.1.2 Modification des scores

La modification des scores se fait à l'aide des touches de fonction.




- Presser sur une touche incrémentale pour augmenter le score. Les touches et ne sont visibles que si le paramètre de sélection est activé.
- Presser la touche puis (c'est la touche qui change de fonction) pour diminuer le score.





Si [Ad. Fouls/Score] [Score] a été coché dans [Settings] Sélection des paramètres d'un sport, le numéro de joueur ayant marqué est ensuite demandé. Les joueurs actuellement sur le terrain sont indiqués avec un maillot noir, les autres avec un maillot blanc. Si le but ne doit pas être attribué à un joueur spécifique, valider avec la touche .

### 6.1.3 Introduction d'une faute

Lorsqu'un joueur commet une faute, il est possible d'introduire le total des fautes par équipes ainsi que le nombre de fautes personnelles (selon la sélection des paramètres).

- Presser la touche de fonction  (Local ou Visiteur) pour incrémenter le total des fautes par équipe.
- Presser la touche  puis la touche de fonction  pour déduire une faute.

Selon la sélection des paramètres, le numéro de joueur est ensuite demandé :




- Presser sur le numéro de joueur correspondant pour l'attribuer à un joueur.
- Presser la touche  pour l'attribuer à l'équipe en général sans l'attribuer à un joueur (par exemple si c'est l'entraîneur qui a commis une faute).
- Presser la touche  pour annuler l'attribution de la faute.

Si le temps mort externe est sélectionné dans Console Set, l'entraîneur peut demander un temps mort en pressant sur un bouton poussoir externe (voir chapitre 3.2.7).






**Note:** lorsqu'un joueur atteint le nombre de fautes maximales autorisées, il est automatiquement retiré de la liste des joueurs présents sur le terrain.

### 6.1.4 Introduction d'une pénalité



Dans certains sports, lorsqu'un joueur commet une faute, il est possible de l'exclure pour une durée déterminée.







- Presser la touche de fonction  (Local ou Visiteur) pour attribuer une expulsion temporaire à un joueur.
- Presser la touche «F1» pour choisir la durée de l'expulsion temporaire.
  - Si l'expulsion ne doit pas être attribuée à un joueur spécifique (selon configuration du tableau), ou si on désire faire immédiatement démarrer la pénalité et que le numéro de joueur n'est pas connu, valider en pressant la touche 
  - ou,**
  - Presser la touche «Player» pour choisir le numéro du joueur auquel est attribuée l'exclusion
  - ou,**
  - Presser la touche  pour annuler l'attribution de l'exclusion.

**Note:** le joueur est automatiquement retiré de la liste des joueurs présents sur le terrain.

- Presser la touche  puis la touche de fonction  (Local ou Visiteur) pour supprimer une exclusion. Dans l'écran suivant, presser la ou les touches correspondantes à la ou les expulsions à supprimer, valider ensuite avec  ou annuler la suppression avec . Dans cet écran, il est également possible de modifier le numéro d'un joueur pénalisé: presser la touche  ("nT" apparaît sur fond noir) puis presser la touche correspondant à la pénalité dont il faut modifier le numéro de joueur ("T1" à "T5"), finalement presser la touche correspondant au numéro du joueur qui est pénalisé.

### 6.1.5 Introduction d'un temps mort

Dans les paramètres  [Time out] de  [Settings] Sélection des paramètres d'un sport, vous pouvez définir les différentes données concernant les temps morts.

- Pour afficher un temps mort durant un match, il faut d'abord que l'interrupteur START/STOP soit sur STOP; presser ensuite la touche de fonction  (Local) ou  (Visiteur). Si vous possédez un tableau avec affichage du temps mort séparé, le temps apparaîtra dans la zone externe.
- Pour enlever un temps mort introduit par erreur, presser la touche  puis la touche de fonction  (Local) ou  (Visiteur).
- Pour afficher un temps mort technique durant un jeu, presser la touche . La durée du temps mort technique s'affiche alors sur le tableau à la place du temps de jeu.

Si un temps mort externe est sélectionné dans Console Set, l'entraîneur peut demander un temps mort en pressant sur le bouton externe (voir chapitre 3.2.7)


Si le temps mort dure moins longtemps qu'affiché et que les équipes reprennent le jeu, le temps mort s'efface lorsque l'on positionne l'interrupteur START/STOP sur START et le temps de jeu continue.

Au début de la 3<sup>ème</sup> période, un message sur la console demande d'inverser les boutons du temps mort externe des équipes :





- Si les équipes échangent leurs positions dans le jeu, presser **Yes**.
- Si les équipes restent dans leurs positions dans le jeu, presser **No**.

### 6.1.6 Gestion des horloges de possession (Shot clock)

Il est possible, à l'aide d'un interrupteur START/STOP & RESET externe, de gérer les horloges de possession (Shot clock):



- Brancher l'interrupteur externe à l'arrière de la console.
- Un click sur le bouton RESET sert à remettre le temps de possession à sa valeur initiale de 30s. Un double-click sur le bouton RESET sert à remettre le temps de possession à une valeur de 20s. Tant que le bouton RESET est pressé, les horloges de possession sont effacées.
- La fonctionnalité de l'interrupteur START/STOP externe change selon le paramétrage fait dans  [Consol set].



### 6.1.7 Modification des joueurs sur le terrain

- Presser  puis  pour modifier la composition de l'équipe locale.
- Presser  puis  pour modifier la composition de l'équipe visiteuse.

Les joueurs présents sur le terrain sont indiqués avec des maillots noirs, les autres avec des maillots blancs. Presser les touches correspondantes pour modifier les joueurs sur le terrain. Au milieu de l'écran, les numéros et le nombre de joueurs sur le terrain sont indiqués.

Depuis cet écran, vous pouvez :

- Passer à la composition de l'équipe locale en pressant la touche .
- Passer à la composition de l'équipe visiteuse en pressant la touche .

Valider les changements par  ou .

**Note:** lorsqu'un joueur atteint le nombre de fautes maximales autorisées, il est automatiquement retiré de la liste des joueurs présents sur le terrain.


### 6.1.8 Modification de la période

















La période n'est pas automatiquement incrémentée à la fin de jeu afin de pouvoir éventuellement modifier le score ou un autre paramètre avant de passer à la période suivante. Pour passer à la période suivante ou pour modifier sa valeur:

- Presser sur  pour incrémenter la période actuelle de 1.
- Presser sur la touche  puis  pour décrémenter la période de 1.



Voir aussi le chapitre 6.1.10 Fin de la période

### 6.1.9 Modification du temps de jeu durant un match

Lorsque le temps de jeu est en position STOP, la touche de fonction  est valide. Vous pouvez alors corriger le temps de la période en cours pour l'adapter à une nouvelle valeur. Cette fonction ne permet en aucun cas de modifier la durée de la période sélectionnée dans les paramètres. Selon le sport, certaines des fonctions suivantes ne sont pas disponibles:

- Presser la touche  pour faire apparaître le menu de modification du temps de jeu.
- Presser sur  [Minutes] pour modifier les minutes:
  - Introduire la nouvelle valeur et presser la touche  pour confirmer l'introduction.
  - Presser  pour sortir sans sauver la nouvelle valeur.
- Presser sur  [Seconds] pour modifier les secondes:
  - Introduire la nouvelle valeur et presser la touche  pour confirmer l'introduction.
  - Presser  pour sortir sans sauver la nouvelle valeur.
- Presser sur  [1/10] pour modifier les dixièmes de seconde:
  - Introduire la nouvelle valeur et presser la touche  pour confirmer l'introduction.
  - Presser  pour sortir sans sauver la nouvelle valeur.
- Presser sur  [Sec. 30] pour modifier le temps de possession:
  - Introduire la nouvelle valeur et presser la touche  pour confirmer l'introduction.
  - Presser  pour sortir sans sauver la nouvelle valeur.
- Presser sur  [HOME] pour modifier les temps des exclusions pour l'équipe locale.
- Presser sur  [VISITORS] pour modifier les temps des exclusions pour l'équipe visiteuse.
- Presser sur  [Pause] pour introduire une pause à n'importe quel moment du match (voir 6.1.11 Pause pour plus de détails).

Pour revenir dans le menu [Play]:

- Presser sur la touche  pour confirmer la ou les modification(s).
- Presser sur la touche  pour sortir sans sauver la ou les nouvelle(s) valeur(s).

Si le temps de jeu a été modifié, une question



**Apply the difference to all the timers ?**

demande s'il faut modifier toutes les exclusions en conséquence.

En pressant YES, tous les temps d'exclusion et le temps de jeu sont modifiés.

En pressant NO, le temps de jeu est modifié.

### 6.1.10 Fin de la période

Lorsque le temps de fin de période est atteint, le message suivant est affiché :



**Move switch in off position !**

Positionner l'interrupteur sur Stop.

Si nécessaire, ajuster le score ou traiter les autres événements ayant pu survenir.

Presser sur  pour passer à la période suivante.

Choisissez s'il faut remettre à zéro certains compteurs:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> [Reset Team Fouls only]  | Remet le nombre de fautes par équipe à 0.                                   |
| <input type="checkbox"/> [Reset Fouls & Time Out] | Remet le nombre de fautes par équipe et le nombre de Time Out utilisés à 0. |
| <input type="checkbox"/> [Reset Time Out only]    | Remet le nombre de Time Out utilisés à 0 pour chaque équipe.                |
| <input type="checkbox"/> [No reset]               | Rien n'est remis à 0.   |




Vous pouvez ensuite choisir les données suivantes:

**NP = No Pause**, en pressant cette touche n'apparaîtra aucun temps de pause au tableau, la période de jeu suivante apparaîtra automatiquement.


**P1, P2, P3**, en pressant l'une de ces touches, le temps de pause préprogrammé s'affichera au tableau. Lorsque le temps de pause est écoulé, on passe automatiquement au prochain temps de jeu. En pressant la touche ESC, le temps de pause est interrompu et le changement sur le prochain temps de jeu se fait automatiquement.


### 6.1.11 Pause



A tout moment, lorsque le temps de jeu est stoppé, on peut introduire un compte à rebours (ou pause) d'une durée quelconque. Ceci est particulièrement utile pour, par exemple, indiquer le début du match ou le temps restant pour l'échauffement.


- Presser  puis  [Pause].
- Sélectionner la durée de la pause avec  [Minutes] et  [Seconds].
- Valider la durée de la pause par . La durée de la pause est maintenant affichée sur l'écran et au tableau.
- A la fin de la pause, l'affichage et le tableau indiquent à nouveau le temps de jeu.
- Presser  pour annuler une pause en cours.


### 6.1.12 Fin de match



Lorsque la dernière période est arrivée en fin de jeu, presser  ; un écran vous demande si vous voulez une prolongation:

 **Extra period ?**

Répondre  pour terminer le match. La console indique GAME OVER et il n'est alors plus possible de redémarrer le temps de jeu.  
 pour entrer dans la première prolongation.

Lorsque la console indique GAME OVER ou à tout autre moment, presser la touche  pour sortir du match :

 **Would you exit the game ?**

Répondre  pour rester dans le match actuel  
 pour sortir du match actuel

Pour redémarrer un nouveau match, il est indispensable de d'abord quitter le match en cours.

## 7 APPLICATIONS TABLEAU

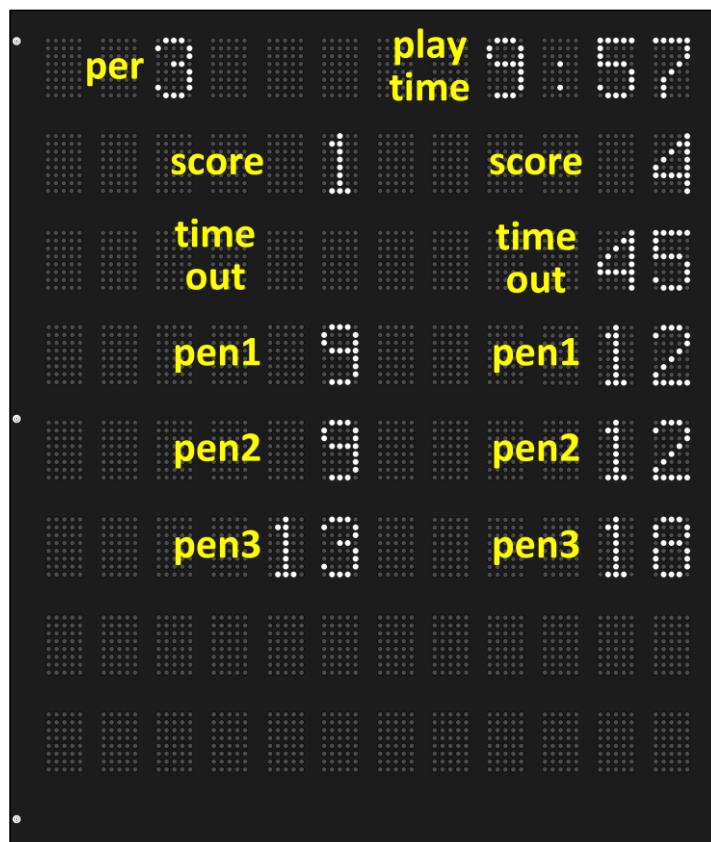
### 7.1 CALYPSO EN HORIZONTALE

HOME TEAM NAME				VISITORS TEAM NAM			
per	3	00:04:17					
		pen1 19	time out 00		time out 45	pen1 12	
		pen2 30				pen2 28	
		pen3 35	score 21		score 18	pen2 35	

### 7.2 CALYPSO EN VERTICAL

HOME		VISITORS	
3	00:04:17		
score 21	score 18		
time out 00	time out 45		
pen1 19	pen1 12		
pen2 30	pen2 28		
pen3 35	pen3 35		
	00:00:00		
	00:00:00		
	00:00:00		

## 7.3 PICCOLO



## 8 PROPRIETES

### 8.1 Dimensions et poids

Dimensions de la console WP : Hx90/Lx285/Px205

Poids du boîtier: 1.2 kg

### 8.2 Maintenance

-



### 8.3 Stockage

La console Saturn doit être conservée dans un endroit propre et sec.

La température de stockage est de -10°C à +60°C alors que la température de travail est de 0°C à +45°C.



## 9 VALEURS PAR DEFAUT

<b>Console Set – Start/Stop ext.</b>		<b>Valeurs autorisées</b>	<b>Valeurs par défaut</b>
	Ext. Timeout		<input type="checkbox"/>
24	Ext. Poss.		<input type="checkbox"/>
	Ext. S/S		<input type="checkbox"/>





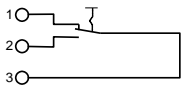

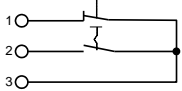




<b>Sélection / Réglage</b>		<b>Valeurs autorisées</b>	<b>Valeurs par défaut</b>
<b>Number period / Nombre périodes</b>		1 - 9	4 + 2EP
<b>Setting period &amp; pause / Réglage période &amp; pause</b>	Réglage période	1 – 9/0 - 59	1/8
			2/8
			3/8
			4/8
	Réglage période supplémentaire	0 – (10Period)/0 - 59	EP1/3 EP2/3
	Réglage pause	1/0 - 30	P1/2
		2/0 - 50	P2/5
<b>Count Up/Down / Comptage incrémental/décrémental</b>		Up/Down	Down
<b>Display / Affichage 1/10</b>			<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Shot Clock / Horloge de possession</b>	Shot Clock		<input checked="" type="checkbox"/>
	Valeur en secondes	0 – 99	30
	Pas de stop		<input type="checkbox"/>
	Durée	0 – 20	s.2
	Lien S/S		<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Setup Time Out / Réglage du temps mort</b>	Temps d'arrêt sur horloge		<input type="checkbox"/>
	Nombre de temps mort	0 – 3	3
	Sec. temps mort	0 – 99	60
	Klaxon avant la fin du temps mort	0 – 59	15
	Ext. Auto		<input type="checkbox"/>
<b>Advance Fouls/score Adv. fautes/score</b>	Score de fautes		<input checked="" type="checkbox"/>
	Temps de faute		<input checked="" type="checkbox"/>
	Effacer tout		<input type="checkbox"/>
<b>Horn Duration / Durée du klaxon</b>	Période	0 – 20	3s
	1 min restant dans la période	0 – 20	1s
	Pause & temps d'arrêt (Time Out)	0 – 20	3
	Pause		<input checked="" type="checkbox"/>
	Temps d'arrêt (Time Out)		<input checked="" type="checkbox"/>
	Klaxon avant la fin du temps d'arrêt		1s
<b>Scoreboard type / Réglage tableau d'affichage</b>	Lignes	6 – 8 – 10	8
	Vertical		<input type="checkbox"/>
	Calypso SW		<input checked="" type="checkbox"/>

## 10 PROPRIETES ELECTRIQUES



### ATTENTION :

- Lorsque la console est équipée de l'option BlueTooth interne, TX<sub>1</sub> (pin 1 et 2 du connecteur tableau) N'EST PAS DISPONIBLE.
- Il est donc recommandé de toujours connecter les tableaux d'affichage sur les pins 3 et 4 du connecteur Scoreboard.

Connecteur	Pinning		
<b>SCB</b> <b>RS422</b> 7PF Tuchel		 <b>Bluetooth®</b>	
	1 : +12V 2 : NC 3 : TX1- 4 : TX1+ 5 : TX2- 6 : TX2+ 7 : GND	1 : +12V 2 : NC 3 : TX- 4 : TX+ 5 : RX- 6 : RX+ 7 : GND	
<b>PC</b> <b>RS232</b> Sub-D 9PF	2 : TX 3 : RX 5 : GND		
 <b>POSSESSION</b> 3PF	1 : Home 2 : Visiteurs 3 : Common		
 <b>Start/Stop + Reset</b> 3PF	1 : Reset 2 : Start/Stop 3 : Common		
 <b>Start/Stop</b> 3PF	1 : Non utilisé 2 : Start/Stop 3 : Common		
<b>POWER DC</b> <b>9-18 VDC</b> 4PM DIN	1 : +9-18V 2 : GND 3 : Non utilisé 4 : Non utilisé		
<b>KLAXON</b> Terminaux Banana			

## 11 APPENDICE

### 11.1 Historique des versions

Version	Modifications depuis la dernière version
1.0	Version initiale
2.0	Seconde version (version Waterpolo)
2.1	Correction table pinning table
2.2	Mise à jour photos de la console WP
2.3	Reset Shotclock 30s/20s
2.4	Ajout applications tableau
2.5	Ajout chapitre temps mort externe demandé par l'entraîneur
2.6	Configuration temps mort externe ajoutée dans 3.2.7 et 6.1.5

## NOTES

