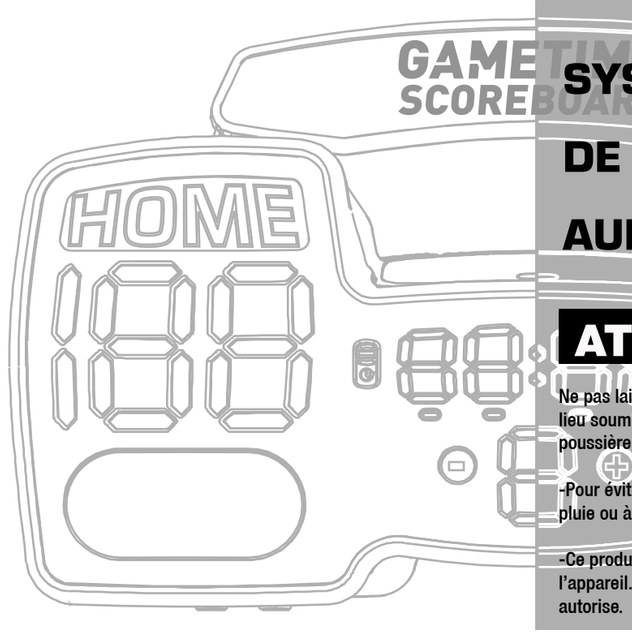
GAMETIME // SCOREBOARD™



SYSTÈME ÉLECTRONIQUE DE POINTAGE ET LECTEUR AUDIO MP3 PORTABLE

ATTENTION!

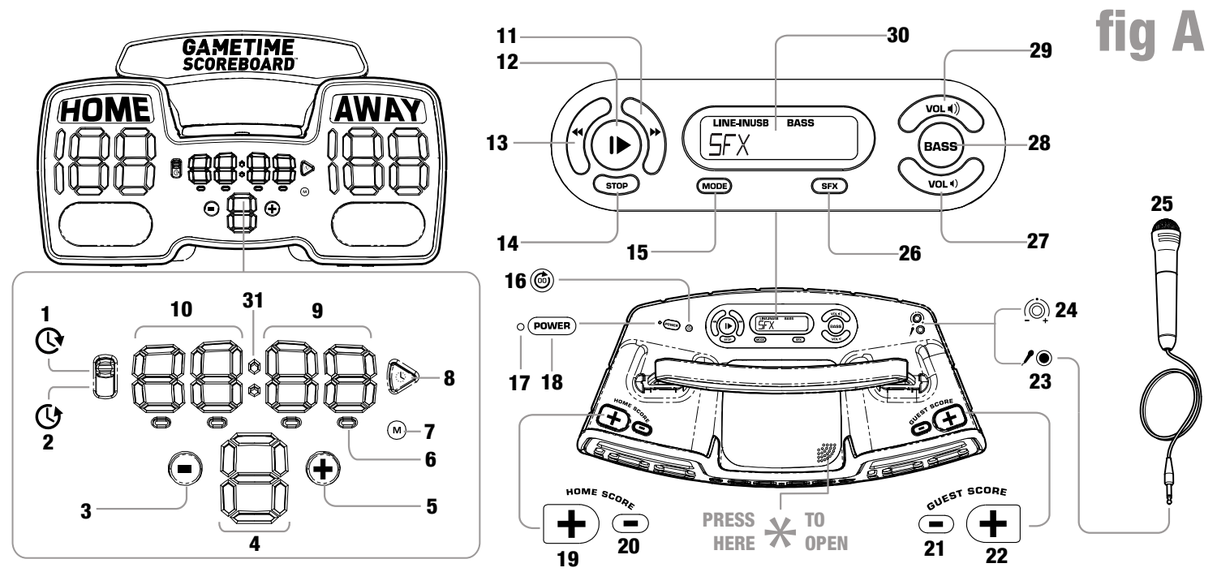
Ne pas laisser le lecteur à proximité d'une source de chaleur ou dans un lieu soumis à la lumière directe du soleil. Éviter les chocs physiques et la poussière excessive

-Pour éviter d'endommager l'appareil, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité, ou de températures extrêmes.

-Ce produit ne doit pas être réparé par l'utilisateur. Ne pas démonter l'appareil. Faire réaliser toutes réparations dans un centre de service autorise.

Contrôles Principaux

fig A



1. Augmentation unitaire de chronomètre
2. Diminution unitaire de chronomètre
3. Diminution unitaire de la durée de la période
4. Visualisation de periode
5. Augmentation unitaire de la durée de la période
6. Bouton de mêmoire de chiffre
7. Bouton de mêmoire pour le chronomètre.
8. Démarrage/arrêt du chronomètre
9. Visualisation des Secondes/Centiêmes de secondes.
10. Visualisation des Minutes.
11. Piste suivante
12. Lecture MP3
13. Piste précédente
14. Arrêt du MP3
15. Entrée Auxiliaire – Line In
16. Bouton de réinitialisation de jeu
17. Indicateur LED de puissance
18. Bouton d'alimentation
19. Augmentation du pointage de l'équipe locale
20. Diminution du pointage de l'équipe locale
21. Augmentation du pointage de l'équipe invitée
22. Diminution du pointage de l'équipe invitée
23. Entrée microphone
24. Volume microphone
25. Microphone
26. Bouton d'effets sonore
27. Diminution du volume
28. Contrôle des basses
29. Augmentation du volume
30. Affichage LCD principal
31. Affichage de mode du Chronomètre

Choisir la Source D'alimentation

fig D

Connexion à l'adaptateur d'alimentation AC.
Utilisez l'adaptateur secteur fourni pour alimenter le tableau de bord. Veiller à ce que la tension d'alimentation de fonctionnement soit identique aux spécifications prévues sur votre adaptateur secteur fourni.

Utilisation de Piles DC
Pour une utilisation portable, utiliser 8 batteries de taille « D ». Retirer le couvercle et insérer les batteries comme indiqué en veillant à respecter la polarité.

⚠ATTENTION!

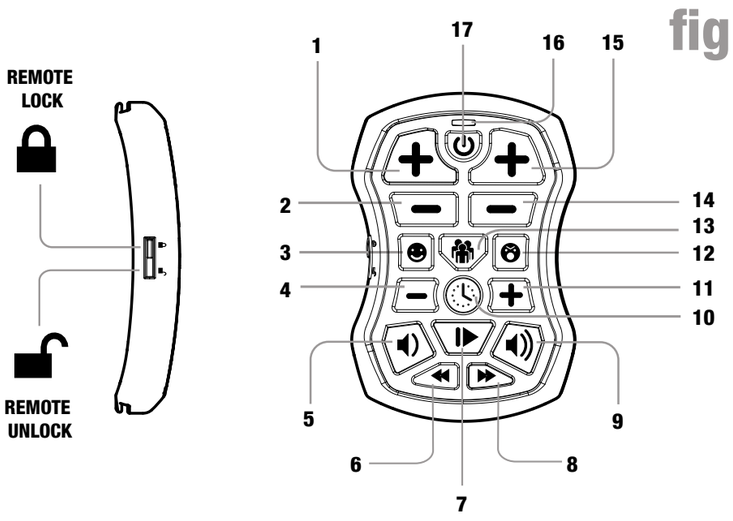
SVP, se référer aux indications du fabriquant contenues sur l'emballage quant aux soins, à l'installation et au recyclage des batteries non rechargeables. S'il vous plaît communiquer avec votre municipalité pour les directives et règlements relatifs à la bonne élimination des piles et / ou de recyclage, le cas échéant.

Allumer/éteindre l'unité
Pour activer le tableau de bord de Gametime, appuyez sur le bouton d'alimentation (figure A 18).
La LED d'alimentation (figure A 17) s'allume lorsque l'appareil s'allume. Lorsque l'appareil est tout d'abord, le tableau de bord de l'affichage va lancer un test, vous permettant de vérifier que tous les segments de l'écran de travail.

Appuyer sur le bouton d'alimentation à nouveau pour mettre l'appareil hors tension. La télécommande de contrôle du bouton d'alimentation (fig. 17 B) peut également être utilisé pour mettre l'appareil sous et hors tension.

Contrôle - Télécommande

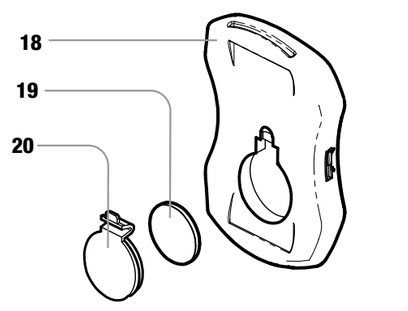
fig B



1. Augmentation du pointage de l'équipe locale
2. Diminution du pointage de l'équipe locale
3. Cris d'encouragement / Hourras
4. Diminution unitaire de la durée de la période
5. Baisse du volume
6. MP3 piste suivante
7. MP3 piste précédente
8. Lecture/pause de lecture des MP3 à partir de l'USB
9. Augmentation du volume
10. Démarrage/arrêt du chronomètre
11. Augmentation unitaire de la durée de la période
12. Sifflets / huées
13. Effets produits pour le match
14. Diminution du pointage de l'équipe invitée
15. Augmentation du pointage de l'équipe invité
16. Foule FX/negatif
17. Bouton d'alimentation
18. Unite de télécommande Gametime
19. Batterie de Télécommande Gametime- Version CR2032, 3V
20. Couvercle de batterie

Remplacement des piles de la télécommande

fig C



Contrôle du Tableau de Bord

Contrôle de Compteur
Appuyer sur les boutons + / - de contrôle du score des équipes « Home » ou « Away » pour changer le nombre de point marqués sur le Gametime Scoreboard™. Les points peuvent être ajustes de 0-199. Chaque fois que le but est modifié, le nouveau but est également indiquée sur l'écran LCD [fig 30 A] pendant 3 secondes.

Contrôle de Chronomètre
La minuterie peut être réglée pour compter le temps a rebours ou bien le temps écoulé avec l'interrupteur situe à gauche de l'écran timer (fig A1,2). Utiliser les boutons situés en dessous de chaque chiffre du timer (fig A 6) pour régler le temps du chronomètre. Le temps maximum a rebours et écoulé est de 99 :59 (99 minutes et 59 secondes). Une fois sélectionné, le temps de jeu s'affiche sur l'écran LCD pendant 3 secondes. Appuyer sur le bouton de Lecture /Pause (fig A 8) pour lancer ou arrêter le chronomètre.

Unités de Chronomètre
Si l'horloge est à rebours et il qu'il ya moins de 60 secondes sur le jeu de l'horloge, l'affichage de l'horloge montre secondes et centièmes de seconde. Ceci est indiqué par un point "." Plutôt que deux points ":" entre les chiffres [fig A 31].

Comment afficher moins d'une minute de jeu?
Pour changer le format d'affichage du temps de MM :SS (minutes et secondes) à SS.cc (secondes et centièmes) et afficher 59 secondes et 99 centièmes par exemple; utiliser les boutons de réglage du temps (fig A 6) et régler les secondes à « 0 » (.00). Une fois enregistrées, l'indicateur du mode secondes et centièmes (fig A 31) apparaît entre les 4 chiffres et les minutes sont remplacées par les secondes sur le timer. Le temps désiré en secondes et centièmes peut être maintenant sélectionné.

Comment afficher plus d'une minute de jeu?
Pour changer le format d'affichage du temps de SS.cc (secondes et centièmes) à MM :SS (minutes et secondes); utiliser les boutons de réglage du temps (fig A 6) et régler les secondes a plus de 59. Dés que les secondes sont à plus de 59, l'indicateur du mode secondes et minutes (fig A 31) apparaît entre les 4 chiffres et les secondes sont remplacées par les minutes sur le timer. Le temps désiré en secondes et centièmes peut être maintenant sélectionné.

Changement de période.
Pour changer la période de jeu, utiliser les boutons situes à gauche et à droite de l'afficheur de période (fig A3,5). Quand changé, la période est aussi indiquée sur l'écran LCD [fig A 30] pendant trois secondes.

Mémoire du Jeu
Vous pouvez conserver un favori de temps stockées dans la mémoire du tableau de bord Gametime (même lorsque vous l'éteignez). Rappel de ce moment en appuyant sur le bouton de mémoire [fig 7] une fois, ou en appuyant sur un des boutons de contrôle de la période (fig. 3,5 A ou B 4 fig, 11). Le temps par défaut est 12:00. Enregistrer une nouvelle fois en appuyant et en maintenant enfoncée la touche de mémoire "Game Timer" plus de deux secondes. La minuterie peudaut affichage clignote deux fois pour indiquer que le temps a été enregistré. Si le bouton de mémoire a été pressé en erreur (et le temps n'a pas changé), appuyez de nouveau sur le bouton de la minuterie le temps precedent lapar aitra.

Remise à « 0 ».
Le bouton de remise à 0 (fig A16) permet de réinitialiser le temps écoulé ou à jouer selon le mode de minuterie sélectionné. Les scores des 2 équipes et les périodes sont aussi remis à 0 et « GAME RESET » apparaît sur l'écran LCD. Si le score est annulé par erreur; appuyer à nouveau sur le bouton de remise à 0, « RESET ANNULE » apparaît sur l'écran LCD et le score précédent réapparaît.

Effets Sonores (Game SFX)
Le Scoreboard Gametime est conçu pour reproduire les sensations du stade dans votre maison! Les différentes phases du jeu s'accompagnent d'effets sonores tels que des acclamations de la foule lorsque l'équipe d'accueil marque un point ou des sifflets et huées lorsque c'est l'équipe adverse qui marque. La puce d'effets sonores se trouve dans la baie réservée aux périphériques (fig E 1). Les effets sonores peuvent être actives à tout moment avec le bouton SFX (fig A 26) et l'écran LCD affichera l'état des effets sonores pendant 3 secondes.

Lorsque le bouton SFX est activeé le system jouera de manière automatique les différents effets sonores.

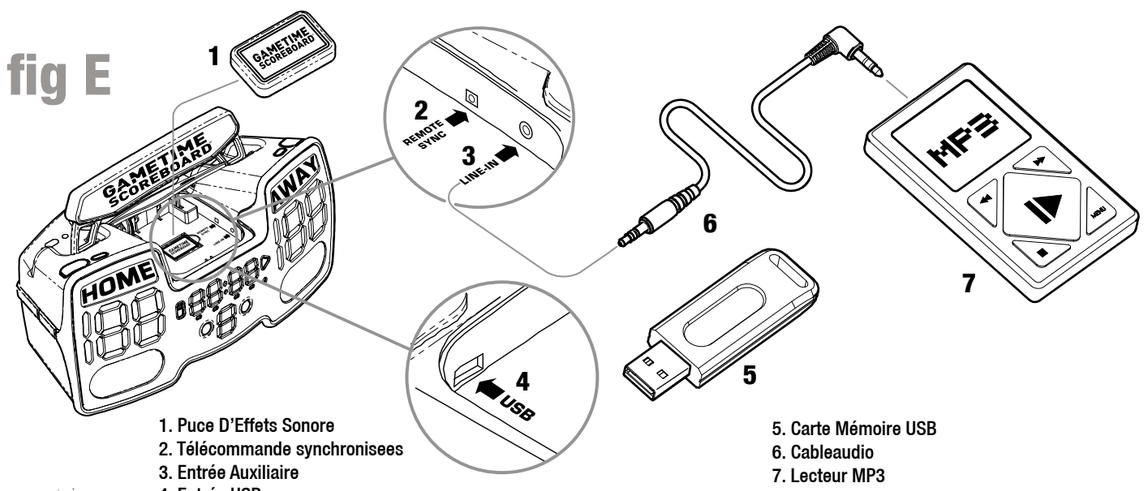
Lorsque le SFX est désactivé, il est toujours possible de commander la lecture des effets sonores grâce à la télécommande (fig B).

Acclamations / Huées
La personne qui contrôle le temps et le score peut aussi utiliser la télécommande pour contrôler la lecture des 4 effets d'acclamations et des 4 effets de sifflets et huées de la foule.

Effets Sonore de Foules
Il existe 8 différentes Effets il peut être contrôlé avec la télécommande Gametime [fig B]. "GAME SFX" s'affichera sur l'écran LCD.

Unité Principale

fig E



1. Puce D'Effets Sonore
2. Télécommande synchronisees
3. Entrée Auxiliaire
4. Entrée USB
5. Carte Mémoire USB
6. Cableaudio
7. Lecteur MP3

Contrôle de Fonctions de Lecture Audio

Le Tableau de bord de Gametime propose deux options pour jouer la musique par le biais de ses puissants haut-parleurs de 10W.

Entrée Auxiliaire – Line In
Lorsqu'il est allumé, le Gametime Scoreboard™ est en mode entrée auxiliaire – Line In par défaut. Utiliser le bouton Mode (fig A 15) pour basculer le mode Entrée Auxiliaire – Line In à USB selon le périphérique utilisé. En mode Entrée Auxiliaire – Line In « Line In/Aux » vous pouvez utiliser n'importe quel baladeur audio ou MP3 muni d'une prise casque (fig E 7 non inclus). Ouvrir la baie de périphériques (fig E 3 / A) et utiliser le câble jack pour relier la prise casque du baladeur audio ou MP3 à l'Entrée Auxiliaire – Line In située dans la baie de périphérique (fig E 6).
Si vous appuyez sur une touche qui ne porte pas atteinte à la lecture ligne d'entrée, "NO FUNCTION" vont défiler à travers l'écran LCD.

Lecteur de MP3 USB
Le Gametime Scoreboard™ comprend également un port USB (fig E 4) qui peut être utilise avec tout type de clés USB (Fig E 5 – non inclus). SVP, se référer au manuel de la clé USB pour les instructions concernant le chargement des chansons. Le port USB peut également être utilisé pour recharger des appareils USB (SVP, se référer au manuel de l'appareil). Pour utiliser une clé USB, mettre l'appareil en mode Entrée Auxiliaire – USB en utilisant le bouton mode (figE 4). Si aucun MP3 ne se trouve sur la clé USB, « NO MP3s » apparaitra sur l'écran LCD. Lorsqu'une piste est sélectionnée, son titre défile sur l'écran LCD. Une fois le défilement termine, l'écran LCD affiche sa durée. Appuyer sur Lecture/Pause pour démarrer ou suspendre la lecture de la piste sélectionnée (fig A 12). Appuyer sur le bouton « Suivant » (fig A11) pour passer à la piste suivante ou maintenir le bouton enfoncé pour faire avancer rapidement la piste en cours. « SKIP >> » s'affichera sur l'écran LCD. Appuyer sur le bouton « Précédent » (fig A 13) pour revenir à la piste précédente ou maintenir le bouton enfonce pour rembobiner la piste en cours. « SKIP<< » s'affichera sur l'écran LCD.

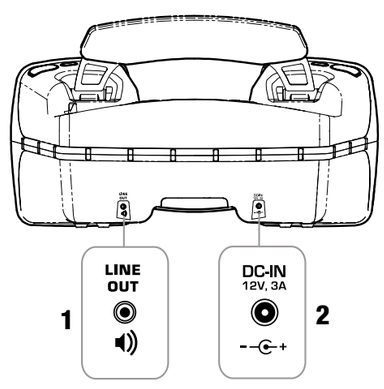
Volume
Le volume de la musique peut être contrôlé à l'aide du bouton "Volume Up / Down" sur l'appareil [fig A 27, 29] et avec la télécommande. [B fig 5, 9].

Microphone
Le Gametime Microphone (inclus) [fig A 25] peut être utilisé pour faire des annonces, appeler le jeu, ou encourager votre équipe. Votre voix sera amplifiée et difuseé travers les haut-parleurs! Le Gametime microphone peut être branché dans le poise jack ¼" [fig A 23] situé en haut de l'appareil. Le volume du microphone peut être contrôlé par la molette de Mic Level [fig A 24].
Sortie Auxiliaire – Line Out
Une prise femelle « stéréo Jack 1/8 » se trouve à l'arrière du Gametime Scoreboard™ (fig F 1). Elle permet de diffuser le son et la musique du Gametime Scoreboard™ sur un système de hauts parleurs externe. Le son et les contrôles de l'unité ne sont pas altérés par l'utilisation de la sortie auxiliaire et sont toujours actifs. Le contrôle du volume du Gametime Scoreboard™ est indépendant de celui de la sortie auxiliaire et il est déconseillé d'utiliser la sortie auxiliaire avec des écouteurs.

Entrées audio/alimentation

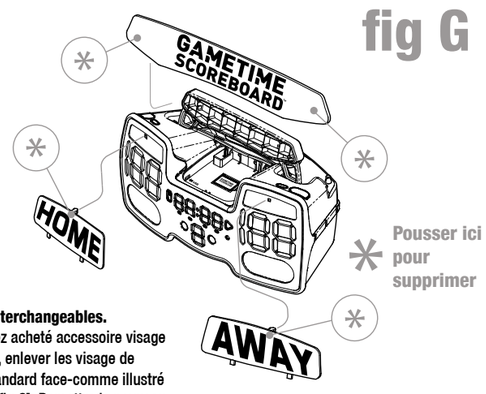
1. Stéréo - Sortie auxiliaire
2. Alimentation - 12V 3A

fig F



Customisation de Tableau de Bord

fig G



Plaques Interchangeables.
Si vous avez acheté accessoire visage de plaques, enlever les visage de plaques standard face-comme illustré ci-dessus [fig C]. Remettre le nouveau visage des plaques en suivant les mêmes étapes en sens inverse.

Dépannage

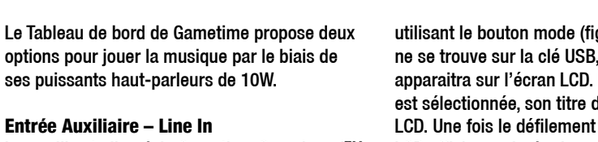
PROBLEME: Gametime Le tableau de bord ne s'allume pas.
SOLUTION: S'assurer que l'appareil est alimenté, soit par le cordon d'alimentation ou des batteries, et appuyez sur le bouton ON / OFF.

PROBLÈME: La télécommande ne fonctionne pas.
SOLUTION: Appuyer sur le bouton de « synchronisation de la télécommande » (fig E 2) sur l'unité. Maintenez les boutons de score « Home + » & « Away + » de la télécommande (fig B 1,15) pendant 6 secondes jusqu'à ce que le voyant clignote puis s'éteigne. L'opération terminée et la télécommande est à nouveau synchronisée avec l'unite.

PROBLEME: Le son est trop faible.
SOLUTION: En mode Entrée Auxiliaire – Line In avec un baladeur audio; vérifier que le volume du casque du baladeur est bien au maximum. Vérifier et ajuster également le volume d'enregistrement des fichiers MP3 permet d'augmenter le volume sonore.

PROBLEME: La qualité audio est médiocre et ou le son est parasité, particulièrement dans les notes graves et les basses, ou encore, l'unité s'éteint de façon inattendue.
SOLUTION: Les batteries doivent être remplacées. La lecture à moindre volume permet de prolonger la durée de vie des batteries.

FCC



IC ID: 8251A-VS101
Produit: GAMETIME SCOREBOARD™
Modèle:VS1-01
FCC ID: W8TVS1-01

Cet appareil est conforme a la partie 15 de la lois FCC.

L'opération est soumise aux deux opérations suivantes. (1) cet appareil ne doit pas causer aucune interférence malfaisante, et (2) cet appareil doit accépter toute interférence, incluant une interference qui peut provoquer une opération indésirable.

Note: cet equipment a été testée et se trouve conforme au limites d'un appareil digital de classe B, conforme a la partie 15 de la lois FCC. Ces limites fournissent une protection raisonable contre des interférences qui peuve être causer dans une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut radier des fréquences radio qui peuvent nuire aux communications radio si il n'est pas installée en accord avec les instructions. Toutefois, il n'y a aucune garantie contre une possible interférence dans une installation en particulier.

Si cet appareil cause de l'interférence au signal radio ou au signal de la télévision, l'appareil peut être arrêtée et remis en marche pour vérifier si l'interférence provien bien de l'appareil. L'utilisateur est alors encourragé a prendre les mesures suivantes:

- Réorienter ou rélocaliser l'antenne réceptrice.
- Augmenter la séparation entre l'appareil et le récepteur.
- Connecter l'appareil dans une issue différente de celle sûr lesquel le récepteur est connecté.
- Consulter un commerçant ou un technicien spécialisé en radio/télé communications.

Tout changements ou modifications qui ne sont pas expressément approuvée par les membres responsable de la fabrication, pourrait niér l'autoritée de l'utilisateur et son équipment.