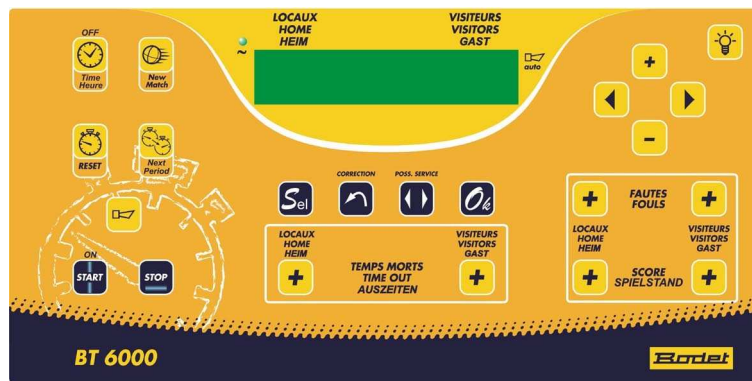


Pupitre principal



Démarrage / Arrêt du pupitre principal

- 1/ Brancher l'alimentation sur le pupitre principal
- 2/ Appuyer sur la touche
- 3/ A la fin du match, Appui long (3 secondes) sur « OFF » pour arrêter le pupitre.

Choix du sport et des équipes

- 1/ Sélection du sport avec les touches (Basketball)
- 2/ Validation du sport avec la touche
- 3/ Sélection du type de règlement avec les touches **FIBA** = NF1, NM3 et Elite, **EB** = Ligue du Limousin ou CD 87, **4 X 8** = U13, **5 X 5** = U11
- 4/ Validation du type de règlement avec la touche
- 5/ Sélection des équipes « locaux » ou « Feytiat » et « visiteurs » avec les + ou -, valider à chaque fois avec

Chronomètre

- 1/ Pour démarrer le chronomètre, appui bref sur la touche
- 2/ Pour arrêter le chronomètre, appui bref sur la touche

Relancer un nouveau match

- 1/ Pour relancer un nouveau match, appuyer sur la touche (New Match) pendant 3 secondes. Puis refaire la procédure « Choix du sport et des équipes ».

Klaxon

- 1/ Appui sur la touche . Durée de l'appui = Durée de la sonnerie.

Scores (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)

- 1/ Pour incrémenter les points de l'équipe Loc ou Visit, appui sur la touche **SCORE** de l'équipe concernée.

Temps morts

- 1/ Appui sur la touche **TEMP S MORTS TIME OUT** de l'équipe concernée.

Faute (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)

- 1/ Appui sur la touche **FAUTES FOULS** de l'équipe concernée.

Correction

- 1/ Appui sur la touche
- 2/ Appui sur la touche correspondant à l'information à changer jusqu'à la valeur souhaitée.

Touches possibles :

: pour revenir à une période de jeu précédente.

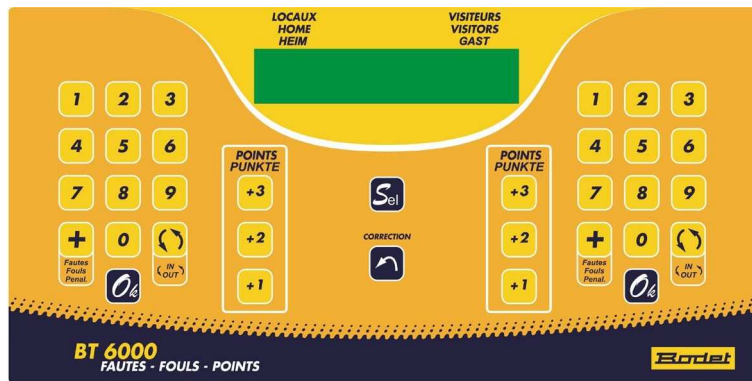
SCORE : Pour retirer des points aux scores des équipes.

FAUTES FOULS : Pour retirer des fautes au cumul fautes des équipes.

TEMP S MORTS TIME OUT : Pour retirer des attributions de temps morts aux équipes.

- 3/ Dès la correction terminée, appui sur la touche pour revenir en mode normal.

Pupitre secondaire



Scores

1/ Appui sur la touche **+1** ou **+2** ou **+3** pour ajouter 1, 2 ou 3 points directement aux équipes LOC ou VISIT.

Fautes personnelles

1/ Appui sur la touche **+** l'équipe du joueur concerné.

2/ Saisir le numéro de joueur à qui attribuer la faute via le pavé numérique de **0** à **9** de l'équipe concernée.

3/ Appui sur la touche **OK** de l'équipe du joueur concerné.

Correction

1/ Appui sur la touche **↶**

2/ Appui sur la touche correspondant à l'information à changer jusqu'à la valeur souhaitée.

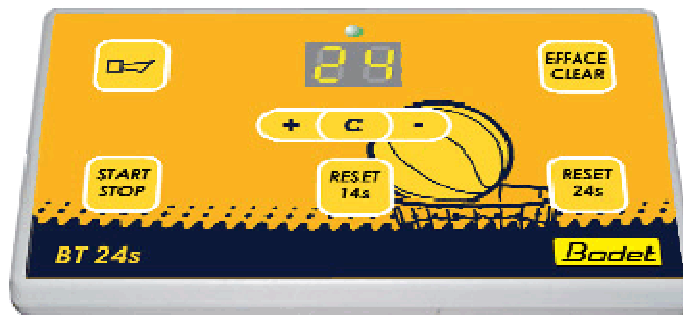
Touches possibles :

+, le numéro du joueur puis OK pour retirer des fautes personnelles. Plusieurs appuis possibles.

+1 ou **+2** ou **+3** : pour retirer des points aux scores.

3/ Dès la correction terminée, appui sur la touche **↶** pour revenir en mode normal.

Pupitre temps de possession



Marche / Arrêt temps de possession

1/ Un appui sur la touche START/STOP du pupitre temps de possession démarre le décompte du chronomètre du temps de possession. Un nouvel appui sur cette touche permet un arrêt de ce chronomètre.

Reset du temps de possession

1/ Un appui prolongé sur la touche RESET poss. ou RESET 14s du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du panneau temps de possession et une mise au noir de la visu.

Lors du relâchement, le chronomètre temps de possession reprend sa valeur initiale de 24s ou 14s

Mise au noir de l'afficheur temps de possession

1/ Un appui sur la touche EFFACE CLEAR (la visu affiche - -) du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du panneau temps de possession et une mise au noir de la visu. Un nouvel appui sur cette touche permet le ré-affichage de la valeur en cours de décompte, sans modification de l'état du chrono temps de possession.

Klaxon

1/ Appui sur la touche **🚫** pour arrêter le klaxon de fin de possession.