

# GRUNENWALD



## RENCONTRE SENIOR

### MISE EN ROUTE

Appuyer sur la touche **ON-OFF**

Appuyer sur la touche **PENDULE** ( en haut à droite )

### PROGRAMMATION TEMPS PERIODE AVANT MATCH

- 1 ) Appuyer sur la touche **MENU**
- 2 ) Modifier les valeurs du temps avant match en se servant des touches numérotées **0 à 9**
- 3 ) Appuyer **2 fois** sur **SPORT ?**

S'il faut tout reprogrammer car match avec temps différent ( match de minimes avant )

- 1 ) Appuyer sur **SPORT ?** : le sport Basket Ball apparaît

- 2 ) Appuyer sur **CHANGE MENU**
- 3 ) Modifier les valeurs du temps en se servant des touches numérotées **0 à 9**
- 4) **Affichage sur le tableau** pour débiter la rencontre: appuyer **2 fois** sur **SPORT ?**

## **PROGRAMMATION POUR LE MATCH**

Appuyer sur la touche **NOUVEAU MATCH** ( les paramètres du dernier match enregistré se charge automatiquement )

S'il faut tout reprogrammer car match avec temps différent ( match de minimis avant )

- 1 ) Appuyer sur **SPORT ?** : le sport Basket Ball apparaît
- 2 ) Appuyer sur **CHANGE MENU**
- 3 ) Modifier les valeurs du temps en se servant des touches numérotées **0 à 9**
- 4) **Affichage sur le tableau** pour débiter la rencontre: appuyer **2 fois** sur **SPORT ?**

## **Fin de période – Temps de repos**

Si le décompte du temps de repos doit se faire au tableau à la fin de chaque période, appuyer sur **REPOS !** ( 1 ou 2 fois) pour afficher le temps de repos désiré puis sur **START:**

- 1 fois = **2 mn**
- 2 fois = **15 mn**

## **Reprise de période**

Appuyer sur la touche **PERIODE PROLONG** autant de fois que nécessaire pour faire apparaître le temps **10:00 mn**

## **Prolongation** (autant de fois que nécessaire)

Presser la touche **PERIODE PROLONG** et choisir le temps programmé : **05:00 mn**

## **CORRECTIONS EN COURS DE MATCH**

### **Avec la touche Correction Sélective**

Elle permet d'annuler ou de corriger successivement un ou plusieurs affichages au choix.

- Presser sur **Correction Sélective " l'écran clignote**

Pendant que l'écran clignote, il est possible de corriger tout affichage en pressant la ou les touches concernées ( **+1** , **+2** , **+3** , **TEMPS MORTS** , **FAUTES** ) autant de fois que nécessaire.

- Presser à nouveau sur **Correction Sélective** l'écran revient en mode normal

## Corriger le temps

Pour corriger le temps, il faut que le chronomètre soit arrêté

- 1 ) Appuyez sur le bouton **Correction Sélective** , l'affichage clignote alors.
- 2 ) Appuyez ensuite sur le bouton triangulaire **START / STOP** et saisissez le temps (en minutes et secondes) au moyen des touches 0 à 9 en commençant par les dizaines de minutes (utilisez 0 si le temps est inférieur à 10 minutes), puis les minutes, ...
- 3 ) Appuyez enfin **deux fois** sur **Correction Sélective** ( le premier appui fait sortir du mode "Correction du temps" et le deuxième fait sortir du mode correction) ; l'affichage ne clignote alors plus et le nouveau temps est affiché.

## APPAREIL DES 24 SECONDES



## Gestion de l'occultation

Il existe deux boutons qui permettent l'occultation :

- 1 ) le bouton "**Efface/Stop/Recharge**, Il va arrêter le chronomètre, le remettre à 24 secondes et occulter l'affichage
- 2 ) le bouton "**Efface/Stop/Mémoire**. Il arrête le chronomètre et occulte l'affichage mais garde en mémoire le temps restant

## Correction :

si vous avez utilisé le bouton **Efface/Stop/Recharge**, dès que le ballon est à disposition d'un joueur, appuyez sur **Recharge** pour mettre l'affichage à 24 secondes apparentes ; en cas d'erreur, pour revenir à l'affichage du temps précédent, appuyez sur **correction** puis sur **Recharge**.

si vous avez utilisé le bouton "**Efface/Stop/Mémoire**, appuyez **deux fois** sur **Recharge** pour mettre l'affichage à 24 secondes apparentes, en cas d'erreur, pour revenir à l'affichage du temps précédent, appuyez **une seule fois** sur **Recharge**.

## Arrêt du klaxon

La touche **Efface/Stop/Recharge** n'arrête pas le klaxon

Deux touches permettent l'arrêt du klaxon :

- la touche **Recharge**,
- la touche **Klaxon**