

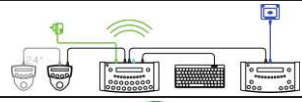

Fonctions des touches du pupitre principal







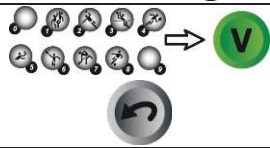
Les touches sont numérotées de 0 à 28








	Marche / Arrêt du pupitre
	Choix des sports / Saisie des données numériques / Saisie des noms des équipes en mode SMS
	Scores / Nombres de temps-mort (pendant les temps-morts uniquement)
	Fautes d'équipes
	Chronomètres d'exclusions
	Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu, de repos, de prolongation
	Lancement ou arrêt du chronomètre de temps-mort
	Avertisseur sonore
	Rechargement d'une période de jeu ou de prolongation
	Retour à l'état précédent
	Chargement d'un nouveau match
	Fonction Correction (en maintenant la touche appuyée et en appuyant sur une touche "Scores" ou autre)
	Possession de ballon / Changement de service
	Inversion de l'affichage du chronomètre sur le pupitre / Inversion des scores (sports de raquettes)
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres

















● BASKET-BALL

Mise en service	
Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Si un système de sifflet radio "Precision time" est utilisé : le connecter à l'arrière du pupitre principal (sur le connecteur 8 broches du pupitre - câble spécifique fourni sur demande).	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

Test du "Precision time" et des entourages lumineux de buts de basket (ledstrips)	
Si un système de sifflet radio "Precision time" est utilisé : la liaison "Precision time" / Pupitre principal peut être testée pendant l'avant-match et pendant les périodes de repos. Pendant les 5 dernières minutes de l'avant-match et pendant les périodes de repos, "SPT" s'affiche sur l'écran du pupitre pour indiquer que le "Precision time" est en position START : mettre impérativement le "Precision time" en position STOP avant la fin de l'avant-match ou la fin de la période de repos.	
Si le tableau d'affichage est installé avec des afficheurs de temps de possession SC24 et des entourages lumineux de buts de basket (ledstrips) : les avertisseurs sonores des afficheurs SC24 et l'allumage des entourages lumineux peuvent être testés pendant l'avant-match en appuyant sur la touche 23 du pupitre.	

Programmation	
Choisir le mode "Basket-ball" avec la touche 1 .	
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant-match, nombre et durée des périodes, durée des prolongations, durée des temps-morts (3 durées de temps-morts sont programmables - la 1 ^{ère} durée est affichée), durée du repos principal (mi-temps), durée du repos secondaire (entre 1 ^{er} et 2 nd quart-temps / entre 3 ^{ème} et 4 ^{ème} quart-temps), durée du repos avant prolongation. Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9 .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches 0 à 9 , puis valider chaque réponse avec la touche 23 . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche 13 .	
Programmer les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7). Note : le chronomètre d'avant-match peut être lancé immédiatement (sans attendre la programmation des équipes) en appuyant sur la touche 3 du pupitre chronomètre déporté.	

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
Certaines fonctions du chronomètre peuvent également être contrôlées par le pupitre chronomètre déporté (cf. "Fonctions des touches du pupitre chronomètre déporté" – Page 5).	
Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche 18 (touche inactive – excepté pendant les 5 dernières minutes de l'avant-match - si le "Precision time" est utilisé).	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 ^{ère} période avec la touche 28 .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 (touche inactive si le "Precision time" est utilisé).	
Visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche 21 .	
Fin des premières périodes de jeu : le chronomètre de repos se lance automatiquement en décompte. Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur 16 et sur 18 .	
Fin de la période de repos : la période de jeu suivante se charge automatiquement. Les fautes par équipe sont remises à zéro. Le nombre de temps morts n'est remis à zéro qu'à la moitié du match. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu (suite)	
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche 18 .	
Fin de la période de repos : la période de prolongation se charge automatiquement. Le nombre de temps morts est remis à zéro. Lancer le chronomètre de jeu avec la touche 18 .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : <ul style="list-style-type: none"> ✓ arrêter le chronomètre avec la touche 18 et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur 16 et sur 18. ✓ corriger le temps : -1min avec 12, -10s avec 14, - 1s avec 16, +1s avec 20, +10s avec 22, +1min avec 24. ✓ valider avec la touche 18. 	  
Scores	
Ajouter 1, 2 ou 3 points avec les touches 10, 12, 14 (Locaux) ou 22, 24, 26 (Visiteurs).	
Retirer 1, 2 ou 3 points en appuyant simultanément sur 16 et sur 10, 12, 14, 22, 24 ou 26 .	
Si le pupitre "Fautes/points individuels" est connecté et que la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	
Fautes	
Les fautes sont comptabilisées sur le pupitre "Fautes/points individuels" : le pupitre principal calcule les fautes par équipe automatiquement.	
Temps-morts (3 durées de temps-morts possibles)	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le temps-mort avec la touche 17 . Appuyer 2 fois sur la touche 17 pour lancer un temps-mort de type 2 (2 nd e durée programmée). Appuyer 3 fois sur la touche 17 pour lancer un temps-mort de type 3 (3 ^{ème} durée programmée).	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches 10 (Locaux) ou 26 (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur 16 et sur 10 ou 26 .	
Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche 19 . <i>L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).</i>	
Possession de ballon	
Indiquer le côté de possession de ballon (<i>locaux / visiteurs / extinction des flèches</i>) avec la touche 20 .	
Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur 16 et sur 28 .	
Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15 , puis choisir les noms des équipes, les numéros et les noms des joueurs.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	