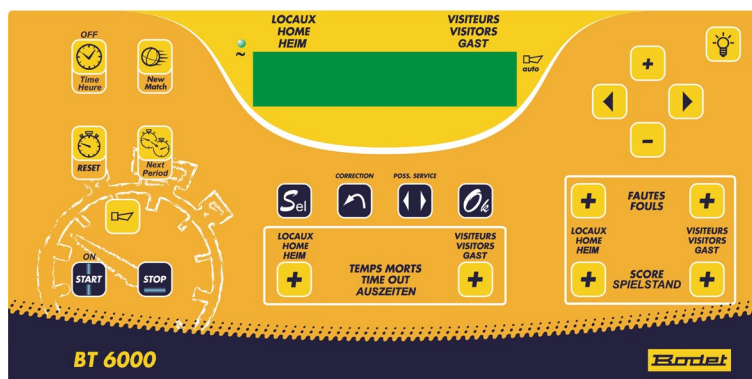









Pupitre principal





Démarrage / Arrêt du pupitre principal

- 1/ Brancher l'alimentation sur le pupitre principal.
- 2/ Appuyer sur la touche .
- 2/ A la fin du match, débrancher l'alimentation du pupitre pour arrêter le pupitre.

Choix du sport

- 1/ Sélection du sport avec les touches  .
- 2/ Validation du sport avec la touche .
- 3/ Sélection du type de réglage avec les touches  .
- 4/ Validation du type de réglage avec la touche .


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  pendant 3 secondes. Puis sélectionner le type de match.

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  TEMPS MORTS TIME OUT  de l'équipe concernée.

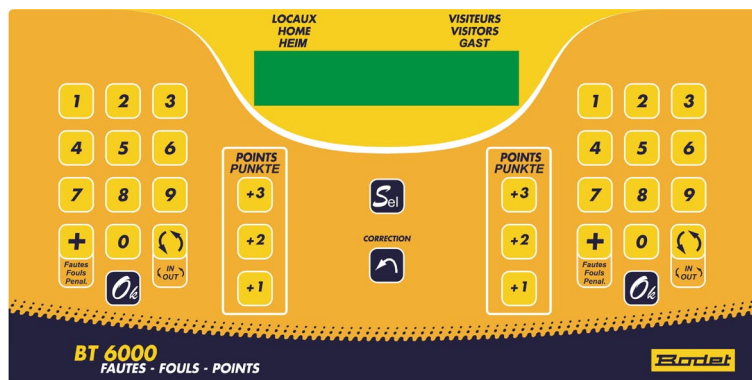
Faute / Pénalité (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)

- 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.
 -  TEMPS MORTS TIME OUT  : pour retirer des attribution 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**, **+2** ou **+3** pour ajouter 1, 2 ou 3 points directement aux équipes LOC ou VISIT.

Fautes personnelles (la fonction pénalité est automatiquement désactivée)

- 1/ Appui sur la touche **+** de 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 concerné.
- 3/ Appui sur la touche **0/6** de l'équipe du joueur concerné.

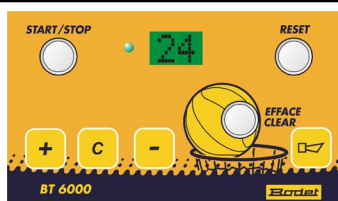
Pénalités (la fonction fautes est désactivée automatiquement)

- 1/ Appui sur la touche **+** de l'équipe concernée.
- 2/ Saisie de la durée de la pénalité en minute avec le pavé numérique de **0** à **9** de l'équipe concernée.
- 3/ Appui sur la touche **0/6** 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 retirer des fautes personnelles ou une pénalité. Plusieurs appuis possibles.
 - **+1**, **+2** ou **+3** : pour retirer des points aux scores. Plusieurs appuis possibles.
- 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** 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 (ex : 24 sec en basket).

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 **📢**. Durée de l'appui = Durée de la sonnerie.