

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 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 ?**

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**