




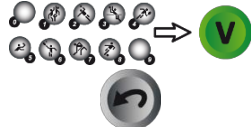









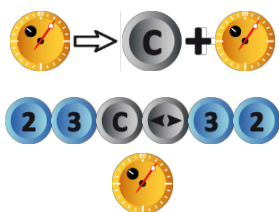






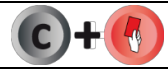

## ● BASKET-BALL




Mise en service	
Raccorder les différents pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre). Le pupitre "Fautes/points individuels" est livré uniquement avec les tableaux d'affichage dotés de modules fautes individuelles.	
Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.	


Programmation	
Choisir le mode "Basket-ball" avec la touche <b>1</b> .	
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. Appuyer sur la touche <b>18</b> pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.	
Modifier la configuration avec la touche <b>0</b> ou jouer avec la configuration proposée avec la touche <b>9</b> .	
<u>Modification de la configuration</u> : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches <b>0</b> à <b>9</b> , puis valider chaque réponse avec la touche <b>23</b> . Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche <b>13</b> .	


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 <b>18</b> .	
Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche <b>21</b> (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).	
Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1 <sup>ère</sup> période avec la touche <b>28</b> .	
Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> .	
Visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche <b>21</b> .	
Fin des premières périodes de jeu : mode «Avant 2020» : le chronomètre de repos se lance automatiquement. Mode «FIBA 2020» : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche <b>18</b> . 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 <b>16</b> et sur <b>18</b> .	
Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche <b>28</b> . ✓ Les fautes par équipe sont remises à zéro (sauf en prolongation). ✓ Le nombre de temps morts n'est remis à zéro qu'à la moitié du match et en prolongation.	
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 <b>18</b> .	
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match : ✓ arrêter le chronomètre avec la touche <b>18</b> et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>18</b> . ✓ corriger le temps : -1min avec <b>12</b> , -10s avec <b>14</b> , - 1s avec <b>16</b> , +1s avec <b>20</b> , +10s avec <b>22</b> , +1min avec <b>24</b> . ✓ valider avec la touche <b>18</b> .	


Scores	
Ajouter 1, 2 ou 3 points avec les touches <b>10, 12, 14</b> (Locaux) ou <b>22, 24, 26</b> (Visiteurs).	
Retirer 1, 2 ou 3 points en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10, 12, 14, 22, 24</b> ou <b>26</b> .	
<u>Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels"</u>	
Si la fonction "points individuels" est utilisée : le pupitre principal calcule les scores des équipes automatiquement.	
	


Fautes	
Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches <b>11</b> (Locaux) ou <b>25</b> (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>11</b> ou <b>25</b> .	
<u>Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels"</u>	
Si le pupitre est connecté : le pupitre principal calcule les fautes par équipe automatiquement.	
	

Temps-morts	
Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche <b>18</b> et lancer le temps-mort avec la touche <b>17</b> .	
Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches <b>10</b> (Locaux) ou <b>26</b> (Visiteurs).	
Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>10</b> ou <b>26</b> .	

Avertisseur sonore	
Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la touche <b>19</b> .	
<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 <b>20</b> .	

Numéro de période	
Si besoin, modifier le numéro de période en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>28</b> .	

Fin du match	
Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> .	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur <b>16</b> et sur <b>15</b> , puis entrer en mode programmation avec la touche <b>27</b> .	