

Marche/Arrêt du pupitre :

Appuyer sur la touche Marche/Arrêt du pupitre jusqu'à affichage du message de bienvenue.

Programmation :

Les touches sont numérotées de 0 à 28.

Relancer un nouveau match en appuyant sur les touches 16 +

15

Appuyer sur la touche 27 modifier les réglages.

Choisir le sport Basket-ball en appuyant sur la touche 1.

Modifier la configuration existante avec la touche 0

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.

Temps de Jeu :

U11 : 4 x 7min (Panier 2m60 - Ballon T5)

U13 : 4 x 8min (Panier 3m05 - Ballon T6)

U 15 - F : 4 x 10min (Panier 3m05 - Ballon T6)

U 15 - M : 4 x 10min (Panier 3m05 - Ballon T7)

U 17 : 4 x 10min (Panier 3m05 - Ballon T7)

Sénior - F : 4 x 10min (Panier 3m05 - Ballon T6)

Sénior - M : 4 x 10min (Panier 3m05 - Ballon T7)

Pendant le Match :

Chronomètre :

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18

Pour lancer une nouvelle période appuyer sur la touche 28.
Appuyer simultanément sur les touches 16 et 28 pour revenir à la

période précédente.

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.

Si 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.

Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :

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.

Score :

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.

Faute :

Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches 11 (Locaux) ou 25

(Visiteurs).

Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur

11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).

Avertisseur Sonore :

Déclencher manuellement l'avertisseur sonore avec la

touche 19

Possession de Ballon :

Indiquer le côté de possession de ballon (locaux / visiteurs /

extinction des flèches) avec la touche 20.

Temps Mort :

Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche 18 et lancer le

temps-mort avec la touche 17.

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.

Mise à l'heure :

Mettre en marche le pupitre en appuyant sur la touche ON/OFF

du pupitre pendant quelques secondes.

Appuyer plusieurs fois sur la touche 27

Sélectionner la mise à l'heure de l'horloge en appuyant sur la

touche 18 .

Programmer les heures avec les touches 0 à 9

et valider avec la touche 23 .

Programmer les minutes de la même manière et valider avec la

touche 23 .