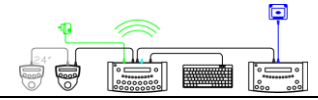


● BASKET-BALL

Mise en service

Raccorder les différents pupitres et le clavier USB (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 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.

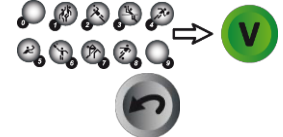


Appuyer sur la touche 18 pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche 0 ou jouer avec la configuration proposée avec la touche 9.



Modification de la configuration : 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 (cf. "Programmation des noms des équipes" – Page 7)

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.



Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche 21 (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).



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.



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 : 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 18.



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.

Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche 28.



✓ 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 18.

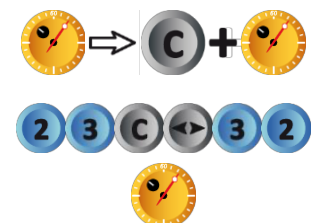


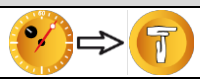
Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :

✓ 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.



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 .	
Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels" 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 11 (Locaux) ou 25 (Visiteurs).	
Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur 16 et sur 11 ou 25 .	
Modèles livrés avec un pupitre "Fautes/points individuels" Si le pupitre est connecté : le pupitre principal calcule les fautes par équipe automatiquement.	
Temps-morts	
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 .	
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 le nom des équipes.	
Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15 , puis entrer en mode programmation avec la touche 27 .	