

Fonctions des touches du pupitre



Les touches sont numérotées de 0 à 28

	Marche / Arrêt du pupitre
	Choix des sports / Saisie des données numériques / Rétro-éclairage - touche 5 (fonction disponible une fois entré dans un sport)
	Scores / Nombres de temps-mort (pendant les temps-morts uniquement)
	Fautes d'équipes
	Chronomètres d'exclusions
	Lancement ou arrêt du chronomètre de jeu, de repos, de prolongation
	Lancement ou arrêt du chronomètre de temps-mort
	Avertisseur sonore
	Rechargement d'une période de jeu ou de prolongation
	Retour à l'état précédent
	Chargement d'un nouveau match
	Fonction Correction (en maintenant la touche appuyée et en appuyant sur une touche "Scores" ou autre)
	Possession de ballon / Changement de service
	Inversion de l'affichage du chronomètre sur le pupitre
	Validation des paramètres programmés
	Retour à la programmation des paramètres

● BASKET-BALL

Mise en service

Raccorder, le cas échéant, le pupitre "24 secondes" (SC24 ECO) au Multi-Top.

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.

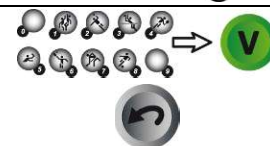


Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

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**.



Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.



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 : le chronomètre de repos se lance automatiquement en compte.

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.

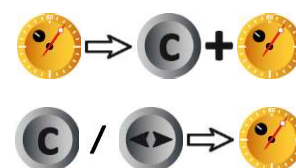
Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**.



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**.

✓ décrétement le temps avec la touche **16** ou l'incrémenter avec la touche **20**. 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**.



Fautes par équipe

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**.



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**.

L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (Avant-match, période de jeu, temps-mort).



Possession de ballon

Indiquer sur l'écran du pupitre le côté de possession de ballon (*locaux / visiteurs / extinction des flèches*) 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**.



Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis entrer en mode programmation avec la touche **27**.



Après utilisation

Il est indispensable d'éteindre et de mettre en charge le Multi-Top.

