

# PROGRAMMATION DU CHRONOMETRE DE JEU



1- Allumer le pupitre

2 – Appuyer sur « Prog » (27) pendant 1 seconde

3 – Sélectionner Basket (1)

4 – Valider (23)

Ne pas afficher la guirlande pour les 24 secondes (affichage Led Strip) : Mettre non en sélectionnant la touche (0)

Programmer le temps de jeu : (9) pour 4X10 minutes et valider « V » (23)

Puis valider la durée du temps mort, la prolongation avec la touche « V » (23)

Si les temps ne sont pas exacts, les changer avec les touches (0) à (9)

Durant la programmation si vous souhaitez revenir au paramètre précédent appuyer sur (13)

Pour revenir sur le temps, une fois le décompte de l'intervalle lancé : Arrêter le décompte (18)

Appuyer simultanément sur « C » (16) et « Reset » (15), puis « Prog » (27) pour revenir dans le temps de la programmation et le corriger

Lorsqu'une rencontre est terminée, pour débiter un nouveau match, appuyer simultanément sur les touches 16 et 15.

S'il est nécessaire de modifier le temps appuyer simultanément sur les touches 16 et 15 puis sur 27.

Les touches sont numérotées de 0 à 28

**NON OBLIGATOIRE, CETTE ETAPE PEUT-ÊTRE PASSEE**

## PROGRAMMATION DES EQUIPES



*Les touches sont numérotées de 0 à 28*

Lorsque figure sur le clavier : « Nom équipe Localx », taper le nom sur le clavier AZERTY (10 caractères max) puis valider avec la touche « tab » sur le clavier

Ensuite, il faut entrer les numéros des joueurs, les taper ligne à ligne par ordre croissant. (taper le numéro du joueur sur le clavier AZERTY et valider par la touche « Entrée »)

Pour passer au joueur suivant

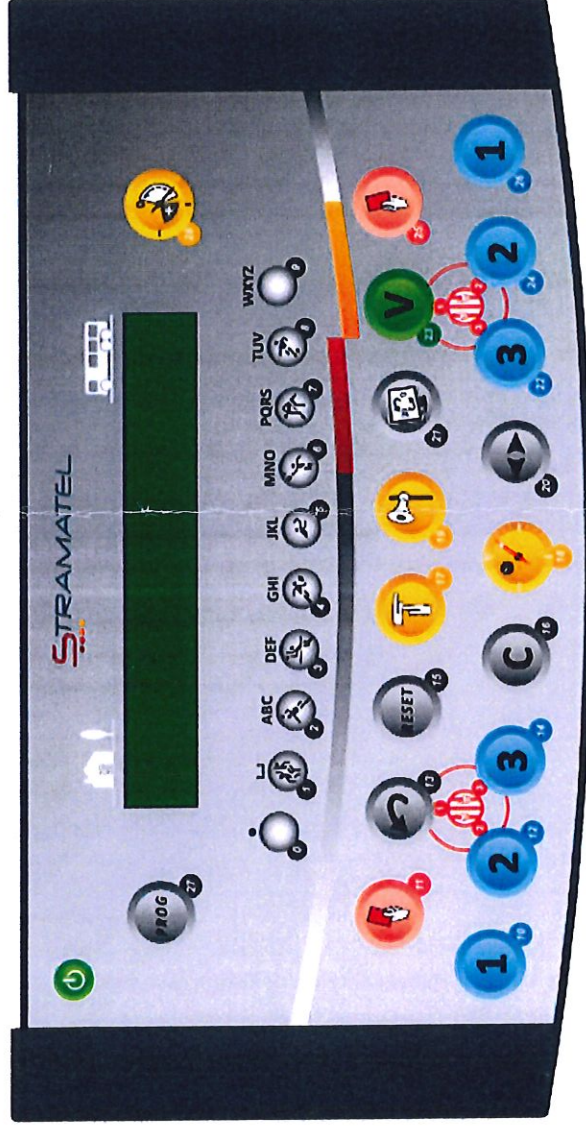
Revenir au joueur précédent

Valider avec « Echap » ou appuyer la touche (23) du pupitre

Passer ensuite aux visiteurs



## PENDANT LA RENCONTRE



Les touches sont numérotées de 0 à 28

Démarrer et arrêter le Chrono avec la touche (18)

Mettre les points avec les touches 10-12-14 pour les locaux et 22-24-26 pour les visiteurs

Mettre les fautes avec le pupitre des fautes en tapant le numéro du joueur puis sur la touche faute (à gauche pour les locaux et à droite pour les visiteurs). Si le pupitre des fautes n'est pas utilisé, appuyez sur les touches fautes du pupitre principal (à gauche pour les locaux et à droite pour les visiteurs).

Temps morts : appuyer sur (17) puis (10) pour les locaux et (26) pour les visiteurs



Les Intervalles se décomptent automatiquement. Pour revenir au chrono de jeu :

arrêter le décompte (18)



et remettre à 10 minutes avec (28)

Prolongations : appuyer sur (28) pour mettre 5 minutes





## PENDANT LA RENCONTRE



Les touches sont numérotées de 0 à 28

**Démarrer et arrêter le Chrono** avec la touche (18) 

**Mettre les points** avec les touches 10-12-14 pour les locaux et 22-24-26 pour les visiteurs


**Mettre les fautes** avec le pupitre des fautes en tapant le numéro du joueur puis sur la touche faute (à gauche pour les locaux et à droite pour les visiteurs). Si le pupitre des fautes n'est pas utilisé, appuyez sur les touches fautes du pupitre principal (à gauche pour les locaux et à droite pour les visiteurs).

**Temps morts** : appuyer sur (19) puis (17) puis (10) pour les locaux et (26) pour les visiteurs

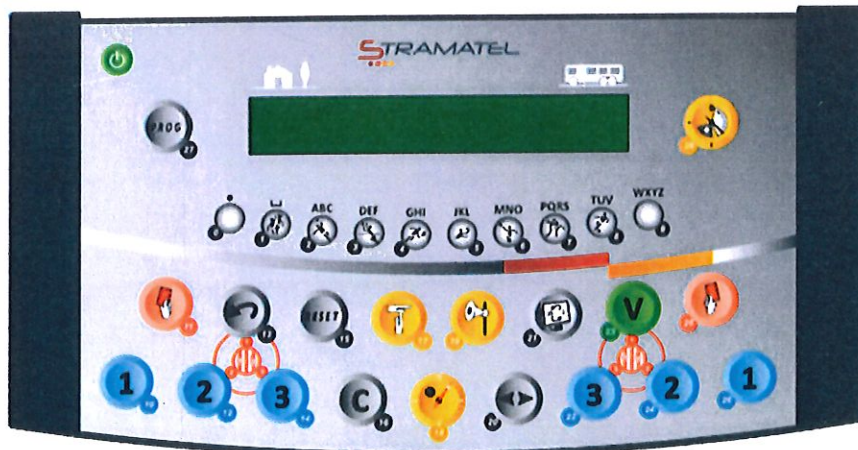


Les Intervalles se décomptent automatiquement. **Pour revenir au chrono de jeu** :

arrêter le décompte (18)  et remettre à 10 minutes avec (28) 

**Prolongations** : appuyer sur (28) pour mettre 5 minutes 

## CORRECTIONS



Les touches sont numérotées de 0 à 28

**Pour corriger le temps** : Maintenir appuyé simultanément (16) et (18) pour rajouter des secondes

**Pour corriger les points** : maintenir appuyer simultanément correction (16) et (10) pour locaux et (26) pour visiteurs

**Pour corriger les temps morts** : Démarrer un temps mort (17) Maintenir appuyé simultanément correction (16) et (10) pour locaux et (26) pour visiteurs



Pour annuler un temps mort, le temps mort doit dérouler car sinon, on corrige des points.

**Pour corriger la période** : maintenir appuyé simultanément (16) et (28)

**Au début du match, pour changer les numéros de joueurs pour les fautes** :

(16)+(15) puis clavier AZERTY : utilisez les touches










# PROGRAMMATION CHRONOMETRE DE JEU



Les touches sont numérotées de 0 à 28

## Sans utilisation pupitre fautes

## Avec utilisation du pupitre fautes

16	Brancher clavier azerty	
17	Saisir le nom de l'équipe « Olivet » puis tabulation	
18	Saisir le nom de l'équipe visiteur puis entrer	
19	Saisir les N° des joueurs locaux et entrer à chaque fois	
20	Pour passer au joueur suivant	
21	Revenir au joueur précédent	
22	Valider avec « Echap » ou appuyer la touche (23) du pupitre. Passer ensuite aux visiteurs puis valider de nouveau ou « Echap »	
23	Avant match touche 18 :	

Utilisation des touches 0 à 9 pour saisir les équipes



Débuter le match (si temps de jeu non affiché) (même touche pour arrêter temps avant match et temps avant période suivante)


### Nouveau match


1 Raccorder le pupitre Appuyer simultanément sur  et 15

2 Allumer le pupitre  16 et 15


3 3 secondes Jusqu'à : Config = 0 Jouer = 9





4 Configurer : Touche 0 


5 Configurer Charger : Touche 0 


6 Nombre de périodes : Touche 9  5 impossible = 4 périodes


7 Configuration du temps restant avant le match avec les touches de 0 à 9 (0 si inutile)  ✓

8 Programmation durée des périodes : Touches 0 à 9 puis Valide 

9 Prog temps morts    

10 Prolongations : (ou 5ème période pour le minibasket) touches 0 à 9 puis 

11 Temps de repos : 

12 Temps de repos secondaire : 

13 Temps avant prolongation 9 = jouer 

14 Connexion Android :  (non) = oui

### PENDANT LE MATCH ET CORRECTIONS : VOIR PAGE AU VERSO