

RÉGLAGE DU PUPITRE POUR LA TABLE DE MARQUE



Appuyer sur la touche ON/OFF du pupitre
jusqu'à affichage du message de bienvenue



Si le pupitre n'est pas configuré pour le HANDBALL,

appuyer plusieurs fois sur la touche 27

puis appuyer sur la touche 2, pour sélectionner HANDBALL



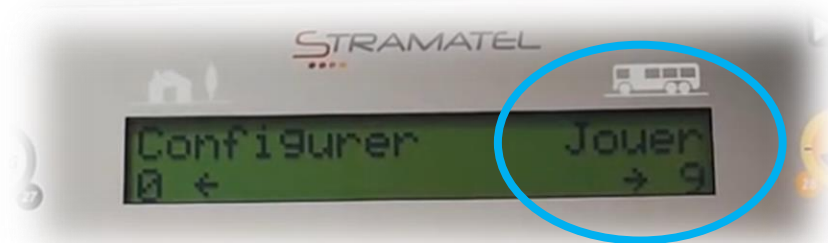
L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire :

- durée d'avant-match
- durée des périodes
- mode d'affichage du chronomètre de jeu (compte ou décompte, temps de périodes cumulés ou non)
- durée des prolongations
- durée des temps-morts
- affichage du nombre de temps-morts
- affichage du nombre d'exclusions sur l'afficheur

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

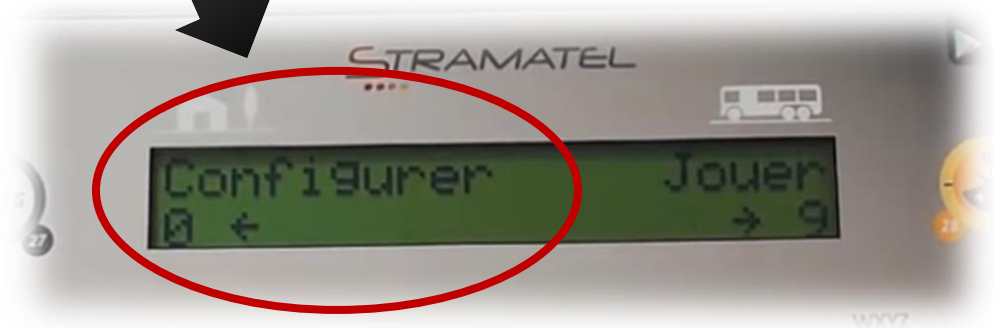
CHOIX 1 : VALIDER LA CONFIGURATION EN COURS

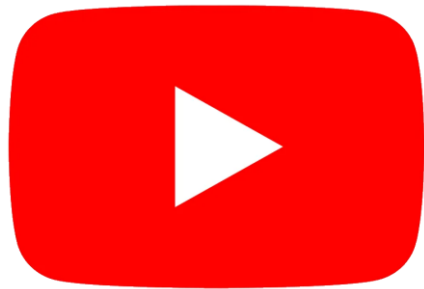
Jouer avec la configuration proposée avec la touche 9



CHOIX 2 : CONFIGURER LE MATCH SOI-MÊME

Modifier la configuration avec la **touche 0**





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 

Fin du match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur 16 et sur 15, puis programmer les noms des équipes.

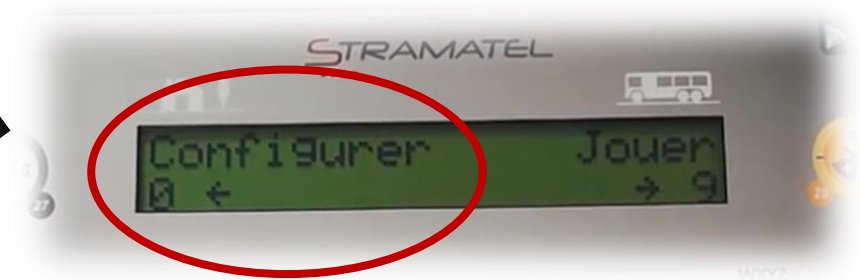


Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur 16 et sur 15, puis entrer en mode programmation avec la touche 27.



CHOIX 3 : CHARGER UNE PRÉ-SÉLECTION

Modifier la configuration avec la **touche 0**



Puis **touche 1** pour voir les présélections

Touche 0 ou **9** pour faire défiler
les présélections

Touche  pour valider la sélection



GESTION DU MATCH

Chronomètre d'avant-match / Chronomètre de jeu	
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 .	
Fin de la première période 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 .	
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 point avec les touches **10** (Locaux) ou **26** (Visiteurs).



Retirer 1 point en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** ou **26**.



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**.



Exclusions

3 chronomètres d'exclusion de 2 ou 4 minutes sont disponibles pour chaque équipe.

Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** (si nécessaire – voir Programmation).

Lancer un chronomètre d'exclusion avec les touches **12, 13, 14** (Locaux) ou **22, 23, 24** (Visiteurs).

Appuyer 1 fois ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir la durée de l'exclusion (2 ou 4 minutes).

Pour chaque équipe : le temps d'exclusion le plus proche de son terme est affiché sur l'écran du pupitre.



Supprimer 1 chronomètre d'exclusion en appuyant simultanément sur **16** et sur **12, 13, 14, 22, 23** ou **24**.

