

Mode d'emploi

Console de commande Grunenwald



MODE D'EMPLOI CHRONO GRUNENWALD

Mise en route

1) Appuyer sur la touche .

2) Appuyer sur la touche  : le sport Basket-Ball apparaît.

Remarque : Si Basket-Ball n'apparaît pas, il faudra le sélectionner avec les

flèches .

3) Appuyer sur la touche  pour sélectionner le temps de jeu.

Modifier les valeurs en se servant des touches numérotées 0 à 9 :



4) Appuyer deux fois sur la touche  pour débiter la rencontre.

Temps de jeu :

SENIORS	20:00 (2 périodes)
U20 FILLES	10:00 (4 périodes)
CADETS (U17)	20:00 (2 périodes)
MINIMES (U15)	16:00 (2 périodes)
BENJAMINS (U13)	07:00 (4 périodes)
POUSSINS (U11)	06:00 (4 périodes)
MINI-POUSSINS (U9)	05:00 (4 périodes)

Pendant la période

Pour démarrer le chrono ou l'arrêter appuyer sur la touche , à gauche de la console ou la touche  à droite de la console.

Marquage des points

Presser , ,  pour Toufflers

Presser , ,  pour l'équipe adverse

Marquage des fautes d'équipe

Presser  pour Toufflers

Presser  pour l'équipe adverse

Temps-morts

Arrêter le chrono et presser  pour Toufflers

Arrêter le chrono et presser  pour l'équipe adverse

Fin de période – Temps de repos

Si le décompte du temps de repos doit se faire au tableau à la fin de chaque période, appuyer sur  (1 ou 2 fois) pour afficher le temps de repos désiré.

Reprise de période ou 2ème mi-temps

Appuyer sur la touche  pour passer à la période suivante.

En cas de match en 2 mi-temps : Il est nécessaire d'effacer les fautes d'équipe et les temps-morts. Pour cela, appuyer sur  puis sur



Prolongation

Presser deux fois la touche . Un P indique que la prolongation est bien prise en compte et un temps de 05:00 est affiché.

Fin de match

- Si un nouveau match de même catégorie (donc avec les mêmes caractéristiques) doit avoir lieu immédiatement, presser la touche .

- S'il s'agit d'un match d'une autre catégorie : refaire une programmation.

Arrêter le chrono

Avant d'arrêter le chrono, passer en mode Horloge en pressant  puis arrêter le chrono avec .

Corrections en cours de match

Il existe 2 méthodes pour effectuer des corrections en cours de match.

1) Avec la touche  : Cette touche permet d'annuler la dernière action.

Exemples :

- la touche +3 a été pressée alors qu'il fallait appuyer sur +2 pour inscrire un panier à 2 points.

Action = Presser la touche  puis la même touche +3 (cela annule les 3 points inscrits). Presser alors la touche +2 (pour inscrire les 2 points)

- La touche temps mort a été pressée à tort pour une équipe.

Action = Presser une seconde fois sur la même touche temps mort (cela arrête le décompte du temps) puis sur la touche  pour annuler l'affichage du temps mort

2) Avec la touche  : Elle permet d'annuler ou de corriger successivement un ou plusieurs affichages au choix.

- Presser sur  l'écran clignote

Pendant que l'écran clignote, il est possible de corriger tout affichage en pressant la ou les touches concernées autant de fois que nécessaire.

- Presser à nouveau sur  à l'écran revient en mode normal