

## ● GENERALITES

### Les différents éléments fournis

<b>Pupitre "24 secondes"</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Permet de gérer les temps de possession de ballon au basket-ball.</li> <li>✓ Le pupitre est alimenté par le pupitre principal ou par le tableau d'affichage. Il ne doit être raccordé qu'aux systèmes fournis par STRAMATEL.</li> </ul>	
<b>Câble souple 2 mètres</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Permet de raccorder le pupitre "24 secondes" aux autres pupitres (connecteurs 5 broches des pupitres).</li> <li>✓ Utiliser uniquement le câble fourni par STRAMATEL.</li> </ul>	

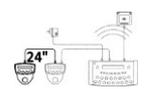
### Fonctions des touches du pupitre



Les touches sont numérotées de 1 à 4

	Mise en marche du pupitre Lancement ou arrêt du chronomètre Programmation des durées (appui long > 2 secondes à la mise en marche du pupitre)
	Extinction du pupitre (appui long > 1 seconde) Arrêt et effacement du chronomètre
	Rechargement du chronomètre à 14 secondes Entrée en mode correction de la valeur du chronomètre (appui long > 1 seconde)
	Rechargement du chronomètre à 24 secondes Entrée en mode correction de la valeur du chronomètre (appui long > 1 seconde)

### Modification et sauvegarde des durées de chronométrage

Les durées de chronométrage (24 et 14 secondes) peuvent être modifiées. Ces données sont gardées en mémoire en cas d'extinction du pupitre.	
Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension. Raccorder le pupitre "24 secondes" aux autres pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).	
Mettre en marche le pupitre et entrer en mode programmation du temps "24 secondes" en maintenant la touche <b>1</b> appuyée pendant 4 secondes.	
Décrémenter le temps avec la touche <b>2</b> ou l'incrémenter avec la touche <b>3</b> . Valider avec la touche <b>1</b> : le pupitre entre en mode programmation du temps "14 secondes".	
Décrémenter le temps avec la touche <b>2</b> ou l'incrémenter avec la touche <b>3</b> . Valider avec la touche <b>1</b> : les durées de chronométrage sont enregistrées dans le pupitre.	

## ● UTILISATION EN MATCH

### Mise en service

Vérifier que le tableau d'affichage est sous tension. Raccorder le pupitre "24 secondes" aux autres pupitres (les pupitres peuvent être branchés dans n'importe quel ordre).	
Mettre le pupitre principal en service en mode "basket-ball".	
Appuyer sur la touche 1 du pupitre "24 secondes" jusqu'à affichage du message de bienvenue.	

### Chronométrage

Lancer ou arrêter le chronomètre avec la touche 1. <i>Ce chronomètre s'arrête automatiquement lorsque le chronomètre de jeu s'arrête.</i>	
Arrêter le chronomètre et effacer le temps sur les afficheurs avec la touche 2.	
Recharger le chronomètre à 14 secondes avec la touche 3.	
Le chronomètre a été rechargé involontairement à 14 secondes ? Revenir au temps précédent en appuyant de nouveau sur la touche 3 (fonction disponible tant que le chronomètre affiche 14 secondes).	
Recharger le chronomètre à 24 secondes avec la touche 4.	
Le chronomètre a été rechargé involontairement à 24 secondes ? Revenir au temps précédent en appuyant de nouveau sur la touche 4 (fonction disponible tant que le chronomètre affiche 24 secondes).	
Correction de la valeur du chronomètre : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entrer en mode correction en maintenant la touche 3 ou la touche 4 appuyée pendant 1 seconde.</li> <li>✓ Décrémenter le temps avec la touche 2 ou l'incrémenter avec la touche 3. Valider avec la touche 1.</li> </ul>	 /   /  → 

### Avertisseur sonore

L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ lorsque le temps de possession de ballon est écoulé.</li> </ul>	
---	--

### Avertisseur lumineux (voyant rouge)

Le voyant rouge de chaque afficheur s'allume automatiquement : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ lorsque le temps de possession de ballon est écoulé</li> <li>✓ lorsque le temps de jeu est écoulé.</li> </ul>	
--	--

### Fin du match

Eteindre le pupitre en maintenant la touche 2 appuyée pendant 1 seconde.	
--	---