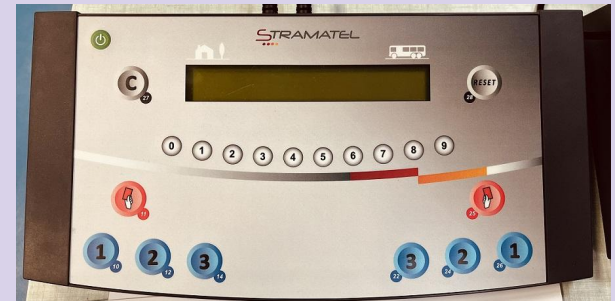


Seiches Basket Club

TUTORIEL PUPITRE STRAMATEL U13 À SENIORS



AVANT CHAQUE RENCONTRE sur le pupitre programmation



1. Allumer pupitre programmation **1- Basket Ball**
2. Appuyer **Prog=27**
3. Attendre 3 secondes jusqu'à : Config=0 Jouer=9 : **Appuyer=0**
4. Appuyer sur **Charger=1** et **choisir programme U13 ou U15-U17 ou SENIOR** en **Appuyant=0** et **Valider=23**
5. Connexion Android : oui ou non = **NON=0**

ERREUR ou MODIFICATION

Pour changer les équipes

Appuyer simultanément = **16 et 15**

puis reprendre au point N°6

Pour changer le programme

Appuyer simultanément = **16 et 15**

Appuyez = **27**


puis reprendre au point N°3

Avec le clavier numérique ordinateur branché en usb sur le pupitre

Avant la validation des noms d'équipes VÉRIFIEZ QUE LES NUMÉROS DES JOUEURS correspondent bien au tableau de marque

6. **NOM Equipe LOC : Ecrire "SEICHESBC"**
Si pas changement de numéro de maillot Validez=23
7. **NOM Equipe VIS : Ecrire "VALLEEBC"**
Si pas changement de numéro de maillot Validez=23
8. **Si modification de numéro de maillots : Entrée puis changer les numéros avec le clavier (n'allez pas trop vite) ; Numéro puis entrée et Validez=23**

AVANT LE DÉBUT DU MATCH sur le pupitre programmation

1. Pupitre programmation annonce temps de début du jeu 3 minutes
2. Dès que l'arbitre siffle les 3 minutes : Lancer chrono **3 minutes=18** 

Si vous oubliez de lancer le chrono des 3 minutes **Appuyer**

Début match=28 

Le

pupitre programmation annonce temps du 1er quart temps (8 ou 10 minutes), en cas d'erreur de programme reprendre **Appuyer**

simultanément sur =16 et 15 puis **Appuyer=27**



3. Si prolongation **fin de match=28**



IMPORTANT FIN DU MATCH

Appuyer simultanément=16 et 15



PENDANT LE MATCH - Pupitre points et fautes

Equipe locale : GAUCHE

POINTS = 10 ou 12 ou 14

1 point / 2 points / 3 points

En cas d'erreur de points Appuyer simultanément =27 et = 10 ou 12 ou 14

FAUTES = 11

Taper le numéro du joueur puis sur la touche "faute"

En cas d'erreur de fautes Taper le numéro du joueur puis Appuyez simultanément =27 et =11



Equipe visiteuse : DROITE

POINTS = 22 ou 24 ou 26

1 point / 2 points / 3 points


En cas d'erreur de points Appuyer simultanément =25 et = 22 ou 24 ou 26

FAUTES = 25

Taper le numéro du joueur puis sur la touche "faute"

En cas d'erreur de fautes Taper le numéro du joueur puis Appuyez simultanément =27 et =25

PENDANT LE MATCH - Pupitre programmation

Temps morts  = 17 puis =10 locaux / = 17 puis =26 visiteurs

Flèche de possession Appuyer= 20 

Début de match : orienter la flèche vers le panier de l'équipe qui n'a eu le ballon. A chaque entre deux sifflé : changer la flèche de côté

Buzzer Appuyer= 19

