

# MODE D'EMPLOI PUPITRE BAUDET

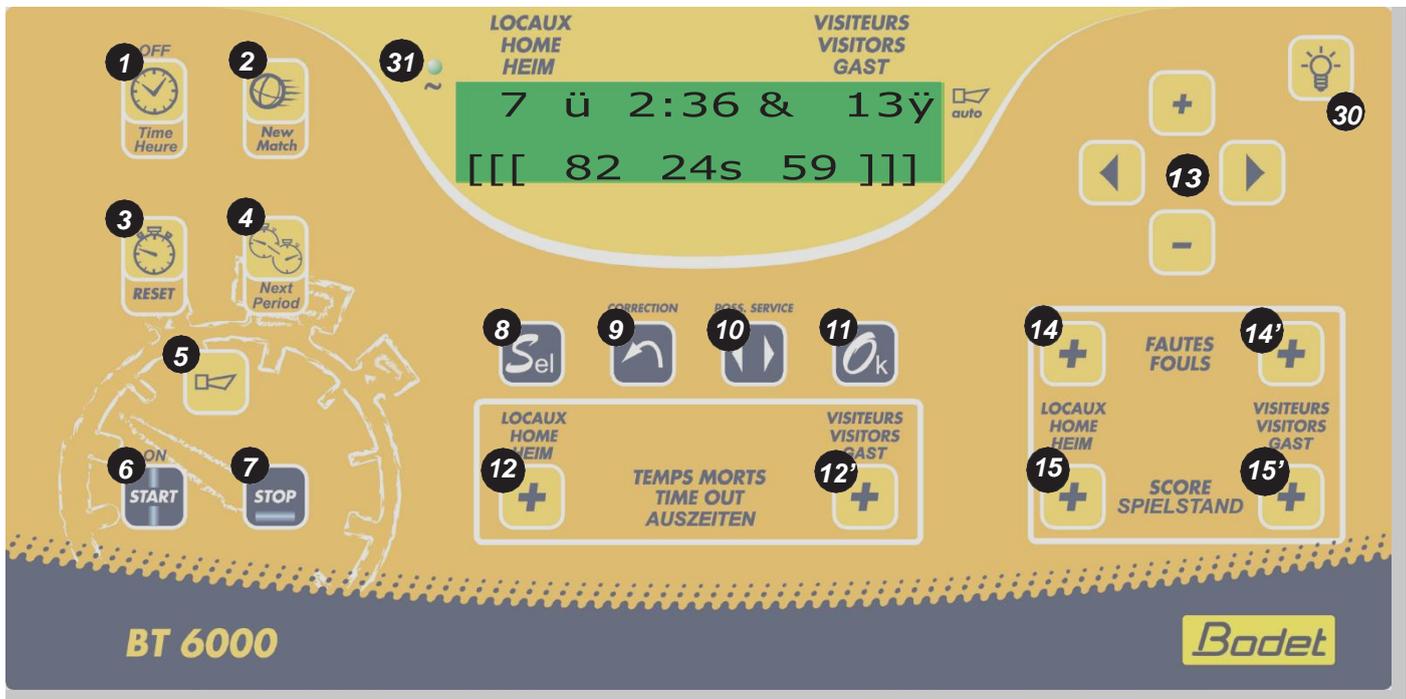
## Gymnase Lycée Lautrec



### Table des matières

1. Description des touches
2. Démarrage / arrêt du pupitre
3. Programmation match
4. Affichage hors match
5. Chronomètre
  - Rectification de la durée des périodes
  - Rajouter / enlever du temps de jeu
  - Rajouter 1/10 secondes
  - Rajouter du temps de jeu à la fin d'une période
6. Relancer un nouveau match
7. Reset
8. Klaxon
9. Correction
10. Score
11. Temps morts
12. Fautes





## Description des touches

1. Affichage heure ou match.
2. Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec, re-sélectionner le type de match et valider.
3. Reset chrono (appui 3 sec lorsque le chrono est sur STOP) rechargement des valeurs programmées en début de match sans RAZ scores.
4. Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante. Le chronomètre doit être arrêté auparavant.
5. Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.
6. Permet de lancer le chronomètre.
7. Permet d'arrêter le chronomètre.
8. Accès au menu paramétrage > 3 sec.
9. Mode correction : appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.
10. Inutilisée.
11. Inutilisée
12. et 12' Affectation temps mort « Locaux » ou « Visiteurs » - Arrêt automatique du TM en fin de décompte ou par un appui sur la touche concernée.
13. Touches de navigation dans les menus.
14. et 14' Affectation d'une faute d'équipe « Locaux » ou « Visiteurs ».
15. et 15' Score + 1 point par équipe « Locaux » et « Visiteurs ».
16. Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.
17. Témoin présence secteur.

## 2. DEMARRAGE / ARRET DU PUPITRE

Appuyer sur la touche START (6) pour allumer le pupitre

A la fin du match, appuyer sur la touche TIME (1) pendant 3 sec pour arrêter le pupitre.

*La visu reste allumée 1 min puis s'éteint, le tableau d'affichage indique l'heure*

## 3. PROGRAMMATION DE MATCH

Sélection du sport avec les touches GAUCHE/DROITE (13). Validation du sport avec la touche OK (11). Sélection du règlement avec les touches GAUCHE/DROITE (13) ou SEL (8).

Validation du type de règlement avec la touche OK (11).

## 4. AFFICHAGE HORS MATCH

En dehors des matchs, le tableau affiche l'heure permanente.

En mode match un appui bref sur la touche HEURE (1), permet de basculer de l'affichage d'un match (chronomètre arrêté) à l'affichage de l'heure et inversement

## 5. CHRONOMETRE

Pour démarrer le chronomètre, appui bref sur la touche START (6).

Pour arrêter le chronomètre, appui bref sur la touche STOP (7).

Un appui sur la poire START/STOP lance le chronomètre.

Un nouvel appui sur la poire START/STOP arrête le chronomètre.

- **Rectification de la durée des périodes de jeu avant le début d'un match**

Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour ajouter/enlever une minute de temps de jeu.

*Le tableau et le pupitre affichent la nouvelle valeur du chronomètre.*

Appui sur la touche START (6) pour lancer le match.

- **Rajouter / enlever du temps de jeu au chronomètre**

*Le chronomètre doit être arrêté au préalable avec la touche STOP (7).*

Appui sur la touche CORRECTION (9).

Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour rajouter/enlever 1 seconde au temps de jeu. En restant appuyé, le chrono défile rapidement.

Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

*Le tableau et le pupitre affichent la nouvelle valeur du chronomètre.*

Appui sur la touche START (6) pour relancer le chronomètre.

- **Rajouter des 1/10 secondes de jeu au chronomètre principal pendant la dernière minute**

*Le chronomètre doit être arrêté au préalable avec la touche STOP (7).*

Appui sur la touche CORRECTION (9).

Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour rajouter/enlever 1/10 seconde au temps de jeu. En restant appuyé, le chrono défile rapidement.

Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

- **Rajouter du temps de jeu à la fin d'une période**

Uniquement possible à la fin de la période dans les 60 sec avant l'affichage temps de repos

Appui sur la touche CORRECTION (9).

Appui sur la touche HAUT+ (13) pour rajouter 1/10 seconde au temps de jeu. Appuyer sur la touche autant de fois que nécessaire.

Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

- **Relancer un nouveau match**

Pour relancer un nouveau match, appuyer sur la touche NEW MATCH (2) pendant 3 secondes. Le pupitre se met de nouveau dans le choix du type de règlement. Si OK, appuyer sur la touche OK (11).

## **8. RESET**

En mode match, un appui sur la touche RESET (3), recharge le chronomètre à la valeur programmée sans modification des scores et des fautes (possible si le chronomètre est arrêté). Lors d'un création d'un message défilant ou d'un nom d'équipe, un appui efface le texte en cours.

## **6. KLAXON**

Appui sur la touche KLAXON (5). La durée de l'appui = la durée de la sonnerie. Possibilité d'arrêter le klaxon en appuyant sur la touche klaxon du pupitre principal ou poire klaxon. Le klaxon automatique s'arrête par défaut au bout de 5 secondes en fin de période. Lors d'un arrêt du chronomètre manuellement ou à la fin du temps de possession, le klaxon sonne pendant 3 sec.

## **10. CORRECTION**

Appui sur la touche CORRECTION (9). La visu du pupitre clignote.

Appui sur la touche correspondant à l'information à changer jusqu'à la valeur souhaitée.

Touches possibles :

SCORE (15) et (15') : pour retirer des points aux scores des équipes.

FAUTES (14) et (14') : pour retirer des fautes au cumul fautes des équipes.

TEMPS MORTS (12) et (12') : pour retirer des attributions de temps morts aux équipes.

TOUCHES HAUT+ / BAS- (13) : pour l'ajout/retrait de temps de jeu : minute, seconde et 1/10 de seconde.

Dès la correction terminée, appui sur la touche CORRECTION (9) pour revenir en mode normal.

Les nouvelles valeurs sont instantanément affichées sur le tableau d'affichage.

## **11. SCORE**

Pour incrémenter les points de l'équipe Loc ou Visit, appui sur la touche SCORES (15) ou (15') correspondante.

## **12. TEMPS MORTS**

Appui sur la touche TEMPS MORT (12) ou (12') correspondante.

Le temps mort s'arrête automatiquement en fin de décompte ou en appuyant sur la touche TEMPS MORT (12) ou (12') correspondante.

## **13. FAUTES**

Pour incrémenter le nombre de fautes ou lancer une pénalité, appui sur la touche FAUTES (14) ou (14') correspondante.