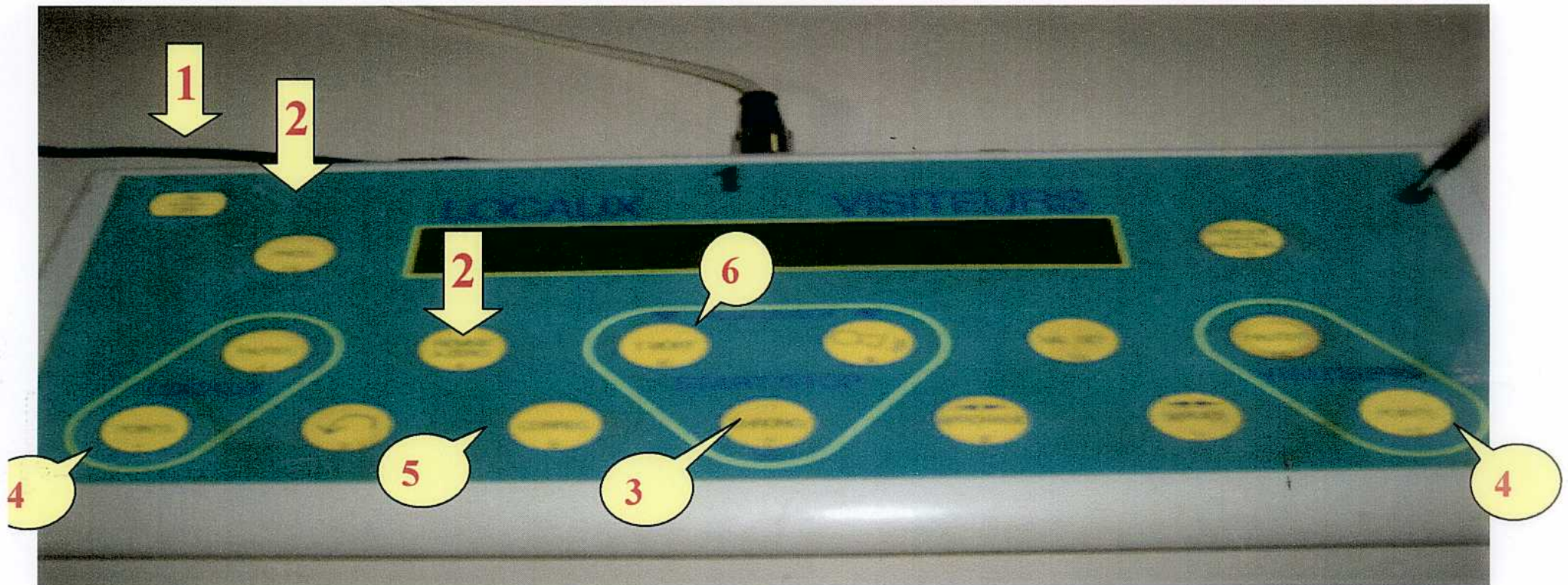


Appuyez sur touche ON/OFF (1)

**Remise à zéro (2) + Touche Programmation (basket, temps période, temps morts, prolongations)
(Touches 6 - 8 - validation touche 7)**

Lorsque la programmation est faite, appuyez sur ON/OFF pour afficher l'heure (pour arbitre)

Début de match appuyez sur ON/OFF et l'affichage s'inscrit avec le début de la rencontre



Pour démarrer et arrêter le match appuyer sur cette touche (3) a chaque coup de sifflet de l'arbitre. Ne démarrez que lorsque l'arbitre fait le signe.

Pour la mise à jour du score appuyer sur la touche (points locaux ou points visiteurs) (4)

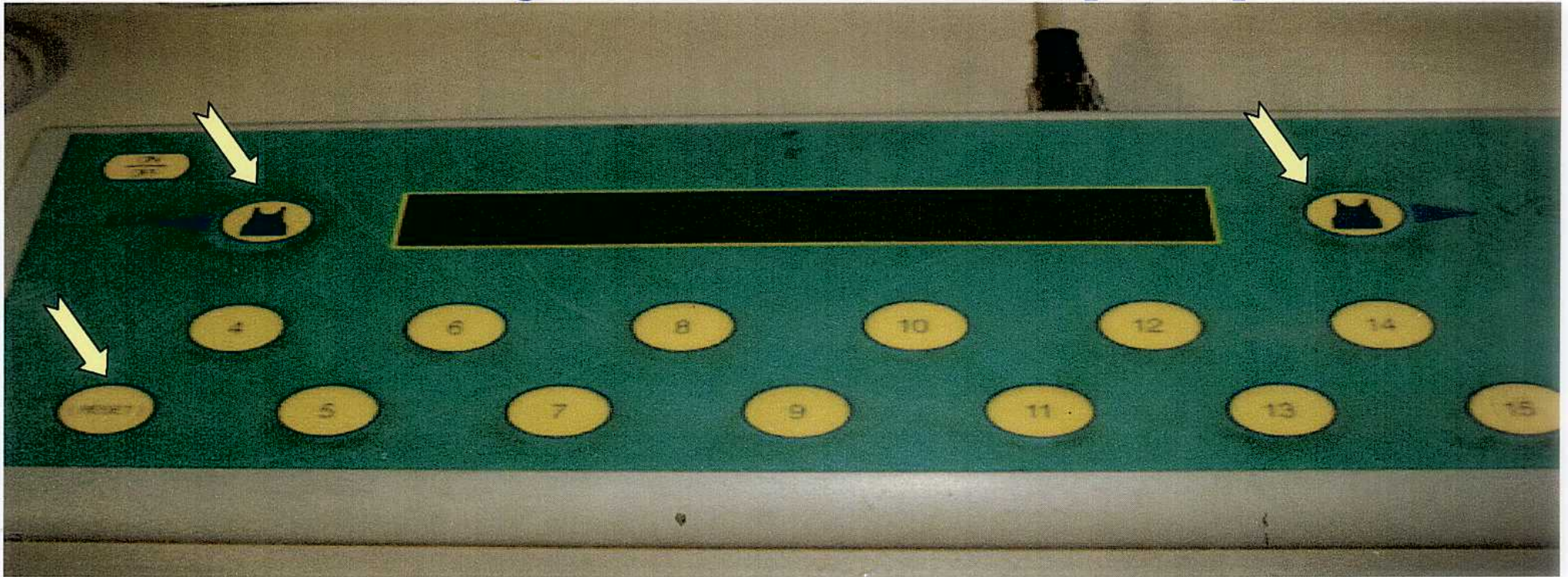
Une erreur est faite appuyer sur la touche correction (5) + points locaux ou visiteurs.

Temps morts : Après l'arrêt du chrono (3) appuyer sur touche T-MORT (6) + points locaux ou points visiteurs pour lancer et affecter le T-MORT. IL s'arrête automatiquement à 1 minute.

Pour pouvoir passer d'une période a une autre appuyer sur la touche program/période. pour relancer la nouvelle période.

A la fin du match appuyer sur mise à zéro + quelques secondes sur ON/OFF pour remettre l'affichage normal.

Si vous utilisez le tableau pour les fautes,
A l'allumage, veuillez faire les manips ci après :



1* Remettre les fautes à zéro, appuyez sur les touches (voir flèches)

- **RESET / LOCAUX**
- **RESET / VISITEURS**

2* Pendant la rencontre pour affecter une faute à un joueur il faut :

- **Appuyer sur locaux ou visiteurs puis le numéro du joueur concerné.**

3 * Une erreur d'affectation de fautes se produit, pour corriger il faut :

- **Ex : le joueur numéro 9 affiche 3 fautes alors qu'il en possède que 2. Automatiquement pour enlever la 3^e faute il faut aller jusqu'à 5 fautes et lui remettre le nombre exact.**