

BODET PUPITRE XTREM - Guide de démarrage rapide

A PRÉSENTATION DU PUPITRE



Désignations	Touches
Allumer le pupitre	1
Lancer/arrêter le chronomètre	2
+1 sur le score des locaux	3
+1 sur le score des visiteurs	3
Valider un paramètre	4
Démarrer un nouveau match	4
Correction : annule la dernière action effectuée	5

B ALLUMER LE PUPITRE - DÉMARRER UN MATCH

Appuyer sur START/STOP **1** pendant 3 secondes.

C ÉTEINDRE LE PUPITRE

Après 3 heures sans utilisation, le panneau affiche l'heure.

D LANCER/ARRÊTER LE CHRONOMETRE

Lancer le chronomètre : appuyer sur START/STOP **1**.

Arrêter le chronomètre : appuyer sur START/STOP **1** une deuxième fois.

E AJOUTER UN POINT

+1 à l'équipe locale : appuyer sur la touche GOAL **2**.

+1 à l'équipe visiteuse : appuyer sur la touche GOAL **3**.

F CORRIGER LE SCORE

Appuyer sur la touche CORRECTION **5**.

La touche correction annule la dernière action effectuée sur le pupitre.

G DEMARRER UN NOUVEAU MATCH

Appuyer sur la touche OK **4** pendant 3 secondes.

H CORRECTION DU CHRONOMETRE

Chronomètre arrêté, appuyer sur la touche OK **4**, l'afficheur clignote.

Modifier la valeur du chronomètre (action sur les secondes) avec les touches + (START/STOP) **1** et - (CORRECTION) **5**.

Ajout de 2 secondes



Retrait de 24 secondes



H MODIFIER L'HEURE

Appuyer sur les touches + (START/STOP) **1** et - (CORRECTION) **5** en même temps pendant 3 secondes. Le panneau affiche «dF : n».

Appuyer sur les touches GOAL **2** et **3** jusqu'à ce que le tableau affiche «Ti : n».

Appuyer sur la touche START/STOP **1**, les minutes clignotent puis le tableau affiche «Ti : y».

Modifier les minutes avec les touches + (START/STOP) **1** et - (CORRECTION) **5**.

Appuyer sur les touches GOAL **2** et **3**, les heures clignotent.

Modifier les heures avec les touches + (START/STOP) **1** et - (CORRECTION) **5**.

Valider avec la touche OK **4**. Affichage de la luminosité (possibilité de l'ajuster avec les touches + (START/STOP) **1** et - (CORRECTION) **5**).

Valider avec la touche OK **4**.