

Notice d'utilisation marquoir du Collège St-Louis Basket

- 1) Connecter les pupitres entre eux et allumer chaque pupitre grâce au bouton d'alimentation vert (rester appuyer 1-2 secondes) ; patientez 5 à 10 "



- 2) Programmation de la rencontre grâce au pupitre principal et au clavier.
 - a. Appuyer simultanément sur les touches C [16] + RESET [15]
 - b. Appuyer 3x sur PROG [27]

Lorsque vous voyez défiler les différentes possibilités de sports, vous vous trouvez dans le menu principal.

- i. Appuyer sur la touche Temps-mort [17]
- ii. Appuyer sur la touche → [9]
Répéter l'opération pour tomber sur la catégorie choisie :
REGIONAUX – PROVINCIAUX – U12--U10 et ensuite valider avec V 23
- iii. Attendre quelques secondes puis appuyer sur la touche → [9] pour jouer

NB : Toujours répondre NON (touche [0]) à la question : Connexion Android ?

- iv. Programmation des Noms d'équipes et numéros des joueurs

Les étapes 1 et 2 ci-dessous se font UNIQUEMENT AVEC LE CLAVIER

1. Inscrire le nom de l'équipe locale : CSLB, appuyer ensuite sur la touche « entrer » du clavier
2. Inscrire les numéros des joueurs dans l'ordre croissant. Appuyer sur la touche « entrer » du clavier pour passer au joueur suivant. Pour laisser une place « vide », appuyer sur la touche « espace » du clavier et puis « enter ».
Répéter cette opération pour enlever les dernières lignes, autant de fois qu'il reste de lignes jusqu'à 12 joueurs encodables.
3. Une fois terminé, appuyer sur la touche V [23] du pupitre.

- v. Répéter les étapes 1 à 3 pour l'équipe visiteuse.

- c. Vous êtes dans l'avant-match
 - i. Lancer l'avant-match avec la touche [18] et une seconde fois pour lancer le décompte **ou**
 - ii. Afficher l'heure avec la touche [21] **ou**
 - iii. Lancer le match avec la touche [28]

NB : [16]+[18] permet de modifier le temps d'av. match avec [24] pour ↗ et [12] pour ↘ à condition d'arrêter le compte à rebours

- 3) Pendant la rencontre

- a. Touches jaunes : gestion du temps et klaxon [19]
 - i. Démarrer et arrêter le temps de jeu : touche [18]
 - ii. Démarrer le Temps-mort : touche [17] (uniquement si le temps de jeu est arrêté) suivie de la touche 10 ou 26 (valeur 1) selon le côté de l'équipe qui l'a sollicité.
- b. Touches bleues = gestions des points : A gauche, NOUS et A droite : l'adversaire
- c. Les fautes personnelles des joueurs :

Si texte défilant non activé en automatique, on peut le lancer en actionnant [16]+[21]

Enter le numéro du joueur et appuyer sur la touche « CARTON ROUGE » du côté de l'équipe concernée.

- d. Retirer un point : appuyer simultanément la touche C [16] et la valeur « point » (1, 2 ou 3) du côté de l'équipe concernée.
- e. Retirer une faute : sur le pupitre « fautes », tenez enfoncé le C [27] + n° du joueur + carton rouge du côté de l'équipe concernée.
- f. Sens des possessions alternées : appuyer sur la touche [20] jusqu'à obtention du sens désiré
- g. ¼ temps retentit : **ne rien faire**, décompte de 2' est automatique et l'affichage du ¼ temps suivant se fera également automatiquement. Vous êtes donc prêt pour déclencher le chrono dès la mise en jeu.