

Notice d'utilisation marquoir du Collège St-Louis Basket

- 1) Connecter les pupitres entre eux (faire correspondre les numéros indiqués sur chaque entrée) et allumer chaque pupitre grâce au **bouton d'alimentation vert** (rester appuyer 2 secondes) ; patienter 5 à 10 secondes.



- 2) Programmation de la rencontre grâce au PUPITRE PRINCIPAL et au CLAVIER.
 - a. Appuyer simultanément sur les touches **C [16]** puis **RESET [15]**
 - b. Appuyer 3x sur **PROG [27]** (délai de minimum 0,5 seconde entre chaque appui)

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]** (représentée par “→” sur l’écran)
Répéter l’opération pour tomber sur la catégorie choisie parmi :
REGIONAUX – PROVINCIAUX – U12 – U10
- iii. Valider en appuyant sur la touche **V [23]**

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

- iv. Attendre quelques secondes puis appuyer sur la touche **[9]** (représentée par “→” sur l’écran) pour jouer
- v. 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 » ou « ESLU », appuyer ensuite sur la touche « ← » du clavier
2. Inscrire les numéros des joueurs de l’équipe locale dans l’ordre croissant. Appuyer sur la touche « ← » du clavier pour passer au joueur suivant. Pour laisser une ligne « vide », appuyer sur la touche « espace » du clavier et puis « ← ». Répéter cette opération pour enlever les dernières lignes, autant de fois qu’il reste de lignes jusqu’à 12 joueurs encodables

NB : ne pas aller trop vite pour entrer les numéros et passer d’une ligne à l’autre

3. Une fois terminé, appuyer sur la touche **V [23]** du pupitre

- vi. 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]** ou
 - ii. Afficher l’heure avec la touche **[21]** ou
 - iii. Lancer le match avec la touche **[28]**

NB : presser **C [16]** puis **[18]** simultanément permet de modifier le temps d’avant-match avec **2 [24]** pour augmenter et **2 [12]** pour diminuer (le temps doit être à l’arrêt)

Si texte défilant non-activé, le lancer en appuyant simultanément sur les touches **C [16]** puis **[21]**

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
 1. Pendant le décompte du temps-mort, indiquer l’équipe qui l’a demandé en appuyant sur la touche **1 [10]** (nous) ou **1 [26]** (l’adversaire)
 2. Pour terminer le temps-mort avant son terme, appuyer 3x sur la touche **[17]**
- b. **Touches bleues** : gestions des points
 - i. A gauche : NOUS
 - ii. A droite : l’adversaire

- c. Les fautes personnelles des joueurs (**PUPITRE SECONDAIRE « FAUTES PERSONNELLES »**)
 - i. Enter le numéro du joueur puis appuyer sur la touche **CARTON ROUGE** correspondant (à gauche pour un joueur de chez nous, à droite pour un adversaire)
 - ii. Même manoeuvre pour retirer une faute en appuyant préalablement sur la touche **C** et simultanément sur la touche **CARTON ROUGE** correspondant
 - d. Retirer un point : appuyer simultanément la touche **C [16]** puis sur le **point** correspondant (**[10], [12], [14], [22], [24], [26]**)
 - e. Sens des possessions alternées : appuyer sur la touche 20 jusqu'à obtention du sens désiré si flèche de table indisponible
 - f. ¼ temps retentit : **ne rien faire**, le décompte de l'intervalle est automatique et l'affichage du ¼ temps suivant se fera également automatiquement. Vous serez donc prêt pour déclencher le chrono dès la mise en jeu. Néanmoins, pour terminer l'intervalle de ¼ temps avant son terme, appuyez sur la touche **[28]**
- 4) Après la rencontre
- a. Si aucune rencontre n'a lieu directement après la vôtre : **éteindre tout le matériel** et éventuellement remettre en charge le pupitre principal (de même que le pupitre des 24"/14").
 - b. Si votre rencontre est la dernière de la journée : **ranger tout le matériel** dans les valises adéquates et **remettre en charge** le pupitre principal derrière le bar (de même que le pupitre des 24"/14").
 - c. Les mêmes consignes s'appliquent à l'ordinateur ayant été utilisé pour la FME (Feuille de Match Electronique) si ce n'est que son éventuelle remise en charge sera évaluée par la personne tenant le bar.

Représentation du pupitre principal

