

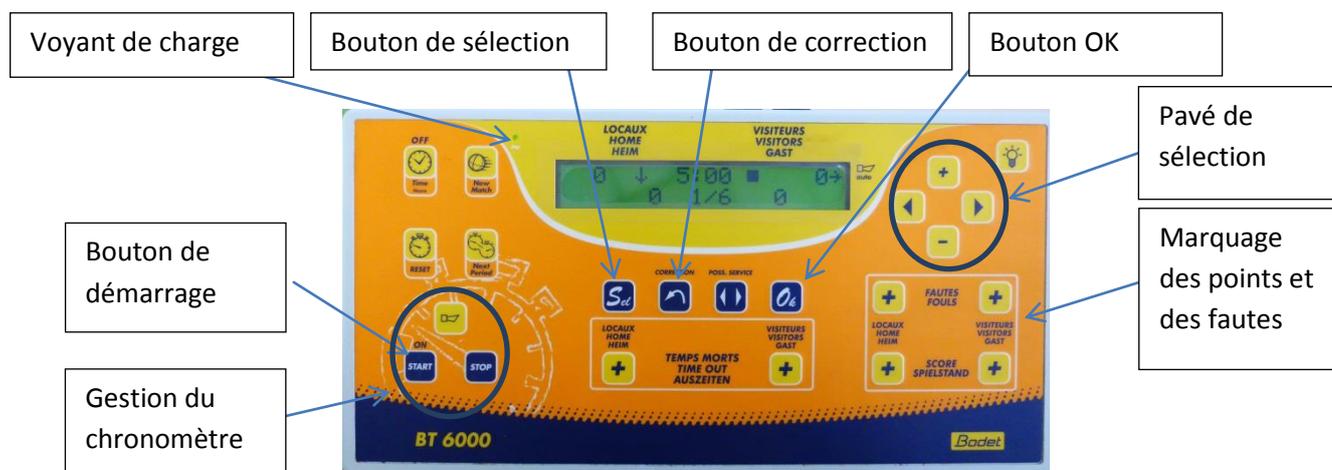
UTILISER LE PUPITRE DE LA TABLE DE MARQUE

MAJ : 12/10/2014

Où se trouve le pupitre ?

Le pupitre se trouve dans l'armoire blanche, à gauche dans le local du basket. Si l'armoire est fermée, la clé se trouve sur le trousseau accroché dans le placard du matériel du LTMB.

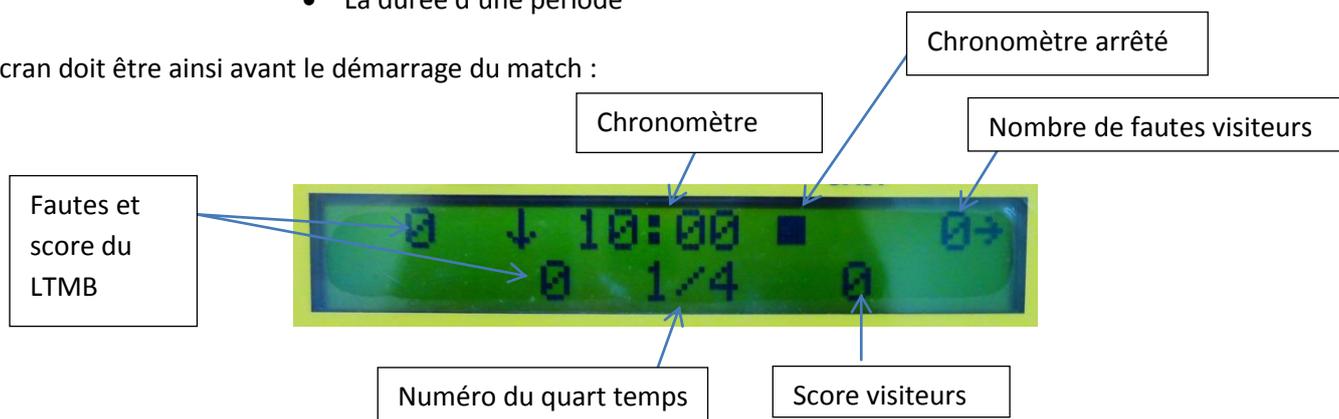
Le pupitre :



Avant de commencer :

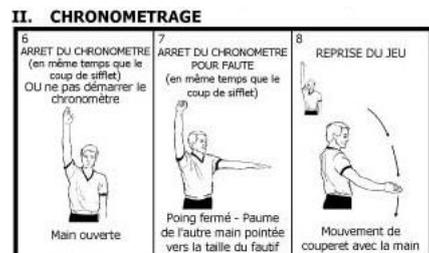
- Vérifier que le voyant de charge est bien éteint. S'il est rouge, brancher l'appareil avec la rallonge,
- Appuyer longuement sur « ON »,
- Sélectionner le sport et le format du jeu : Par défaut : < **Basketball** > puis < **FIBA : 4 x 10** > ,
- Vous pourrez modifier les paramètres en appuyant **longuement** sur < **Sélection** >. Puis utiliser le pavé de sélection. Vous pourrez ainsi modifier :
 - La durée avant match
 - Le nombre de périodes de match
 - La durée d'une période

L'écran doit être ainsi avant le démarrage du match :



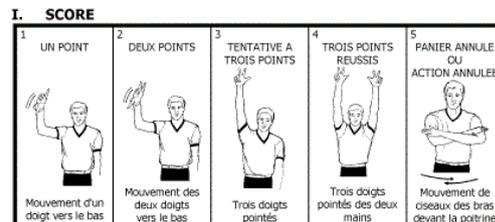
Gestion du chronomètre

- **Démarrage** : Il faut démarrer le chrono lorsque l'arbitre baisse le bras (lorsque le ballon touche un joueur sur le terrain).
- **Arrêt** : le chrono est arrêté dès que l'arbitre siffle.



Gestion des scores et des fautes

- Gérer les scores et les fautes avec le pavé « marquage des points et des scores ».
- Vérifier régulièrement la **cohérence avec le marqueur**.



En cas d'erreur sur le score / faute :

- Appuyer sur la touche **<Correction>**, l'écran clignote, les actions sont alors inversées, si l'on appuie sur **<+>** en score, cela enlève un point (idem pour les fautes). Appuyer de nouveau sur **<correction>**, l'écran arrête de clignoter.



Gestion des temps morts

- Lorsque l'arbitre accorde le temps mort, appuyer sur la touche **<+>** de l'équipe qui demande le temps mort, le temps (60 sec) sera automatiquement décompté.



Fin de quart temps :

- En fin de quart temps, la sirène retentit.

ATTENTION : Le chronométreur doit relancer le quart temps suivant en appuyant sur le bouton correspondant en haut **<New period>**. Le pupitre gère alors les 2 minutes entre les quart temps ou les 10 min de la mi-temps.



Autres fonctions :

- Le bouton **<reset>** permet de redémarrer un quart temps au début,
- Possibilité de démarrer un nouveau match avec le bouton **<new match>**. Appuyer longuement.



En fin d'utilisation :

- Penser à éteindre le pupitre en appuyant très longuement sur le bouton **<OFF>** (au moins 10 secondes). Ceci permet d'économiser de la batterie.

