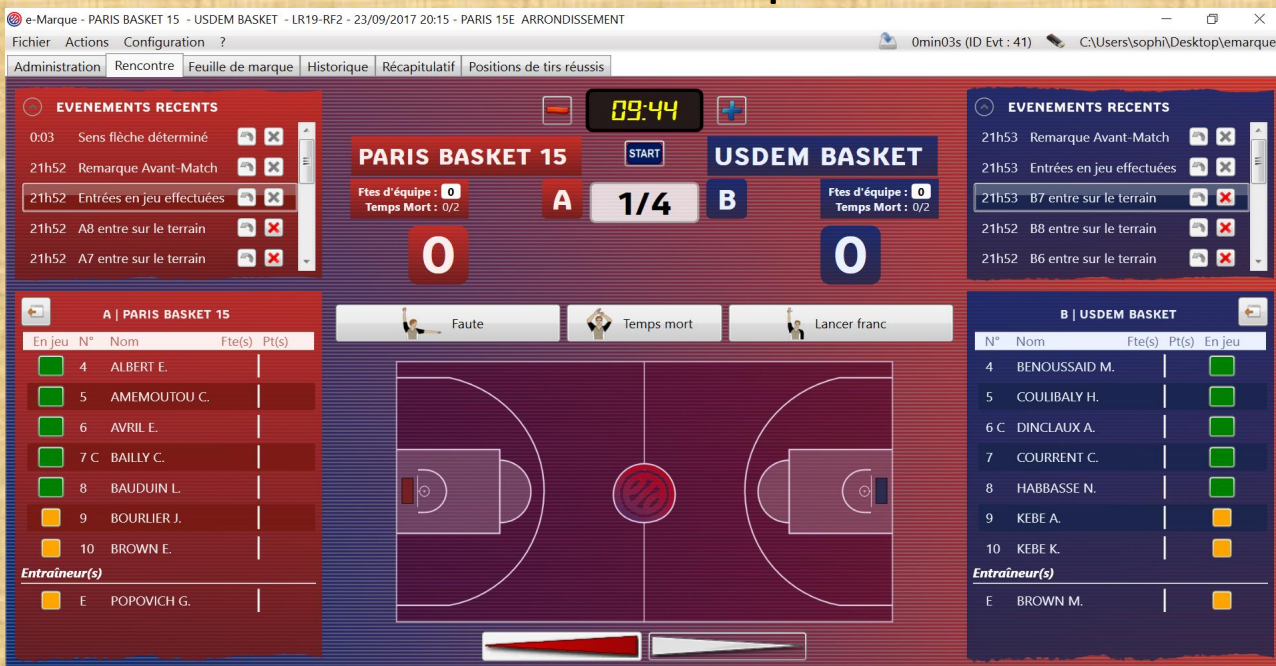


E Marque : Pendant la rencontre



Conseil



Position de manipulation :

- Main gauche sur la barre espace
- Main droite sur la souris

Communiquer en permanence avec le chronomètreur notamment sur les changements ou demander pour qui le joueur entrant va rentrer en jeu va permettre de fluidifier le jeu. S'il y a trop de remplacement, décocher tout le monde et recocher les 5 joueurs.

Attention aux côtés des bancs et des paniers au départ du match

Le logiciel donne des conseils d'utilisation grâce à différentes alertes, comme 6 joueurs sur le terrain. **Soyez vigilant.**

Gestion du Score

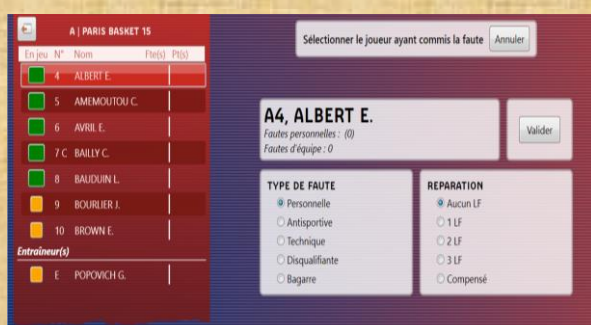
Pour saisir les paniers, cliquer sur la position de tir sur le terrain puis cliquer sur le nom du marqueur. La valeur du tir dépend de la position du tir sur le terrain.



Attention de ne pas cliquer sur la pastille verte ou orange qui sert à faire des changements.

Saisie des fautes

Cliquer sur Faute, sélectionner qui a commis la faute, sélectionner le type de fautes, la réparation et valider.



Un bandeau apparaît alors, cliquer sur OK.

Si la faute est suivie de lancer franc (LF), la séquence de LF s'enchaîne automatiquement.

Si le joueur à 5 fautes ou s'il a une faute disqualifiante, la pastille devient rouge.

La modification ou la suppression d'une faute en cas d'erreur se fait dans l'onglet des événements récents.

Si une faute concerne un joueur qui n'est pas en jeu, le logiciel demandera une confirmation.

Modification du nombre de LF à tirer

Déplacer le curseur du nombre de LF à tirer en cas de modification du nombre de LF à tirer.

Modification ou suppression d'un tir



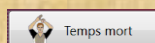
Pour modifier un tir, cliquer sur le bouton de modification dans la fenêtre événements récents, puis repositionner le tir et valider.

Pour supprimer un tir, cliquer sur le bouton de suppression dans la fenêtre événement puis valider.

Si un panier est affecté à un joueur non en jeu, le logiciel demandera une confirmation.

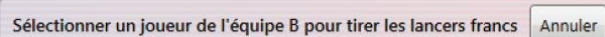
Saisie des temps morts

Cliquer sur Temps Mort, indiquer la minute du temps mort et indiquer quelle équipe prend le temps mort.

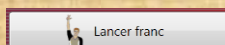


La modification ou la suppression d'un temps mort en cas d'erreur se fait dans l'onglet des événements récents.

Si un temps mort est demandé avant le tir de lancers francs après une faute, sortir de la procédure automatique des LF en cliquant sur Annuler ou en appuyant sur Echap.



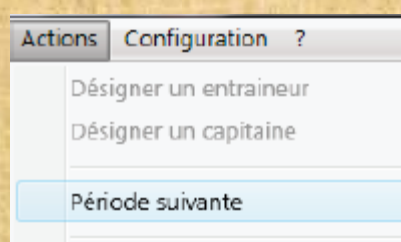
Après le temps mort, cliquer sur le bouton « Lancer Franc ».



Passer à la période suivante

Cliquer sur le menu Action puis cliquer sur Période Suivante.

Lors du changement de côté à la mi-temps, la flèche suit automatiquement.



Saisie d'un remplacement

Cliquer sur la pastille verte du joueur sortant, puis cliquer sur la pastille orange du remplaçant concerné.



Attention, ne pas déclencher le chronomètre pendant le temps du remplacement.

Gestion du chronomètre

Touche Espace du PC : Start/Stop du temps

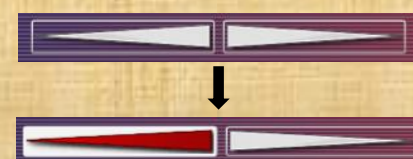
Le temps peut s'ajuster avec les touches + et - autour du chronomètre.



NB : La gestion du temps n'est pas indispensable au déroulement du match. Le chronomètre de la salle est la référence.

Gestion de la flèche de possession

Lors de l'entre deux, cliquer sur la flèche d'alternance.



Si un entre deux est siffler, cliquer sur l'autre direction de la flèche d'alternance

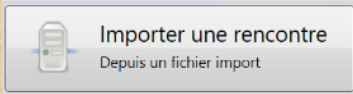
NB : La gestion de la flèche de possession n'est pas indispensable au déroulement du match. La flèche matérielle de la table de marque est la référence.



E Marque : Avant la rencontre

Lancer la rencontre

Cliquer sur « Importer une rencontre ».



Rechercher le fichier de la rencontre et cliquer sur « Extraire ».

Définir l'emplacement de la sauvegarde. Lancer la rencontre.

Informations de la rencontre

Compléter les diverses informations de la rencontre et cliquer sur « Valider ».

INFORMATIONS - RENCONTRE	
Type de championnat : CHAMPIONNAT LR19	Date : 23/09/2017
Championnat disputé : LR19-RF2	Heure : 20:10
Numéro de rencontre : 202004	Lieu : PARIS 15E ARRONDISSEMENT
Retransmission TV :	Poule : A
Nombre de spectateurs :	

REGLEMENT	
Durée d'une période : 00:10:00	Périodes par mi-temps : 2
Durée d'une prolongation : 00:05:00	Temps-morts première mi-temps : 2
Durée d'un temps mort : 00:01:00	Temps-morts deuxième mi-temps : 3
Fautes d'équipe première mi-temps : 5	Temps-morts prolongations : 1
Fautes d'équipe prolongations : 5	Fautes d'équipe deuxième mi-temps : 5

EQUIPE A	EQUIPE B
Nom Equipe : PARIS BASKET 15	Nom Equipe : USDEM BASKET
Abbrégé : LOC	Abbrégé : M15
N° Informatique : 11501	N° Informatique : 11850
Couleur de maillot : Rouge	Couleur de maillot : Bleu
Handicap : 0	Handicap : 0

Saisie des Informations Joueurs et Officiels

Cliquer sur Aj.Joueur pour ajouter les joueurs, puis dans la case « Nom » taper les premières lettres du nom du joueur. Penser à définir un capitaine en cliquant dans la case « Capitaine ».

Cliquer sur Aj.Entraîneur pour ajouter les entraîneurs. Le nom, prénom et n° de licence sont à rentrer manuellement.

Cliquer sur Aj.Officiels pour ajouter les officiels. Le nom, prénom et n° de licence sont à rentrer manuellement.

NB : Pour modifier un joueur/officiel/entraîneur, cliquer sur l'icône de modification à côté du nom concerné.

NB : Pour supprimer un joueur/officiel/entraîneur, cliquer sur l'icône de modification à côté du nom concerné.

Saisie des 5 de départ et signatures des entraîneurs

Dans l'onglet « Rencontre », cliquer sur les pastilles oranges à côté des noms des joueurs. Chaque clic inverse la couleur de la pastille.

Si la pastille est :

- orange, le joueur est sur le banc,
- Verte, le joueur est en jeu.

Lorsque les 5 joueurs sont sélectionnées, cliquer sur le bouton « Signer » et faire signer l'entraîneur à la souris.

Sens de jeu

Lorsque les signatures des entraîneurs ont été faites, le logiciel demande si une inversion des bancs d'équipe et des paniers est à faire. Si la réponse est oui, les bancs et les paniers s'inversent.

L'inversion peut se faire à tout moment en cliquant sur « Configuration » et « Inverser les bancs d'équipes et paniers ».

NB : le panier sur lequel une équipe attaque est matérialisé par un rectangle de la couleur de l'équipe.

Evènements récents

Toutes les actions des OTM y sont inscrites.

- Pour modifier une action
- Pour supprimer une action

Ajuster le temps

Le temps est ajustable grâce au +/-

Faute / Temps mort / Lancer Franc

Score

Cliquer suivant le bouton suivant l'annonce des arbitres centraux.

Période

Pastille Changement

Vert : en jeu
Orange : sur le banc
Rouge : exclu

Terrain de basket

Flèche de possession

Rectangle de couleur pour le sens d'attaque

Cliquer sur la position de tir sur le terrain puis cliquer sur le nom du marqueur. La valeur du tir dépend de la position du tir sur le terrain.

Le côté est indiqué par la flèche rouge

Le rectangle bleu positionné à droite informe que l'équipe bleu attaque sur le panier situé à droite des OTM