

TABLE DE MARQUE

Ce document décrit l'utilisation du pupitre utilisé à la table de marque du COSEC. Seules les fonctions à connaître pour une bonne utilisation avant, pendant et après le match, sont décrites.



Démarrage du pupitre

Banchez le pupitre sur le secteur.

Appuyez sur la touche START **(6)** pour allumer le pupitre.

L'affichage de la visu indique la mise en route du pupitre. Attendez quelques secondes le défilement des messages, un message d'accueil apparaît. Le pupitre recherche la communication avec le tableau dans la salle.

Arrêt du pupitre

A la fin du match, appuyez sur la touche Time **(1)** pendant 3 secondes pour arrêter le pupitre.

La visu reste allumée pendant 1 minute puis s'éteint. Le tableau d'affichage indique l'heure.

Sélection nombre de périodes et durée de chaque période d'un match

Il s'agit de sélectionner un des types de règlement déjà programmés.

A l'aide des touches + et - de **(13)** affichez le type de règlement (nombre de périodes et durée de chaque période) correspondant au match à venir puis appuyez sur la touche OK **(11)**.

Tout est prêt, le match peut commencer.

Relancer un nouveau match

Avant de réaliser cette fonction, il faut que la feuille de match du match précédent ait été validée par l'arbitre.

Pour relancer un nouveau match, appuyez sur la touche NEW MATCH **(2)** pendant 3 secondes.

Le pupitre se met de nouveau dans le choix du type de règlement.

Si c'est le même type de règlement, appuyez sur la touche OK **(11)**.

Le nouveau match prendra en compte les derniers paramètres validés et réinitialisera le chronomètre, le score et autres infos.

Si ce n'est pas le même type de règlement, sélectionner un type de règlement comme décrit précédemment.

Marche/Arrêt du chronomètre

Pour mettre en marche le chronomètre, appuyez sur la touche START **(6)**.

Pour arrêter le chronomètre, appuyez sur la touche STOP **(7)**.

Score

Ajouter des points

Pour incrémenter les points de l'équipe Loc (locale) ou Visit (visiteur), appuyez sur la touche SCORES **(15)** ou **(15')** correspondante.

Enlever des points

Appuyez sur la touche CORRECTION **(9)**.

Appuyez sur la touche SCORE **(15)** ou **(15')** correspondante.

Affichage sur la visu du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction.

Appuyez sur la touche CORRECTION **(9)** pour valider la correction.

Les nouveaux scores sont instantanément affichés sur le tableau d'affichage.

Temps morts

Avant d'enregistrer un temps mort sur le pupitre, il faut s'assurer que l'équipe ayant posé le temps mort est en position d'attaque.

Appuyez sur le klaxon **(5)** puis immédiatement après arrêtez le chrono en appuyant sur la touche STOP **(7)** et appuyez sur la touche TEMPS MORT **(12)** ou **(12')** correspondante.

Le temps mort s'arrête automatiquement en fin de décompte.

Faute/Pénalité

Lorsque l'arbitre sort un joueur avec une pénalité de 2 minutes, appuyez sur la touche **(14)** ou **(14')** correspondante.

Le décompte des 2 minutes est actif sur le tableau d'affichage en correspondance de l'équipe pénalisée. Il n'est pas possible de gérer plusieurs pénalités pour une même équipe.