Check-list jour de match · table de marque

table-basket.vercel.app

Avant le match

arrive au moins 30 min avant

LE PUPITRE DU TABLEAU

- [ ] Chrono Brancher et allumer le pupitre (ON), choisir le mode basket (touche 1).
- [ ] Chrono Vérifier les réglages : 4 quart-temps de 10 min, prolongation de 5 min, durées des temps-morts et des pauses.
- [ ] Chrono Tester le klaxon (touche 19) et, s'il y en a un, le sifflet électronique « Precision Time ».
- [ ] Chrono Vérifier que le tableau affiche bien les bons noms d'équipes, 0 à 0 et le 1er quart-temps.
- [ ] 24 s S'il y a un opérateur 24 secondes : allumer le pupitre des 24 s (touche verte) et choisir le mode FIBA.
- [ ] Chrono Lancer le compte à rebours d'avant-match (touche 18) quand les arbitres le demandent.

LA E-MARQUE

- [ ] Marqueur Ordinateur chargé et branché, connexion internet qui fonctionne.
- [ ] Marqueur Récupérer le code de la rencontre auprès du club (8 lettres et chiffres).
- [ ] Marqueur e-Marque V2 : Importer une rencontre → taper le code → Lancer la rencontre.
- [ ] Marqueur Vérifier les 5 onglets : rencontre, équipes et couleurs, joueurs (numéros de maillot, capitaines), officiels, paramètres.
- [ ] Marqueur Mettre en jeu les 5 de départ de chaque équipe et faire signer les deux entraîneurs.
- [ ] Marqueur Cliquer sur « Débuter le match ».

TOUTE LA TABLE

- [ ] Table Se présenter aux arbitres et se mettre d'accord sur qui fait quoi.
- [ ] Table Réviser les gestes essentiels de l'arbitre (antisèche).

Pendant le match

À CHAQUE INSTANT

- [ ] Chrono Coup de sifflet = chrono arrêté (18). Le jeu reprend = chrono relancé.
- [ ] Marqueur Le chrono de la e-Marque reste d'accord avec le grand tableau (corriger avec – / +).
- [ ] Table Le score du tableau et celui de la e-Marque sont toujours les mêmes.
- [ ] Marqueur Après l'entre-deux du début, régler la flèche de possession vers l'équipe qui n'a pas eu le ballon.

FAUTES, TEMPS-MORTS, CHANGEMENTS

- [ ] Table Faute : saisir le joueur, le type et la sanction ; ajouter la faute d'équipe au tableau (11 ou 25).
- [ ] Marqueur Prévenir l'arbitre dès qu'un joueur a 5 fautes.
- [ ] Table Temps-mort ou changement demandé : faire sonner le klaxon au bon moment, chrono arrêté.
- [ ] Table Fin de quart-temps : « Période suivante » dans la e-Marque ; le pupitre prépare le suivant tout seul.

Après le match

LA E-MARQUE

- [ ] Table Vérifier que le score final est le même sur le tableau et dans la e-Marque.
- [ ] Marqueur Menu ☰ → Fin de match ; désigner les capitaines s'il le faut.
- [ ] Marqueur Faire valider et signer ce qui doit l'être (fautes techniques ou disqualifiantes, incidents, réserves).
- [ ] Marqueur Générer la feuille de marque PDF et télécharger les fichiers (petits nuages).
- [ ] Marqueur Avec internet : synchroniser, puis clôturer le match en retapant le code de la rencontre.

LE PUPITRE ET LA TABLE

- [ ] Chrono Seulement après avoir noté le score : nouveau match (C + RESET) ou éteindre le pupitre (ON).
- [ ] Table Ranger le matériel (ordinateur, chargeur, pupitre, câbles).

Les 4 règles d'or de la table

1. Sifflet = chrono arrêté, avant tout le reste.
2. Locaux à gauche (la maison), visiteurs à droite (le bus).
3. Une erreur ? On corrige tout de suite (touche C au pupitre, historique dans la e-Marque).
4. Un doute ? On demande à l'arbitre, calmement.