CENTRE DE FORMATION · TABLE DE MARQUE

Deviens le Maître du Tableau

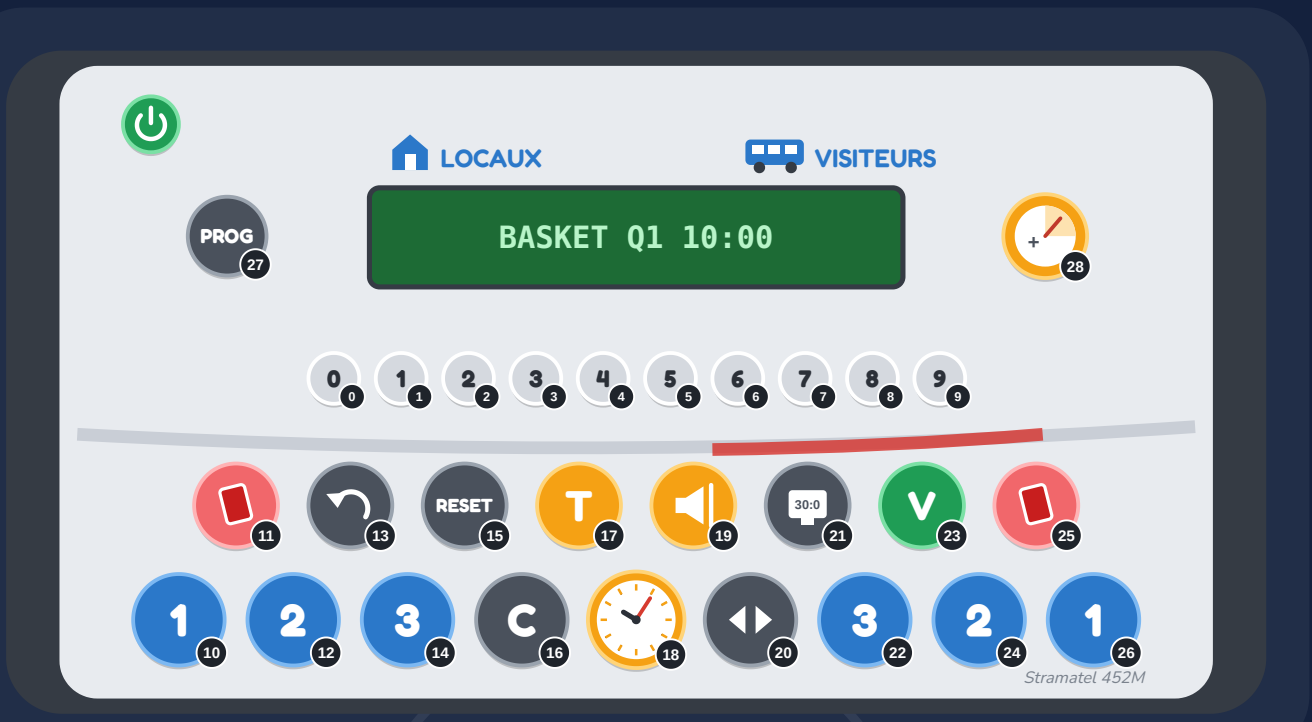


Le guide tout simple pour piloter le grand tableau d'affichage pendant un match de basket. 10 missions, un quiz, et une antisèche à garder près du pupitre.

10 missions · 1 quiz · 1 antisèche · Pupitre Stramatel 452M

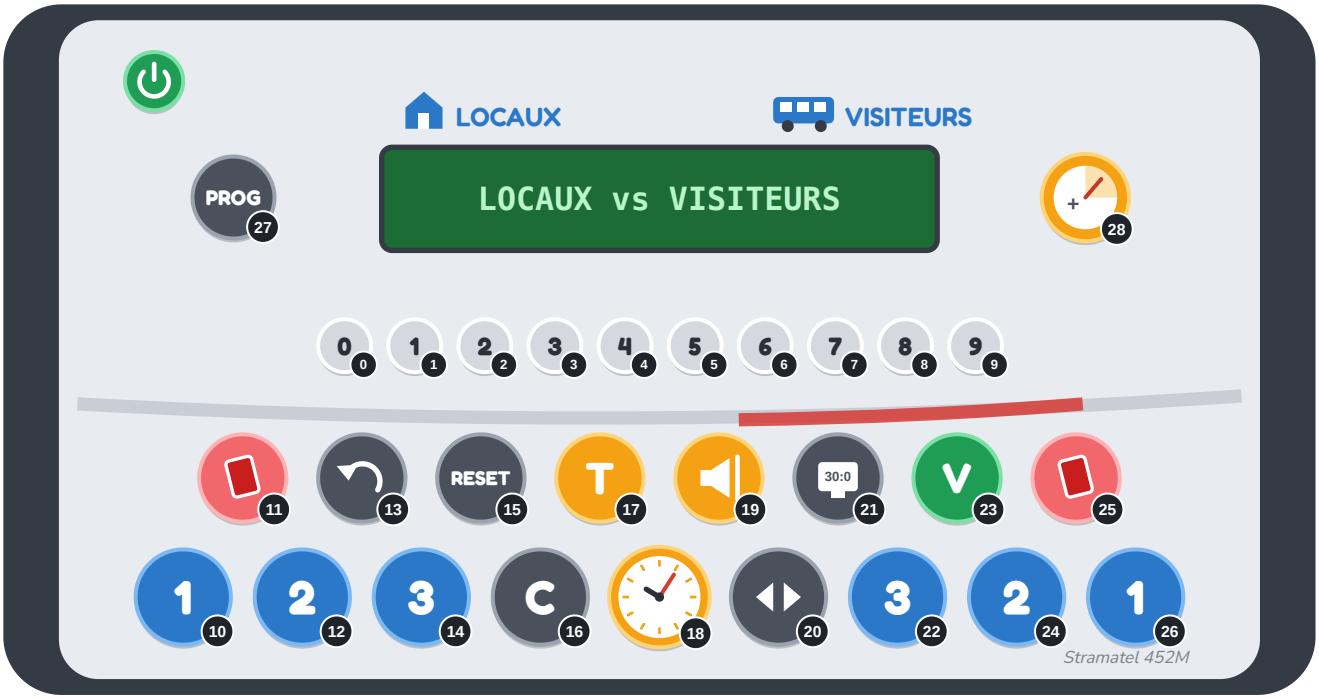
Ton rôle à la table de marque

Pendant le match, c'est toi qui fais vivre le grand tableau : tu lances et tu arrêtes le chrono, tu ajoutes les points, les fautes et les temps-morts. Les joueurs, les coachs et tout le public comptent sur toi !



Échauffement

Découvre ton pupitre



Bleu = les points
Gauche pour les Locaux, droite pour les Visiteurs. Touches 1, 2 et 3.

Rouge = les fautes
Les cartons rouges : une faute d'équipe à chaque appui.

Orange = le temps
Chrono, temps-mort, klaxon et quart-temps.

Gris = les outils
C (la gomme), RESET, flèche de possession, retour…

Vert = allumer / valider
ON pour allumer, V pour valider un réglage.

Petits ronds = chiffres
Pour choisir le sport et taper les réglages.

Règle d'or 1

Maison à gauche, bus à droite

Les **Locaux** jouent à la maison : leurs touches sont à **gauche**. Les **Visiteurs** sont venus en bus : à **droite**.

Règle d'or 2

Sifflet = chrono stop

L'arbitre siffle ? On arrête le chrono avec **Chrono 18** **avant** de faire autre chose.

Règle d'or 3

C, c'est la gomme

Une erreur ? On **maintient** **C 16** et on appuie sur la touche à corriger.

Un match de basket, c'est…

4 quart-temps de 10 minutes de jeu, avec des pauses entre eux. En cas d'égalité à la fin, on joue une prolongation de 5 minutes.

Q1 · pause · Q2 · mi-temps · Q3 · pause · Q4 · si égalité → · Prolongation

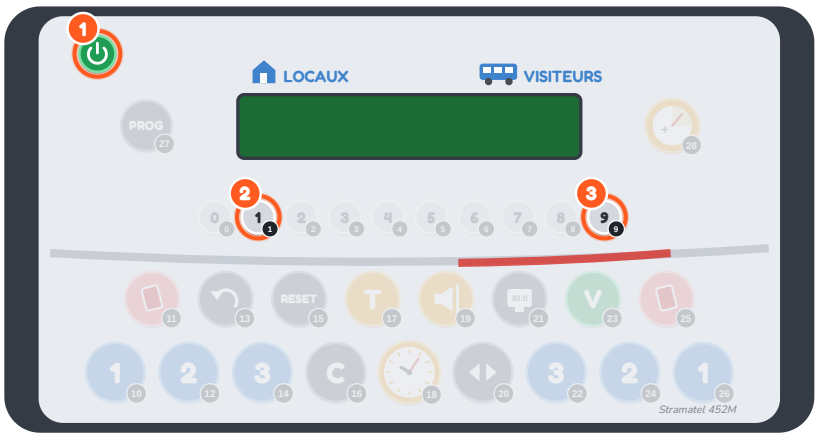
Missions 1 et 2

C'est parti !

MISSION 1

Allumer le pupitre

Avant tout le reste



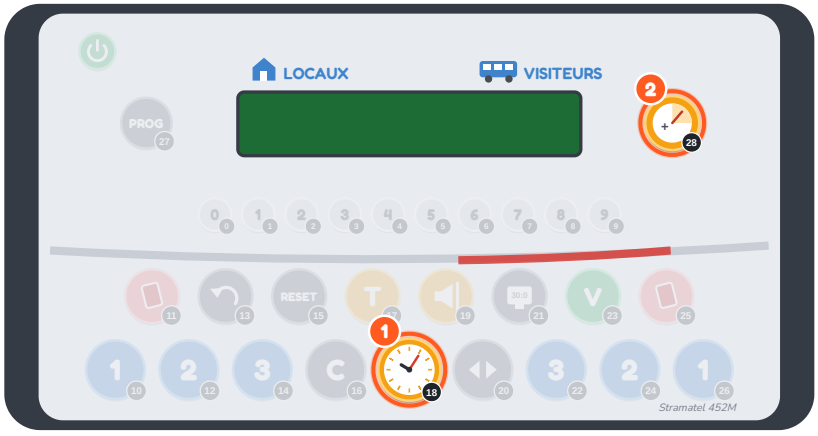
1. Appuie sur **ON** et garde le doigt dessus jusqu'au message de bienvenue.
2. Appuie sur la touche **1** : c'est le mode **BASKET**.
3. L'écran montre les réglages du match. Tout est bon ? Appuie sur **9** pour jouer avec.

Le conseil de Swish : Il faut changer un réglage ? Appuie sur **0**, réponds aux questions avec les chiffres et valide chaque réponse avec **V** 23. Tu t'es trompé ? **Retour** 13 revient à la question d'avant.

MISSION 2

L'avant-match

Le compte à rebours de l'échauffement



1. Appuie sur **Chrono** 18 pour lancer le compte à rebours avant le match.
2. Besoin de commencer tout de suite ? **Période** 28 saute l'avant-match et prépare le 1er quart-temps.
3. Le klaxon sonne tout seul quand l'avant-match est fini.

Le conseil de Swish : La touche **Affichage** 21 affiche l'heure sur le grand tableau à la place du compte à rebours (un « H » apparaît sur l'écran du pupitre).

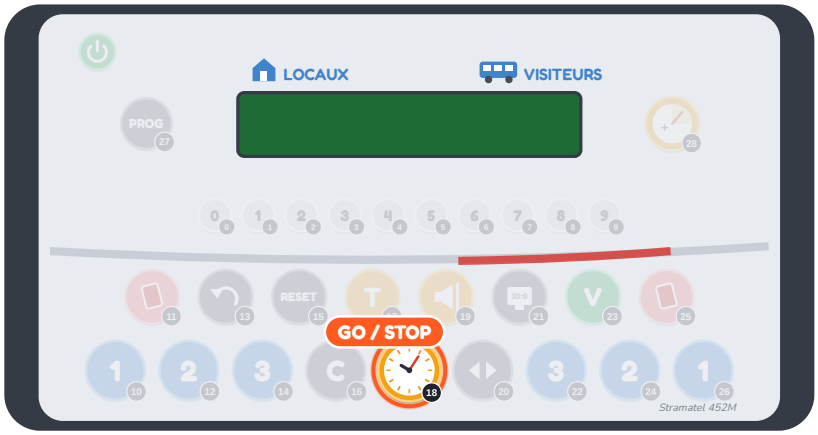
Missions 3 et 4

En plein match

MISSION 3

Le chrono

La touche n°1 du marqueur



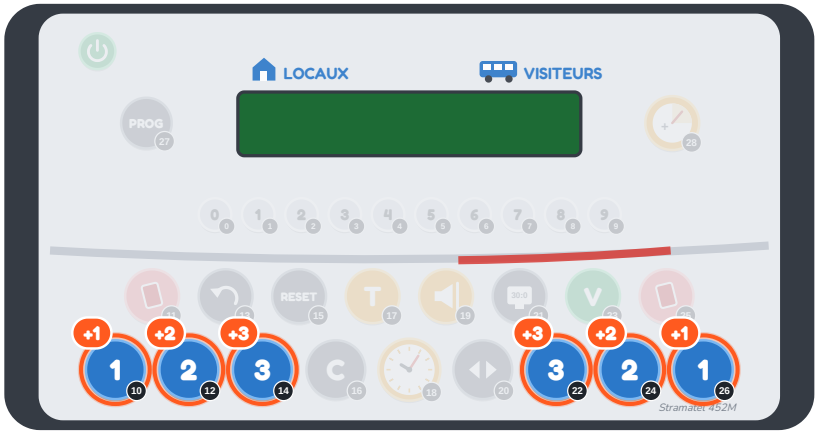
1. **L'arbitre siffle ?** Tu appuies sur **Chrono 18** : le chrono s'arrête.
2. **Le jeu reprend ?** Dès qu'un joueur sur le terrain touche le ballon, tu ré-appuies sur **Chrono 18**.
3. Garde toujours un œil sur l'arbitre et le doigt près du **Chrono 18** !

Le conseil de Swish : Si l'arbitre a un sifflet électronique (« Precision Time »), c'est lui qui arrête le chrono : la touche **Chrono 18** ne répond pas, c'est normal !

MISSION 4

Les points

Maison à gauche, bus à droite



1. Les **LOCAUX** (la maison) sont à **gauche** : **1 10** **2 12** **3 14**.
2. Les **VISITEURS** (ils viennent en bus) sont à **droite** : **1 26** **2 24** **3 22**.
3. Lancer franc = **1**. Panier = **2**. Tir de loin, derrière la ligne = **3**.

Le conseil de Swish : Les « 1 » sont tout au bord, les « 3 » sont vers le milieu. Un doute sur un panier ? Regarde le signe de l'arbitre avant d'appuyer.

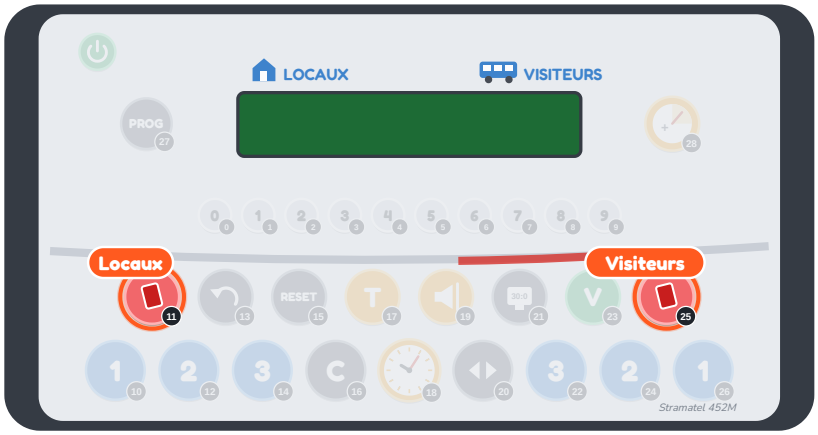
Missions 5 et 6

En plein match

MISSION 5

Les fautes

Les cartons rouges



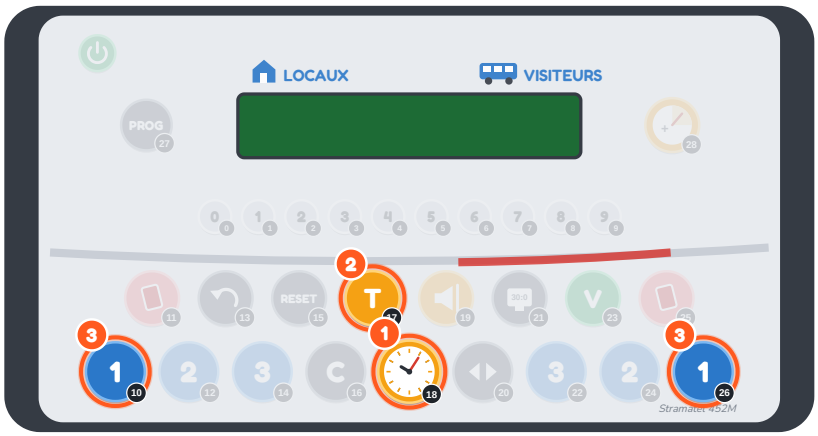
1. Faute d'une joueuse ou d'un joueur des **LOCAUX** : **Faute** 11.
2. Faute des **VISITEURS** : **Faute** 25.
3. À chaque nouveau quart-temps, les fautes d'équipe repartent à 0 toutes seules.

Le conseil de Swish : À partir de 4 fautes d'équipe dans un quart-temps, chaque nouvelle faute donne des lancers francs. Le tableau aide tout le monde à le voir !

MISSION 6

Le temps-mort

Une minute pour souffler



1. L'arbitre siffle : le chrono est arrêté avec **Chrono** 18.
2. Appuie sur **T** 17 : le chrono du temps-mort démarre.
3. Dis à qui il appartient : **1** 10 pour les Locaux ou **1** 26 pour les Visiteurs.

Le conseil de Swish : Le klaxon sonne tout seul à la fin. Puis tu relances le jeu avec **Chrono** 18. Mauvaise équipe ? Pendant le temps-mort, maintiens **C** 16 et appuie sur **1** 10 ou **1** 26 pour enlever le temps-mort.

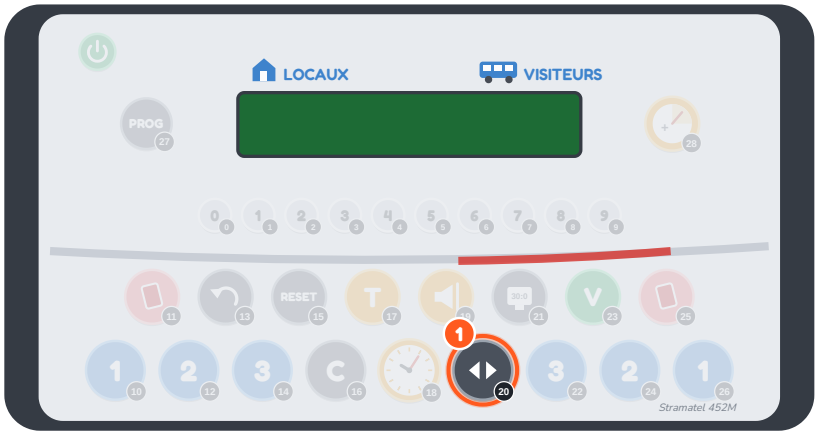
Missions 7 et 8

En plein match

MISSION 7

La flèche de possession

À qui le ballon ?



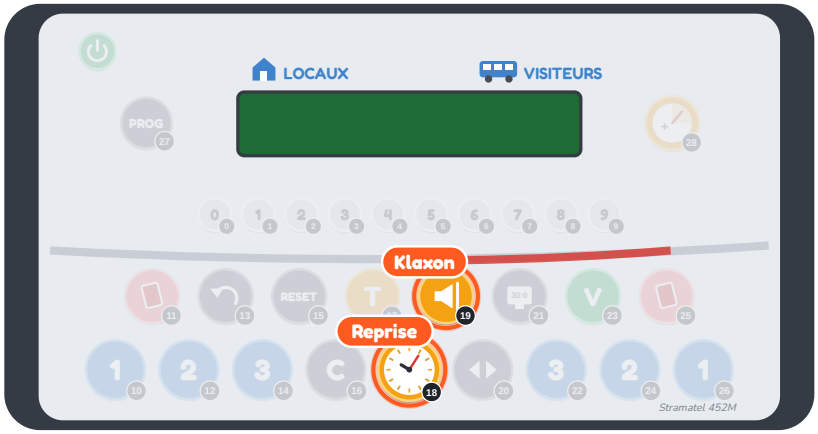
1. Quand il y a un ballon tenu, la flèche dit quelle équipe aura le ballon.
2. Appuie sur ◀ ▶ 20 pour changer la flèche : Locaux → Visiteurs → éteinte.
3. Change-la après chaque remise en jeu « à la flèche ».

Le conseil de Swish : Si tu n'es pas sûr, demande à l'arbitre ou au marqueur de la feuille de match : c'est lui qui suit la flèche.

MISSION 8

Klaxon et pauses

Le pupitre travaille tout seul



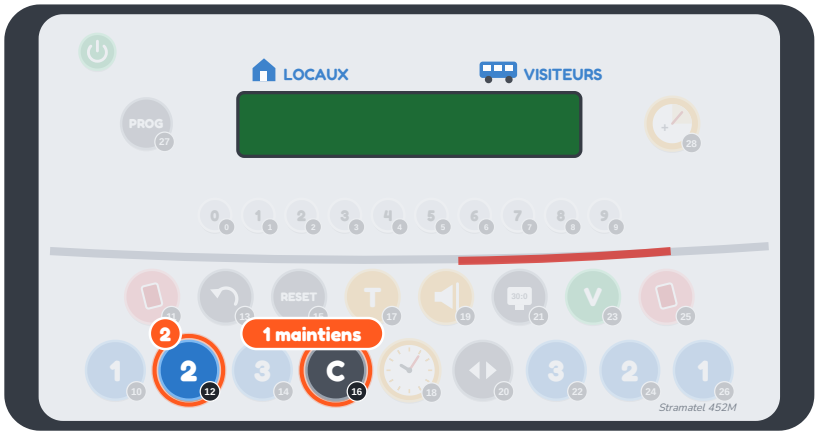
1. Klaxon 19 fait sonner le klaxon à la main, par exemple pour prévenir l'arbitre d'un changement de joueur.
2. Fin d'un quart-temps : le klaxon sonne, la pause démarre, puis le quart-temps suivant se prépare **tout seul**.
3. Le jeu reprend ? Relance le chrono avec Chrono 18.

Le conseil de Swish : Après le 4e quart-temps, s'il y a égalité, la pause ne démarre pas seule : lance-la avec Chrono 18. Ensuite la prolongation se prépare toute seule.

Les corrections

MISSION 9 — Oups ! La gomme

La touche C corrige tout

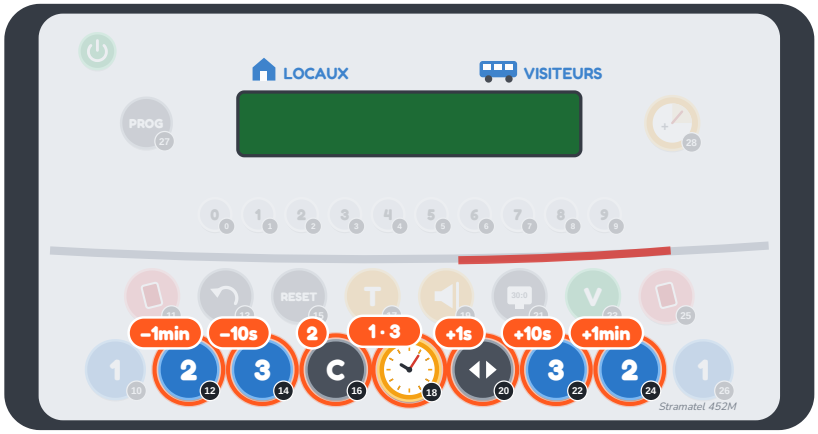


1. **Maintiens** C 16 appuyée…
2. … et appuie sur la touche à effacer : C 16 + 2 12 enlève 2 points aux Locaux.
3. Ça marche pour les points, les fautes et les temps-morts.

Le conseil de Swish : Mauvais quart-temps affiché ? C 16 + Période 28. Le chrono n'a pas été arrêté à temps en fin de quart-temps ? C 16 + Chrono 18 ramène le temps de jeu.

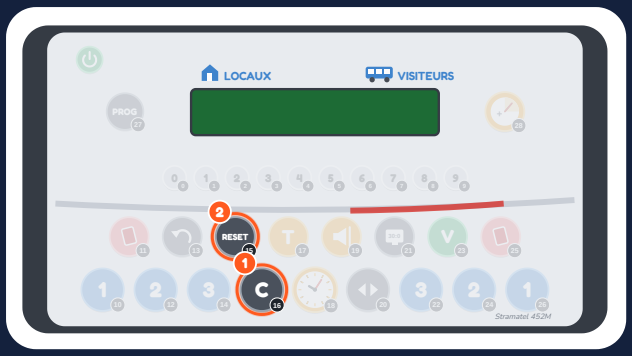
MISSION 10 — Corriger le chrono

Gauche = j'enlève, droite = j'ajoute



1. Arrête le chrono avec Chrono 18, puis maintiens C 16 et appuie sur Chrono 18 : tu es en mode correction.
2. À **gauche** on enlève : 2 12 −1 min, 3 14 −10 s, C 16 −1 s. À **droite** on ajoute : ◀ ▶ 20 +1 s, 3 22 +10 s, 2 24 +1 min.
3. Appuie sur Chrono 18 pour valider.

Le conseil de Swish : Plus la touche est loin du chrono, plus elle change le temps vite : les secondes sont tout près, les minutes tout au bord.



Coup de sifflet final !

1. Vérifie que le score final est bien noté sur la feuille de match.
2. Maintiens **C** 16 et appuie sur **RESET** 15 : tout est effacé, un nouveau match est prêt.
3. Pour éteindre : **ON**.

Attention, C + RESET efface tout ! On ne le fait JAMAIS pendant un match.

Quiz Es-tu prêt pour le match ?

1. L'arbitre siffle une faute. Quelle est la toute première chose à faire ?

- [ ] Ajouter la faute
- [ ] Arrêter le chrono avec 18
- [ ] Klaxonner

2. Les VISITEURS marquent un panier à 3 points. Quelle touche ?

- [ ] 14
- [ ] 22
- [ ] 26

3. À quoi sert la touche C (16) ?

- [ ] À tout effacer d'un coup
- [ ] À corriger, en la maintenant avec une autre touche
- [ ] À changer de sport

4. Les LOCAUX demandent un temps-mort. Dans quel ordre ?

- [ ] 17 puis 10
- [ ] 10 puis 17
- [ ] 18 puis 26

5. En mode correction du chrono, la touche 24 sert à…

- [ ] Enlever 1 minute
- [ ] Ajouter 1 seconde
- [ ] Ajouter 1 minute

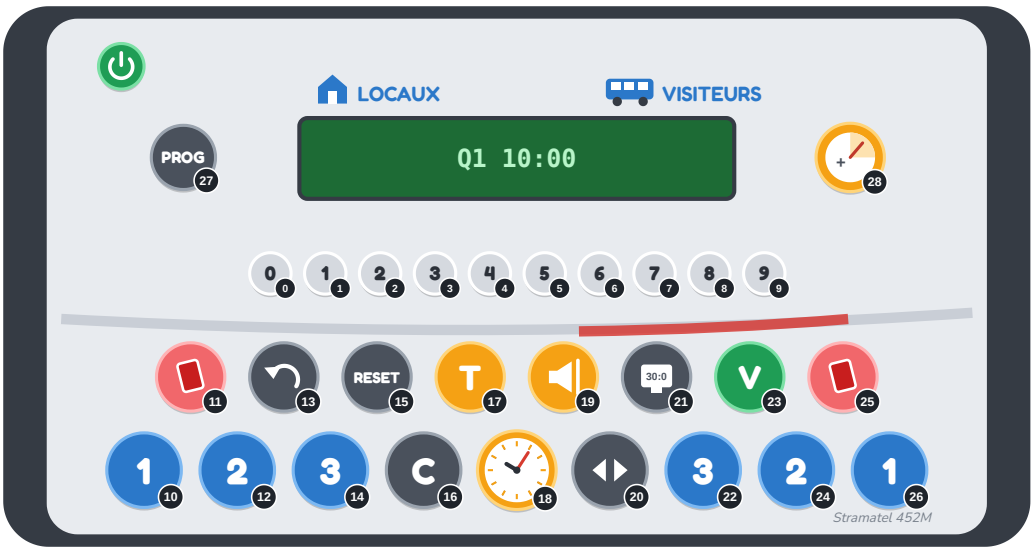
6. Un nouveau quart-temps commence. Que deviennent les fautes d'équipe ?

- [ ] Elles repartent à 0 toutes seules
- [ ] Il faut les effacer avec C
- [ ] Elles restent

Réponses : 1. Arrêter le chrono avec 18 — Toujours arrêter le chrono d'abord ! Ensuite seulement on ajoute la faute. · 2. 22 — Les visiteurs sont à droite (le bus). Le « 3 » de droite, c'est la touche 22. · 3. À corriger, en la maintenant avec une autre touche — C, c'est la gomme : on la maintient et on appuie sur la touche à corriger. · 4. 17 puis 10 — On lance le temps-mort avec 17, puis on le donne aux Locaux avec 10. · 5. Ajouter 1 minute — À droite on ajoute, et la touche la plus au bord change les minutes : +1 min. · 6. Elles repartent à 0 toutes seules — Le pupitre les remet à 0 tout seul à chaque quart-temps.

À découper

L'antisèche du pupitre



Allumer / mode basket	ON puis 1 1 puis 9 9
Avant-match : lancer / passer	Chrono 18 / Période 28
Chrono GO / STOP	Chrono 18
Points LOCAUX	1 10 +1 · 2 12 +2 · 3 14 +3
Points VISITEURS	1 26 +1 · 2 24 +2 · 3 22 +3
Faute d'équipe	Faute 11 Locaux · Faute 25 Visiteurs
Temps-mort	Chrono 18 stop → T 17 → 1 10 ou 1 26
Flèche de possession	◀ ▶ 20
Klaxon	Klaxon 19
Enlever points / faute	maintenir C 16 + la touche
Corriger le chrono	Chrono 18 → C 16 + Chrono 18 → ajuster → Chrono 18
Corriger le quart-temps	C 16 + Période 28
Nouveau match	C 16 + RESET 15



Diplôme de Maître du Tableau

J'ai réussi les 10 missions et le quiz. Je peux tenir le pupitre pendant un match !

Prénom _____ Date _____