

Aide-mémoire pour les officiels de table

Avant le match

- Préparer / vérifier la table: 1 table, 2 chaises pour officiel, 2 chaises pour changements, 1 feuille sur carton, 2 stylos rouge/noir, 1 règle, 1 télécommande de chronomètre, 1 chronomètre manuel, 5 palettes de faute, 1 flèche d'entre-deux, 2 drapeaux pour 5 fautes
- Utiliser la bonne feuille de match (standard avec/sans numéros sauf pour U12 : 6 périodes).
- Si les 24 secondes sont décomptées (Renens 1, Renens 2, U19), ajouter une chaise, l'appareil de contrôle des 24 secondes, ainsi que les afficheurs des 24 secondes à Léman 1.
- Remplir l'en-tête de feuille. Le numéro de match se trouve sur la feuille affichée en vitrine de Léman 1, ou sur le site www.renens-basket.ch/equipes/matches. Le nom de l'équipe est RENENS, sauf en 2^e ligue (RENENS 2).
- Remplir les joueurs de Renens, par ordre des numéros, NOM en majuscules, Prénom en minuscules, ainsi que l'entraîneur, éventuellement l'assistant.
- Démarrer le tableau et vérifier son fonctionnement (voir plus loin).

Pendant le match

- Se reporter aux aides-mémoire *Feuille de match*, *Chronomètre* ou *24 secondes*, disponibles sur le site: www.renens-basket.ch/club/documents.
- Ne pas oublier la flèche, les couleurs de stylo (on commence en rouge), les fautes d'équipe.

Après le match

- Fermer toutes les cases de la feuille de match.
- Si possible, prendre une photo de la feuille de match et l'envoyer à webmaster@renens-basket.ch ou hachemane@gmail.com .
- Uniquement à domicile, annoncer le résultat par mail (feuille de match pas obligatoire) à:
 - info@lnba.ch et info@swissbasketball.ch pour Renens 1;
 - homologation.cobb@cobb.ch pour U19;
 - homologation@a-v-b.ch et michaux.domy@sunrise.ch pour la Coupe Vaudoise.
- Pas de mail nécessaire pour les autres matches (Renens 2, U16, U14, U12).
- Uniquement à domicile, envoyer la feuille de match par courrier A (enveloppes affranchies à disposition dans l'armoire de matériel) à
 - **Swiss Basketball, CP 156, 1723 Granges-Paccot** pour la Coupe Suisse;
 - **Ligue nationale de basket, CP 71, 2006 Neuchâtel** pour Renens 1;
 - **José Fernandez-Utges, Champs-Colomb 30, 1438 Method** pour U19;
 - **Roland Bandi, Homologation AVB, route d'Arnier 44, 1092 Belmont** pour Renens 2, U16, U14, U12.
- Demander aux joueurs de ranger la salle.

- Rebrancher la télécommande du tableau au secteur.

Léman 1

Armoires & matériel

- Entrer dans la salle, puis dans le local à droite (côté gare) et ouvrir l'armoire à clé rouge. Les entraîneurs et le concierge possèdent la clé de cette armoire.
- Prendre le trousseau de clés dans cette armoire et récupérer le matériel de table, qui se trouve dans le local à gauche de l'entrée (côté Lausanne). La porte du local est dure à ouvrir mais n'est pas fermée à clé. Ouvrir l'armoire à clé noire.
- La commande des paniers de basket se trouve également dans le local Lausanne.
- Les télécommandes du tableau se trouvent dans le local Genève; l'ouvrir de l'intérieur de la salle, puis ouvrir la porte de communication avec l'extérieur.
- Les panneaux 24-secondes se trouvent dans l'armoire rouge, ainsi que les rallonges électriques et le mode d'emploi du tableau.
- Les ballons se trouvent au sous-sol, côté vestiaires hommes, petite clé verte.
- Le panneau Migros, à sortir pour les matches principaux, se trouve dans le hangar Lausanne, sur une étagère à droite en entrant.

Installation du tableau

- Connecter uniquement la console principale.
- Appuyer sur **New Match**. Si pas **Batteries OK**, connecter la console au secteur.
- Sélectionner le sport, faire **Ok** (ou flèches **haut/bas** pour modifier).
- Sélectionner la durée, faire **Ok**
- Sélectionner l'équipe à domicile (normalement rien à changer).
- Pour l'équipe à l'extérieur, chercher si elle est déjà enregistrée avec les flèches **haut/bas**.
- Sinon, choisir un champ libre (ou un champ déjà utilisé avec une équipe rare), et modifier le nom en appuyant sur **Reset**, puis introduire chaque lettre du nom de l'équipe.
- En faisant encore **Ok**, l'affichage doit apparaître.
- En cas d'erreur, appuyer longtemps sur **New Match**.
- Le mode d'emploi se trouve dans l'armoire rouge.

Utilisation du tableau

- Chrono : **Start / Stop** (2 boutons)
- Fautes **domicile / extérieur**
- Temps mort **domicile / extérieur**
- Points : 1 par 1

- Corrections : uniquement si chrono arrêté. Appuyer sur **Correction** (l'affichage du tableau clignote), puis refaire l'opération erronée (par exemple **+1** point visiteur), puis appuyer sur **Correction**.
- Changement de quart: automatique, attendre environ 15 secondes.
- U12: attention, remettre (manuellement) les points à 0 entre chaque période.

Utilisation de la 2^e console

- Brancher la 2^e console
- Modification des numéros de joueurs: appuyer sur **Sel** pendant 3 secondes, puis utiliser les flèches haut/bas jusqu'à Numéro de joueur (c'est assez long). Pour chaque numéro de joueur à modifier, utiliser les flèches et valider avec **Ok**.
- Utiliser **+** / numéro de joueur / **Ok** pour ajouter une faute
- Utiliser **Correction** / **+** / numéro de joueur / **Ok** / **Correction** pour enlever une faute
- Attention, les points ne peuvent être marqués qu'avec la 2e console lorsqu'elle est branchée.

24 secondes

- Brancher l'appareil des 24 secondes. Le maniement est très simple, chaque bouton est indépendant. Un voyant s'allume selon l'état de marche du chronomètre.
- Démarrage / arrêt: boutons **Start** / **Stop**
- Remise à 14 / 24 secondes: boutons **14** / **24**. Peut se faire en tout temps, chronomètre supérieur ou inférieur à 14 secondes, démarré ou arrêté.
- Arrêt de l'affichage (lorsqu'il reste moins de secondes dans la période que sur l'afficheur 24-secondes): bouton _____.

Léman 2

Armoires & matériel

- Le matériel de table et les ballons se trouvent dans les 2 dernières armoires du couloir nord. Les consoles de commande se trouvent dans le local d'infirmerie, face aux vestiaires. Le clavier est utile pour indiquer le nom de l'équipe visiteurs.
- La commande des panneaux de basket se trouve dans l'armoire à chaque entrée de la salle (une commande de chaque côté).
- La commande de la séparation de salle se trouve à l'entrée du hangar de rangement de la salle. Dans ce local se trouvent également les bancs, la table et les chaises.

Installation du tableau

- Les numéros indiqués ici et dans le mode d'emploi correspondent au petit numéro en bas à droite des touches.
- Appuyer sur **On** et vérifier que les batteries sont au maximum.
- Programmation : **2x27**
- Même match que précédemment : **16 & 15** simultanément
- 2 ou 4 périodes : **0** ou **9**
- Nom des équipes: brancher le **clavier**.
- Débuter le match: **28** (pour terminer le pré-match, également au début de chaque quart).

Utilisation du tableau

- Chrono: **18**
- Temps mort: **17**, puis **10** ou **26**
- Abréger un temps mort: **17**
- Faute: **11** ou **25**
- Sirène: **19**
- Correction: **16** + touche à corriger **simultanément**, seulement chrono arrêté

24 secondes

- **Vert** = start / stop
- **Rouge** = stop (inutile, on peut utiliser le vert systématiquement)
- **Bleu** 1x = remise à 24, 2x = remise à 14, 3x = remise au nombre de secondes avant d'avoir appuyé, pour correction
- **Jaune** = écran noir, à utiliser s'il reste moins de secondes dans la période que sur les afficheurs 24-secondes