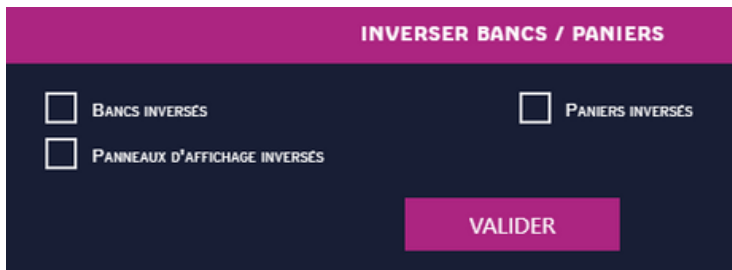


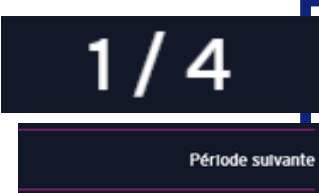
# PENDANT LA RENCONTRE



Pour saisir le 5 de départ, CLIQUER sur les pastilles blanches situées à côté des noms des joueurs. Chaque clic inverse la couleur de la pastille. Si la pastille est **BLANCHE** le joueur est sur le **BANC**, si elle est **VERTE**, le joueur est **EN JEU**. Lorsque les 5 joueurs sont sélectionnés, CLIQUER sur **SIGNER** et faire signer l'entraîneur soit à la souris soit avec son code clé.



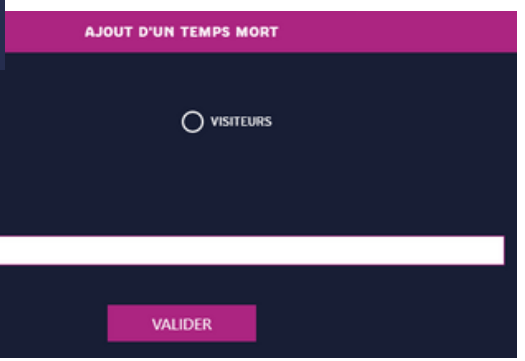
Il est possible d'inverser les panneaux d'affichage, les bancs et les paniers ou uniquement les paniers dans le menu (situé en haut à droite) dans l'onglet :



Un rappel de la période en cours est affiché en-dessous du chronomètre. Pour passer à la période suivante cliquer sur le menu et période suivante.

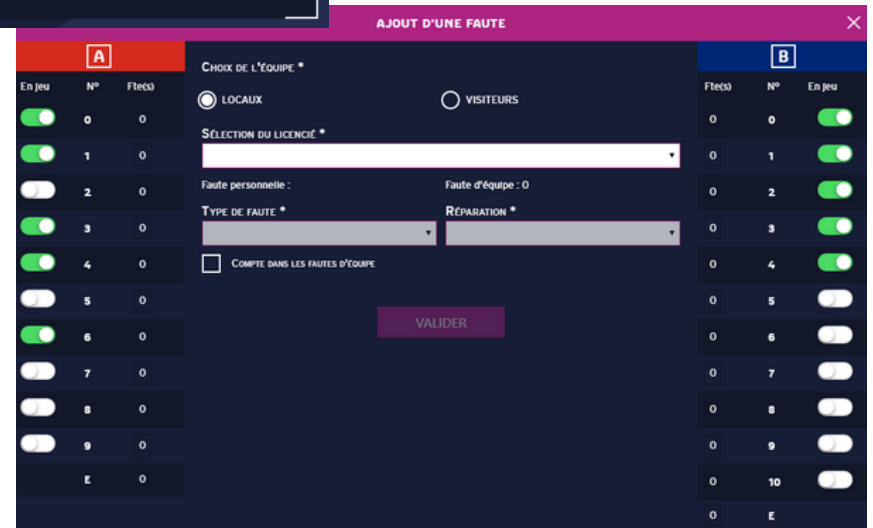
Les flèches de possession permettent d'identifier qui a la possession de la balle. Il suffit de CLIQUER sur l'une des deux pour donner possession de la balle à une équipe. Et cela, dès l'entre-deux du début de la rencontre.

**TEMPS MORT**  
CLIQUER sur l'onglet TEMPS MORT. Indiquer l'équipe demandant le temps mort.



Pour activer le chronomètre, il suffit de CLIQUER sur les chiffres et il passera en vert. Pour l'arrêter il suffit de CLIQUER à nouveau sur les chiffres qui passeront en orange. Les boutons + et - servent à enlever et rajouter des secondes.

## FAUTE



CLIQUER sur l'onglet FAUTE.

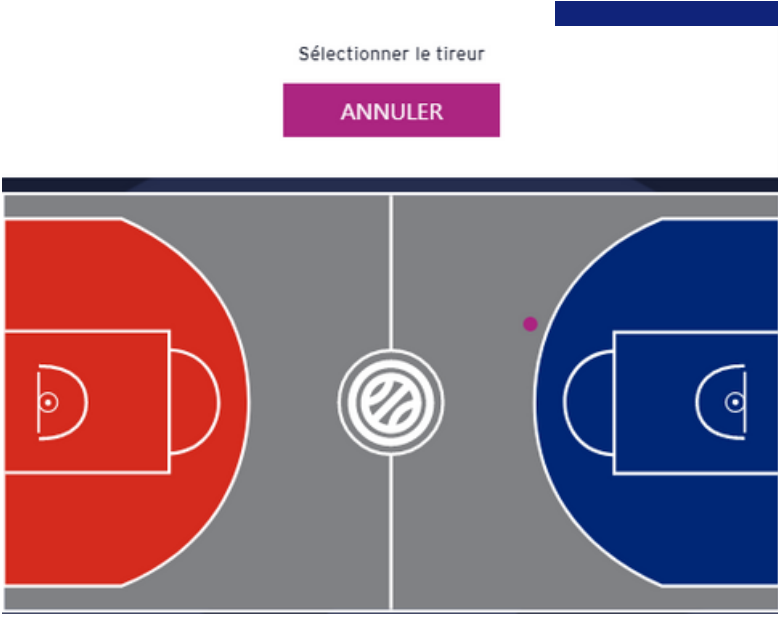
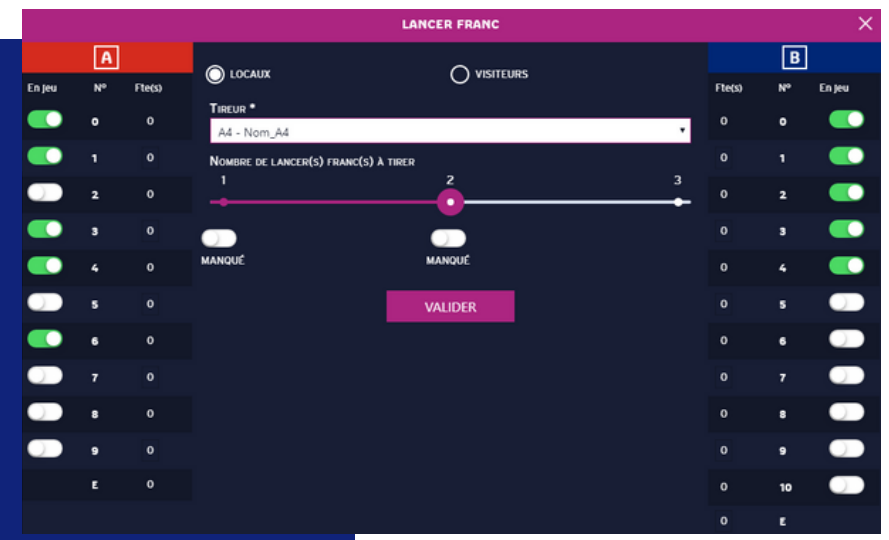
Pour enregistrer la faute :

- Sélectionner un joueur ou un entraîneur parmi la liste des joueurs/entraîneurs de l'équipe concernée.
- Son nombre de fautes personnelles et ses fautes d'équipes apparaissent sous le nom.
- Sélectionner le type de faute ainsi que le type de réparation.
- Si des lancers francs sont choisis pour la réparation, l'utilisateur est redirigé vers la fenêtre de lancer franc.

## LANCER FRANC

Cette fenêtre permet de saisir un, deux ou trois lancers francs pour un joueur, selon l'équipe choisie.

- Sélectionner le tireur parmi la liste des joueurs de l'équipe.
- Ajuster la réglette sur 1, 2 ou 3 lancers francs.
- Indiquer pour chaque lancer franc si réussite ou l'échec de la tentative.
- CLIQUER sur VALIDER pour confirmer les lancers francs.



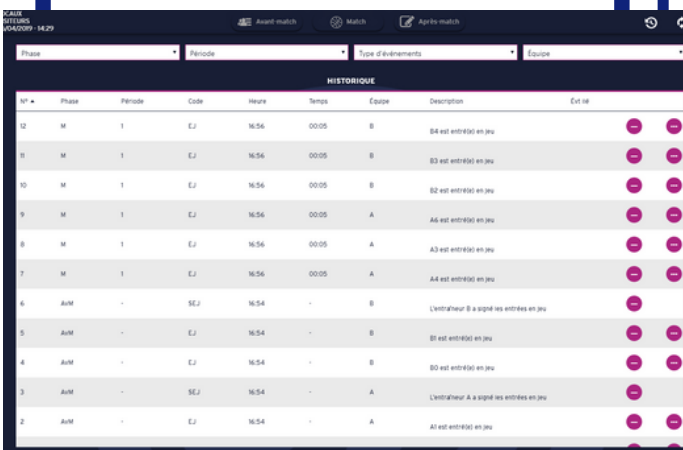
Le terrain de basket permet de saisir les positions de tirs réussis des joueurs. Pour cela :

- CLIQUER sur le terrain à l'endroit où le tir a eu lieu (ex: point violet).
- Sélectionner le joueur à l'origine du tir (cliquer sur le nom d'un joueur).
- Le joueur sélectionné doit être en jeu pour valider le tir.



Le point s'affichera en vert ainsi qu'un message indiquant le marqueur et si le tir marqué était un 2 ou 3 points. Cela varie en fonction de la zone de tir.

Pour accéder à l'HISTORIQUE, CLIQUER sur le menu puis sur Historique



L'HISTORIQUE permet de visualiser les événements qui se sont déroulés au cours de la rencontre. Chaque événement peut être annulé en cliquant sur [icône]. Si un événement est annulé, tous les effets relatifs à cet événement seront annulés.

- Cas EXCEPTIONNELS :
- Si une entrée/sortie en jeu est annulé, seul le statut du joueur est modifié. Il retournera sur le banc/terrain, tous les événements impliquant ce joueur ayant eu lieu lorsqu'il était en jeu/sur le banc ne seront pas annulés.
  - Si une faute est annulée, la réparation associée à la faute est également annulée.
  - Si le passage à la période suivante est annulé, tous les événements de cette période seront aussi annulés.