

Son fonctionnement est simple et il est important de savoir que les problèmes parfois constatés sont uniquement dus à une mauvaise manipulation de l'utilisateur.

Ce petit mémento vous permettra de ne pas commettre d'erreurs.

(Attention ! tous les ordinateurs n'admettant pas l'extension vidéoprojecteur, il est nécessaire de faire des essais avant le début de la partie. En cas d'incompatibilité, vous aurez ainsi le temps de trouver un ordinateur adéquat et de procéder à son réglage. Par sécurité, en cas de toute première utilisation, prévoyez 2 heures).

La fonction "**TABLEAU ELECTRONIQUE**" n'apparaît pas dans le menu de DUPLITOP lors de l'utilisation normale de la fonction Arbitrage. Voici la marche à suivre pour la faire apparaître :

1. PREPARATION

- Connectez le vidéo projecteur à l'ordinateur
- Allumez l'ordinateur


Pour Windows XP

- Clic droit sur le bureau
- Sélectionnez "Propriétés"
- Choisissez l'onglet "Paramètres"
- Cliquez sur n° 2
- Cliquez sur "Etendre le bureau Windows à ce moniteur"
- "Appliquer", puis OK

Pour Windows Vista

- Clic droit sur le bureau
- Sélectionnez "Personnaliser"
- Cliquez sur "paramètres d'affichage"
- Cliquez sur le rectangle " 2" (qui représente le second écran)
- Cochez la case "Etendre le bureau à ce moniteur"
- puis OK

Pour Windows 7

- Plus simple avec un raccourci clavier : appuyer sur la touche Windows :  (à côté de la touche Alt) et la lettre P en même temps : une fenêtre apparaît, cliquez sur Etendre, puis Appliquer et OK.

Vous devez maintenant avoir sur l'écran la photographie du Bureau sans aucune icône

Si ce n'est pas le cas, recommencez tout d'abord la procédure.

Si le problème persiste, il suffit souvent de débrancher le vidéoprojecteur de l'ordinateur et de le rebrancher.

Si l'affichage est incorrect (trop grand ou trop petit), modifiez uniquement les réglages du vidéoprojecteur.

2. MISE EN PLACE DE DUPLITOP

- Démarrez DUPLITOP
- Arbitrage
Vérifiez que sur la barre d'outils le menu "Tableau électronique" apparaît bien
- Débutez une NOUVELLE PARTIE (comme d'habitude, sans oublier d'entrer un joueur fictif en arbitrage)

Un conseil : manipulez doucement la souris qui a tendance à disparaître par moments.

- Cliquez sur "Tableau électronique" puis sur "Afficher le tableau"
- VERIFIEZ votre ECRAN vous devez avoir :
 - ✓ La GRILLE
 - ✓ La réglette VERTICALE pour les lettres.

Si la réglette ne s'affiche pas :

- ✓ Cliquez sur "tableau électronique"
 - ✓ Cliquez sur "cacher le tableau"
 - ✓ Cliquez sur "tableau électronique"
 - ✓ Puis sur "afficher le tableau" : la réglette apparaît alors
- Cliquez sur "tableau électronique", puis sur "options du tableau"
 - DECOCHEZ "Affichage du chronomètre"
 - DECOCHEZ "Automatique en même temps que sur l'écran principal" pour le message de sécurité



Options du tableau électronique

Les fontes et les couleurs de lettres des caramels sont celles de votre écran principal.

Affichage

Mise en évidence de la référence du dernier mot joué

Encadrement du dernier mot joué

Fond d'écran de la couleur du quadrillage de la grille

Couleur choisie: clRed

Chevalet

Couleur du fond: Custom...

Couleur du cadre: clBlue

Taille des lettres par rapport à celles de la grille: 150 %

Aspect des caramels

ÉCRITURE : Petite Moyenne Grande

MATIÈRE : Bois Plastique

INDICATION de la VALEUR des LETTRES :

Aspect 3D

Zone des références

Cases de la grille

Fin de partie

Affichage de la partie

Chronomètre

Affichage du chronomètre (Avec une aide pour répéter le tirage avant de lancer le chrono)

Affichage du top retenu

Automatique en même temps que sur l'écran principal
(Sinon un message de confirmation vous demandera de le faire)

Abandon OUI

DEBUT de PARTIE

Il est recommandé de ne pas utiliser la souris, mais plutôt la touche F4 au début, et ensuite la touche Entrée uniquement.

1. Faites **F4**
La fenêtre "Tirage des lettres coup n° 1" apparaît
Faites attention que **cette fenêtre soit le plus à gauche possible** pour qu'elle n'apparaisse pas à l'écran
2. Saisissez votre tirage en même temps que vous épelez les lettres aux joueurs avec les pays.
3. Dites "Chrono" et démarrez votre chrono extérieur, comme d'habitude.
4. Faites Entrée, la fenêtre "choix du mot" apparaît : vous pouvez tranquillement faire votre choix, utiliser la souris seulement pour voir les définitions ou accéder aux autres menus de la fenêtre ouverte.
5. A la fin du temps de jeu et après ramassage des bulletins, validez le mot choisi et faites Entrée
Une fenêtre de sécurité apparaît : "Affichage du top sur le tableau"
Répondez OUI, avec la flèche de direction du clavier, pour que la solution s'affiche à l'écran.
Pour annuler, cliquez sur NON
6. Faites Entrée, le Top s'inscrit sur le tableau à l'écran
7. Faites de nouveau Entrée la fenêtre "Tirage des lettres coup n° 2" apparaît.

Vous reprenez ensuite la procédure à partir du coup n° 2, et ce jusqu'à la fin de la partie, en n'utilisant que la touche Entrée. En cas d'erreur, vous pouvez cependant toujours utiliser les touches F4 et F5.

Si vous avez fait Entrée et que la fenêtre n'apparaît pas immédiatement, patientez un instant (ne faites surtout pas Entrée une seconde fois, vous auriez une superposition de fichiers qu'il faudrait supprimer).

Toute cette procédure peut paraître compliquée. En réalité, vous vous apercevrez, en suivant pas à pas le mode d'emploi précédent, qu'il n'en est rien.

Un dernier conseil important : En fin de partie, avant d'éteindre le vidéoprojecteur et de le débrancher de l'ordinateur, quitter Duplitolp, ensuite vous éteignez le vidéo (lire la notice), vous attendez que la soufflerie s'arrête et enfin seulement vous le débranchez. Il est préférable d'attendre quelques minutes avant de le ranger pour lui permettre de refroidir. Il y va de la durée de vie de la lampe, et le coût de remplacement est élevé.

UTILISATION DU VIDEOPROJECTEUR POUR ARBITRAGE EN CLUB

Si lors des compétitions officielles, le vidéoprojecteur est tenu par l'assesseur et n'est utilisé que pour l'affichage de la partie, son utilisation devient vraiment intéressante en club, puisqu'il permet un arbitrage normal simultané.

L'installation et les réglages restent les mêmes, à faire une fois pour toutes lors de la première utilisation.

Au lieu d'entrer un joueur fictif, vous enregistrez normalement les personnes que vous allez arbitrer. Vous pouvez également changer un joueur en cas de besoin.

La marche à suivre est la même que précédemment, jusqu'au moment où vous tirez les lettres du coup n° 2. Vous n'allez commencer à arbitrer qu'après le tirage n°2.

Nous reprenons :

1. Faites **F4** : la fenêtre "Tirage des lettres coup n° 2" apparaît
2. Saisissez votre tirage en même temps que vous épelez les lettres aux joueurs avec les pays.
3. Pensez au Chrono
4. Faites Entrée

Vous êtes de nouveau sur le tableur : vous pouvez arbitrer maintenant les tickets du coup n° 1, en utilisant la souris, la touche F2 et les autres, comme vous en avez l'habitude.

Quand vous avez terminé d'encoder les scores de vos joueurs :

5. Faites Entrée ou **F5** : la fenêtre "choix du mot" apparaît
6. A la fin du temps réglementaire et après ramassage des tickets, faites Entrée sur le choix du mot
7. La fenêtre de sécurité apparaît : "Affichage du top sur le tableau". Répondez OUI, avec la flèche de direction du clavier, pour que la solution s'affiche à l'écran. Pour annuler, cliquez sur NON
8. Faites Entrée, le Top s'inscrit sur le tableau à l'écran

Vous attendez 20 secondes environ, puis vous recommencez cette procédure à partir du n° 1 ci-dessus jusqu'à la fin de la partie. En cas d'erreur, toujours utiliser les touches F4 et F5.

Si vous avez fait Entrée et que la fenêtre n'apparaît pas immédiatement, patientez et ne faites surtout pas Entrée une seconde fois. Vous auriez une superposition de fichiers, à supprimer obligatoirement.