


Mode Opérateur
Matériel Grunenwald
Docks Océanes

Préambule

Gestion du Chronomètre



1. Programmation des paramètres de temps pour un match

Pour allumer le pupitre, il faut appuyer le bouton horloge  puis la touche



Par défaut, le sport 'Basket-ball' s'affiche. Si ce n'est pas le cas, faire défiler les



différents sports à l'aide des touches

Les paramètres que vous pouvez modifier sont les suivants :

- temps de jeu,
- temps d'une prolongation,
- temps d'un temps mort, temps de repos (intervalle 1^{er} & 2^{ième} QT),
- temps d'échauffement (intervalle entre 2^{ième} & 3^{ième} QT),
- durée de la sonnerie de fin de temps de jeu,
- durée de la sonnerie de fin de temps mort,
- notion de comptage ou décomptage du temps de jeu,
- nombre de fautes d'équipe par période.

Toutes ces données se trouvent remises à zéro à chaque nouveau match.



Pour valider le choix du sport appuyer sur la touche

2. Pour rentrer le temps d'avant match :

Dans le paramétrage 'temps de jeu', renseigner le temps à décompter. Pour se faire vous devrez utiliser les touches suivantes :



Vous devez vous servir uniquement de ces touches là.

Pour valider votre saisie, appuyer deux fois sur la touche



Le temps avant match s'affiche, vous devez appuyer sur



pour lancer le décompte.

Attention : le système de sonne jamais sur le décompte du temps avant le match, vous devrez signaler aux arbitres les temps avant match manuellement avec 1 klaxon.

Remettre le temps de jeu pour début de rencontre :

Refaire la même manipulation que pour le temps avant match : 10 : 00 et valider 2 fois même si 10 : 00 est déjà affiché au pupitre.

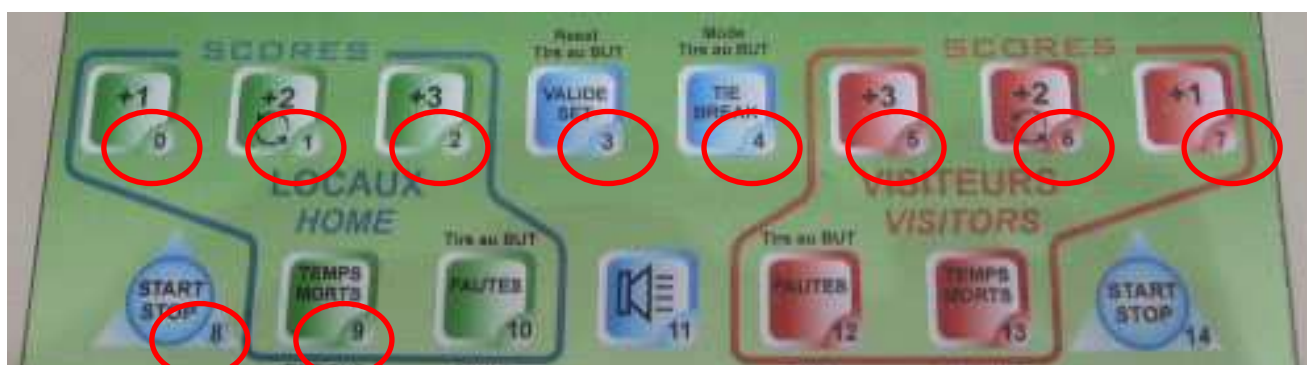
Autre méthode conseillée : cette procédure est plus rapide et plus sûre

Ne pas changer le temps de jeu, le laisser à 10 : 00. Afficher le temps à 10 :00



et le modifier à l'aide de la touche

puis saisir le temps voulu à l'aide des touches suivantes :



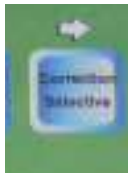
3. Modification du temps de jeu

Si le besoin s'en fait sentir, vous pouvez ajuster le temps de jeu restant.

Pour se faire, vous devez respecter la chronologie suivante :



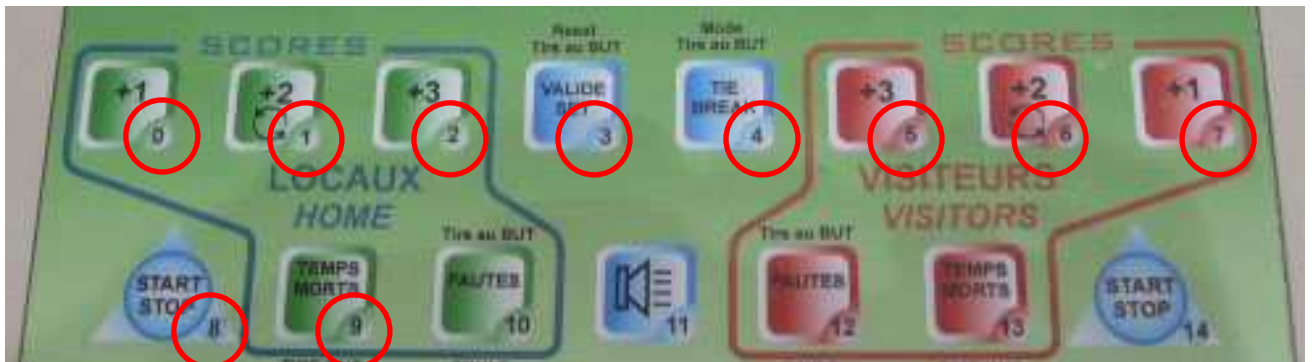
Pour arrêter le décompte ;



Pour passer en mode correction ;



Pour accéder à la correction du temps. A ce moment le système vous demande de saisir le temps restant exactement à jouer à l'aide des touches suivantes :



Pour valider votre modification, appuyer deux fois sur la touche

4. Lancement du décompte entre QT

Dès la fin de la sonnerie de fin de temps jeu du 1^{er} QT et du 3^{ième}, appuyer une



fois sur la touche . Le pupitre affiche alors 2 :00, vous n'avez plus qu'à



démarrer votre chrono en appuyant sur la touche .

5. Lancement du décompte à la mi-temps

Dès la fin de la sonnerie de fin de temps de jeu du 2^{ième} QT, vous n'avez plus qu'à



appuyer DEUX fois sur la touche . Le pupitre affiche alors 15 :00, vous



n'avez plus qu'à démarrer votre chrono en appuyant sur la touche .



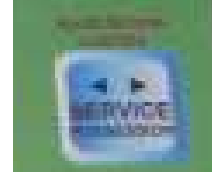
Si vous devez arrêter ces décomptes, arrêter votre chrono , puis



appuyer sur la touche . Le pupitre réaffiche alors 10 :00.

Attention : *l'affiche au pupitre de la nouvelle période ne se change qu'après le démarrage de la nouvelle période.*

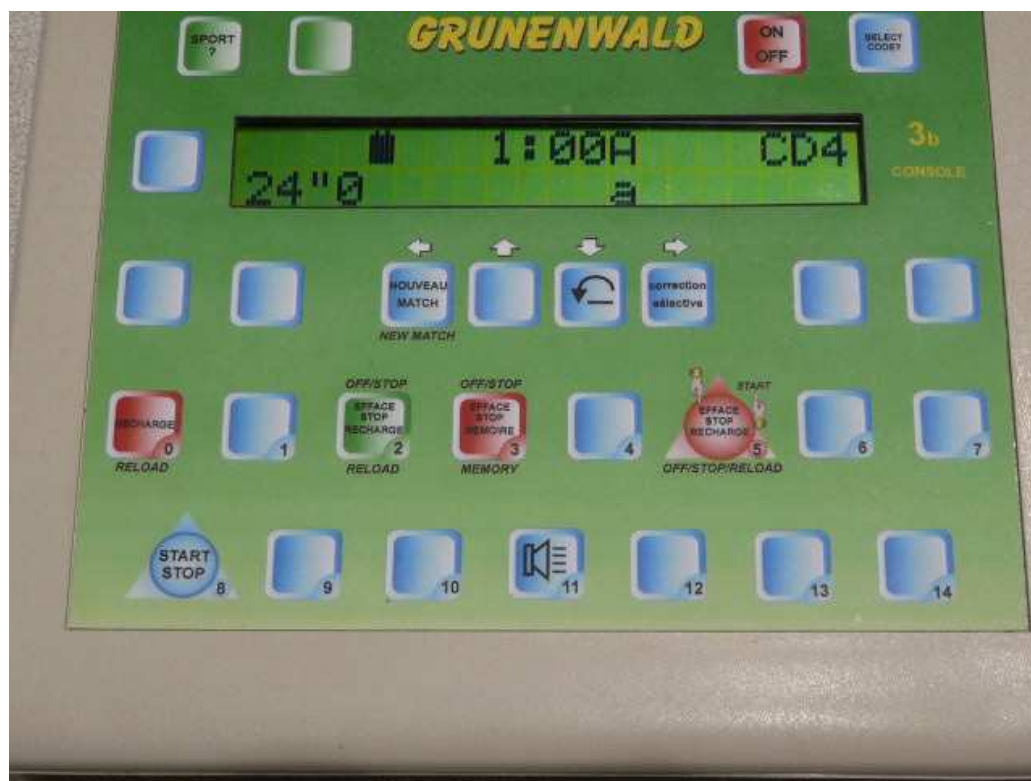
Affichage possible de la flèche de possession au tableau d'affichage :




Appuyer sur le bouton sur le pupitre en haut à droite pour afficher le sens de la possession. Cette touche est bien utile, elle permet de se vérifier sans avoir à tourner la flèche. Attention, cette manipulation ne dédouane pas le marqueur d'utiliser la flèche d'alternance.

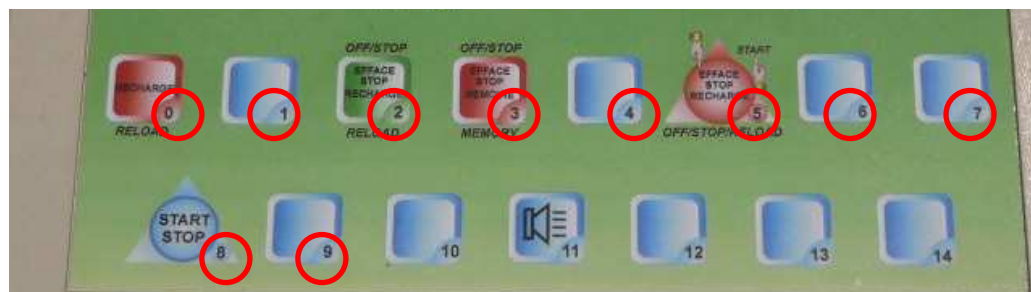
Conseil : *Pour la gestion d'un temps mort sur panier marqué, appuyer sur le stop du chrono, bien penser à enlever votre doigt du start/stop avant d'appuyer sur le klaxon.*

Gestion des 24 Secondes



1. Paramétrage du temps de possession

Afin de paramétrer le temps de possession, cliquez sur la touche , puis à l'aide des touches ci-dessous saisissez le temps de possession voulu :



Attention: Ne pas utiliser cette manipulation pour corriger le temps d'une possession en mach. Ce paramétrage permet de définir le temps à afficher lorsque que l'on appuie sur Reload.

2. Fonction de chaque bouton



Il permet de recharger une nouvelle période de 24 secondes sans rien faire d'autre. A utiliser en cas d'interception par exemple.



Il permet de faire un enchaînement de traitement sans pouvoir les modifier : Il occulte l'affichage, puis arrête le décompte et recharge une nouvelle période de 24 secondes.



Il permet de faire un enchaînement de traitement sans pouvoir les modifier : il occulte l'affichage, puis arrête le décompte et garde en mémoire le temps restant lors de l'arrêt du décompte. Pour réafficher le temps restant, il faut appuyer de nouveau sur ce bouton.



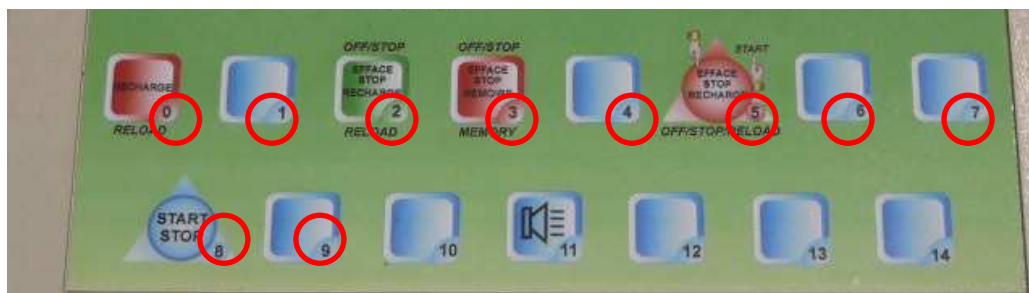
Il permet de faire un enchaînement de traitement sans pouvoir les modifier : il occulte l'affichage, arrête le décompte, recharge une nouvelle période de décompte ET le décompte repart dès que l'on lâche le bouton.



Il permet de réafficher le temps restant qui était affiché juste avant de faire un Reload. Il permet de se souvenir du temps restant en cas d'erreur de manipulation.



Il permet de remettre du temps lors d'une possession. En cliquant dessus, le pupitre affiche 'Adjust Possession', saisissez le temps à corriger à l'aide des touches suivantes :



Une fois votre correction effectuée, vous devez ré appuyer sur le bouton



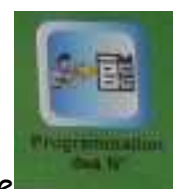
***Attention:** le décompte affiche les dixièmes de secondes, cela implique que la violation des 8 secondes devra être sanctionnée à l'affichage de 15 secondes restantes. Lorsque l'affichage affiche un zéro devant un chiffre c'est que le décompte est en seconde, lorsque l'affichage affiche uniquement un chiffre c'est que le décompte est en dixième de seconde.*


Gestion Aide Marqueur



1. Programmation des numéros de joueurs

Le pupitre permet d'afficher des numéros autres que ceux conventionnels (de 4 à 15). Par défaut, le pupitre affichera les numéros dans l'ordre de 4 à 15.



Pour modifier cette numérotation, il suffit d'appuyer sur la touche . A ce moment, le pupitre affiche le numéro 4 pour les locaux. En cas de changement, vous devez ressaisir les numéros dans l'ordre. Vous devez répéter cette opération pour les visiteurs. Pour valider votre saisie, appuyer de nouveau sur la



touche... Pour faire défiler les numéros, utiliser les touches



2. Gestion des fautes

Vous devez d'abord sélectionner les locaux ou les visiteurs puis taper le numéro du joueur, puis sélectionner le bouton 'faute'.

Par exemple, faute personnelle de A14 :



En fin de période, ne pas oublier la remise à zéro des fautes d'équipes en

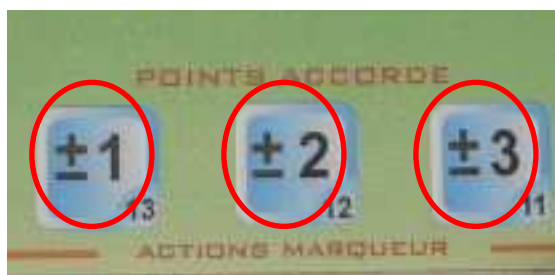


appuyant sur la touche

Si le quart temps suivant a redémarré sans cette remise à zéro et qu'une faute personnelle a été inscrite, il convient d'enlever cette faute, d'appuyer sur la remise à zéro et de ré-inscrire la faute.

3. Gestion des points

Pour inscrire des points, il faut associer un numéro de joueur de l'équipe pour réussir à afficher les points.



Il paraît judicieux d'associer un numéro de joueur commun aux deux équipes afin de gagner du temps lors de l'affichage.

Si lors d'un affichage de points, rien ne se passe :

- Soit le numéro du joueur affiché n'est pas dans l'équipe concernée ;
- Soit il n'y a pas de numéro de joueur affiché ;

Dans ces cas, sur l'affichage du pupitre après le numéro du joueur il manque un zéro (celui des fautes !!!)

Exemple :

- 14 00 0 \Rightarrow le numéro 14 est dans l'équipe : on peut inscrire des points ;
- 13 00 \Rightarrow le numéro 13 n'est pas dans l'équipe : on ne peut pas inscrire de points ;
- 00 00 \Rightarrow pas de numéro de joueur affiché : on ne peut pas inscrire de points.


Solution : retaper le numéro d'un joueur (ne pas insister à vouloir mettre des points coûte que coûte).

4. Gestion des corrections du score



Appuyer ensuite sur  ou , sélectionner un numéro de joueur ayant déjà mis des points ou celui choisi comme tel. Puis appuyer sur la




touche , puis sur les touches de scores afin de remettre celui-ci d'équerre.





Une fois le score corrigé, ré appuyer sur la touche 

5. Gestion des corrections de fautes

Appuyer sur la touche , l'écran du pupitre clignote, appuyer ensuite sur

Sélectionner soit  soit , puis sur les touches de numéro de joueurs



Appuyer sur la touche , puis appuyer sur la touche . Vous

devez ré appuyer sur la touche  pour valider votre modification.