

Je suis chronométreur !

Qu'est-ce que je dois avoir ?

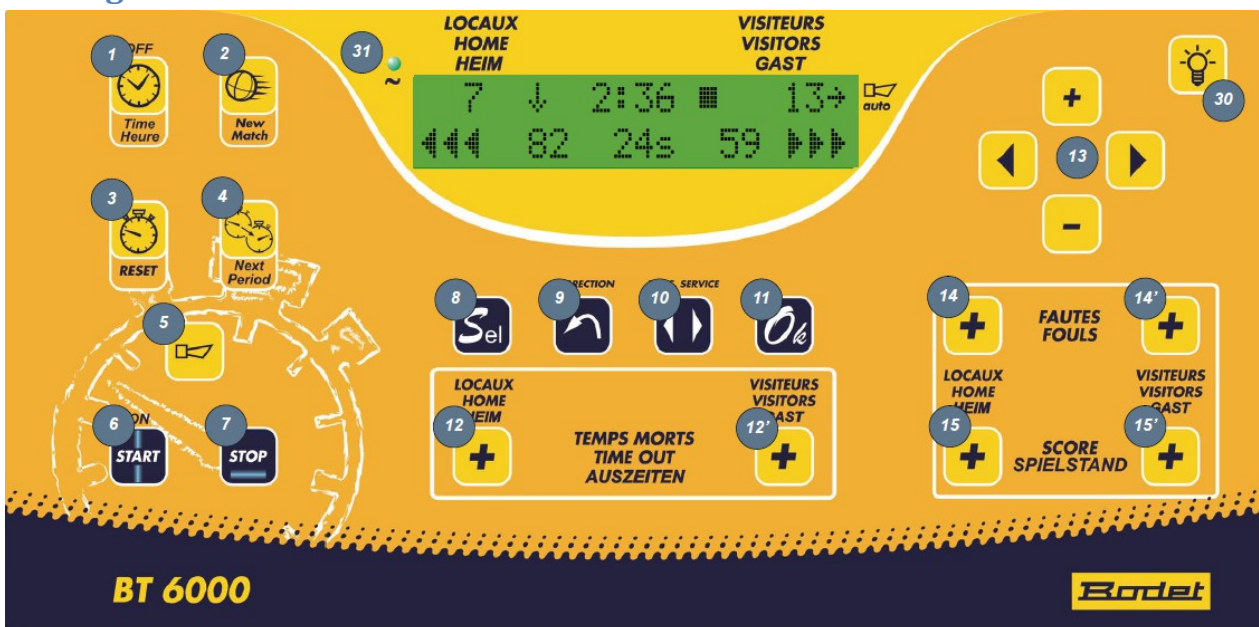
Je dois avoir durant le match :

- 1 sifflet
- Mon numéro de licence (ou ma licence si je ne le connais pas)
- Un petit chrono de secours (même une montre)

Avant le match

1. Je dois arriver minimum 30 MINUTES AVANT le match pour paramétrer mon chronomètre : le match ne doit pas avoir lieu en retard...

Paramétrage du chronomètre



2. Je branche le chronomètre sur le secteur.
3. Je relie le chronomètre au pupitre des points et fautes.
4. J'appuie sur « Start » (bouton n°6) pour allumer le chronomètre.
5. Quand il y aura le choix du sport, il faut appuyer sur gauche (ou droite – bouton n°13) jusqu'à ce que j'ai « Choix du sport : Basketball ». Ensuite, j'appuie sur « OK ».
6. Il y a une liste des temps. Voici les temps de matches :

Choix du sport
Basket Ball

Catégories	Temps
Poussins	4 x 6 minutes
Benjamins	4 x 7 minutes

Minimes	2 x 16 minutes
Cadets, Juniors, Seniors	2 x 20 minutes

J'appuie sur gauche/droite jusqu'à avoir le temps concerné. Si je ne le trouve pas, j'en choisis un au hasard (sauf « FIBA : 4x10 »). J'appuie sur « OK ».

Basketball
2x16 24sec

7. Je vois le nom de l'équipe local. Je mets « OGSBB ». J'appuie sur « OK ».
8. Je vois le nom de l'équipe visiteuse. Avec les flèches, je sélectionne « Visiteurs » (pour faire plus simple). J'appuie sur « OK ». Ca y est : tout est paramétré.

Je n'ai pas trouvé le temps...

En ayant fait le 6, 7 et 8, je fais ça :

9. J'appuie pendant 3 secondes sur « Sel » (bouton 8).
10. Je vois différents paramètres. Je vais dans « Nombre de périodes » grâce aux flèches et avec +/- (bouton 13), je mets 4 (pour les poussins/benjamins) ou 2 (pour les autres).
11. Je continue à paramétrer et je vais dans « Temps de période ». Avec +/-, je mets le nombre de minutes correspondant au niveau du match (exemple : minimes → 16).
12. J'appuie sur « OK » pour terminer ce paramétrage.

On se rapproche du match !

13. Je dois sonner 2 fois avant le match :
 - 3 minutes avant pour prévenir les équipes
 - 1 minute 30 secondes avant pour que les équipes se préparent

Pour savoir ça, j'appuie sur « Time/Heure » (bouton 1) pour avoir l'heure.

Le match

Arrêt/Démarrage du chronomètre

14. Je démarre à chaque fois qu'un joueur TOUCHE le ballon SUR LE TERRAIN en appuyant sur « Start ».
15. J'arrête à chaque fois que l'arbitre SIFFLE en appuyant sur « Stop » (bouton 7).
16. Durant les 2 dernières minutes de la deuxième mi-temps (ou du 4^{ème} QT), j'arrête le chrono sur tous les paniers.

Les temps-morts

17. Il y a 4 occasions pour demander un temps-mort :
 - Un panier encaissé
 - Une faute avant les lancer-francs (il faut attendre que l'arbitre ait terminé son annonce)
 - Une faute après le dernier lancer-franc REUSSI
 - Une remise en jeu

18. Il faut être très réactif pour demander le temps-mort : « Stop », « Klaxon », signe du temps-mort ! Si le joueur a le ballon dans la main, c'est trop tard !!
19. Dès que l'arbitre accorde le temps-mort, j'appuie sur « Temps-mort locaux » ou « Temps-mort visiteurs » (bouton 12).

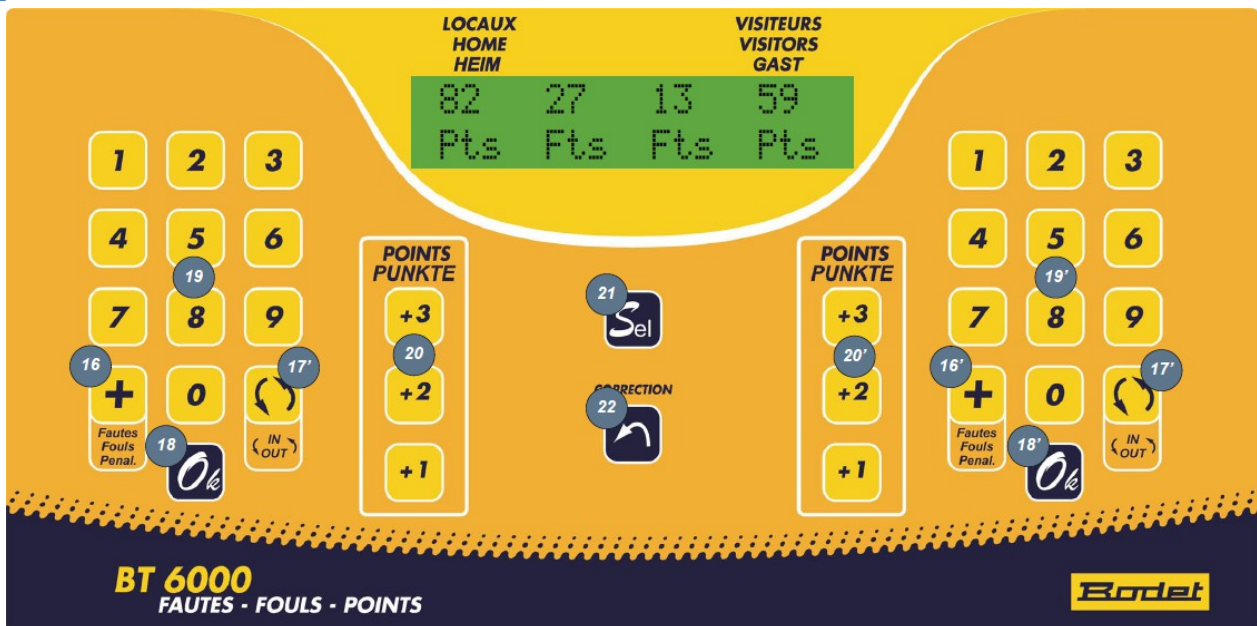


Le chrono klaxonne à 50 secondes mais pas à 1 minute. Il faut donc le faire manuellement.

Les changements

20. Il y a 4 occasions pour demander un changement :
- Un panier encaissé (dans les DEUX DERNIERES MINUTES DU MATCH)
 - Une faute avant les lancer-francs (il faut attendre que l'arbitre ait terminé son annonce)
 - Une faute après le dernier lancer-franc REUSSI
 - Une remise en jeu
21. Il faut être très réactif pour demander le changement : « Stop », « Klaxon », signe du changement ! Si le joueur a le ballon dans la main, c'est trop tard !!

Les points



22. J'appuie sur « +1 », « +2 » ou « +3 » pour l'équipe concernée.

Les fautes

23. J'appuie sur «+ Faute ».
24. Je tape le numéro du joueur (4 à 15 obligatoirement).
25. Et ensuite j'appuie sur « OK ».

Et si je fais une erreur ?

26. J'appuie sur « Correction ». L'écran clignote. Tant que l'écran clignote, le chrono est en mode correction.

27. Pour corriger, je fais la même chose pour l'effacer.

28. Quand j'ai terminé ma correction, je rappaie sur « Correction ». Normalement, l'écran ne clignote plus.

Exemple : J'ai rajouté 3 points à l'équipe A alors que c'était à l'équipe B. Je dois :

- Appuyer sur « Correction »
- Appuyer sur « +3 » de l'équipe A
- Appuyer sur « Correction »
- Appuyer sur « +3 » de l'équipe B

Exemple : J'ai ajouté 2 fautes au lieu d'une au A13. Je dois :

- Appuyer sur « Correction »
- Appuyer sur « + Faute »
- Taper 13
- Appuyer sur « OK »
- Et appuyer sur « Correction »

La mi-temps

29. La mi-temps dure 5 minutes pour les poussins/benjamins et 10 minutes pour les autres.

30. Et je fais la même chose :

- 3 minutes avant pour prévenir les équipes
- 1 minute 30 secondes avant pour que les équipes se préparent

31. J'appuie sur « Stop » pour terminer le décompte.

Après le match

32. JE FAIS RIEN ET J'ATTENDS POUR SIGNER LA FEUILLE !