



MODE D'EMPLOI CHRONO GRUNENWALD

Tout d'abord, dans les triangles en bas des touches de la console, numérotés de 0 à 14 pour la programmation.

- 1- Brancher les différentes prises (à St Eloi : elles sont branchées en permanence)
- 2- Appuyer sur « **HORLOGE** »
- 3- Appuyer sur « **sport ?** »
- 4- Sélectionner le sport à l'aide des flèches de direction **Reset scores** (petite flèche vers le haut) et  (petite flèche vers le bas).

5- Validez avec la touche « **Change menu** »

6- **Les paramètres apparaissent**

- a. Temps de jeu (à l'aide des triangles 0 à 14) puis passer au paramètre suivant avec  (petite flèche vers le bas)
- b. Temps morts (**60''**)
- c. Prolongation (**5'**)
- d. Temps de repos 1 (entre 1^{er} et 2nd - 3^{ème} et 4^{ème} et chaque prolongation). **2'**
- e. Fautes d'équipes (maxi **5**)
- f. Temps de repos 2 (mi-temps) = **Echauffement. 15'**
- g. Période : **DECOMPTAGE** **OUI**. Si comptage (ex : hand), changer avec la Touche **+1/0**
- h. Durée klaxon fin de jeu (**3''**)
- i. Durée klaxon fin de TM (**3''**)
- j. Klaxon fin de jeu : **SONNE**. Si sonne pas, changer avec **+1/0**
- k. Klaxon fin de TM : **SONNE**
- l. TM/CHR. : si affichage du tps mort sur chrono **NON**.
- m. Programmation des noms (impossible à st Eloi)
- n. Valeurs défaut **NON**

7- Appuyer **2 fois sur SPORT ?** pour valider les paramètres. Le tps de jeu s'affiche.

▶ ATTENTION À CHAQUE MODIFICATION PENSER A VALIDER (par change menu)

Avant le match : essais en 4 x 1' (revenir dans les paramètres si la période est de 10', et mettre 1')

a- **Démarrer le temps de jeu** (START/STOP, gauche ou droite)

En cas d'erreur : CORRECTION SELECTIVE (l'écran clignote = mode Correction) –

START/STOP et on remet le temps voulu à l'aide des triangles.

Puis **CORRECTION SELECTIVE (2 fois)**. (Touches de 0 à 9)

b- **TM**

- enclencher un TM (1 appui sur TM, **LOCAUX** ou **VISITEUR**)

- contrôler s'il sonne à 50''

- arrêt prématuré du TM (entre 50'' et 1') : **appuyer sur TM**

- **si erreur d'attribution (LOCAUX à la place de VISITEURS) : CORRECTION SELECTIVE – TM – CORRECTION SELECTIVE.**

- **ATTENTION : en cas de prolongation, les TM du 4^{ème} QT restent affichés. Il faut les retirer au début de la prolongation.**

c- Pour enclencher les intervalles de temps

- a- Appuyer 1 fois sur REPOS ½ et START/stop (entre 1^{er} et 2nd - 3^{ème} et 4^{ème} et chaque prolongation- 2'). **Voir s'il sonne au bout de 1'30.**
- b- Appuyer 2 fois sur REPOS ½ et START/stop (mi-temps 15')

► **Fonctionne en "boucle"** : si un appui de trop (affichage 15'), appui de nouveau (affichage 2')

d- Pour passer à la période suivante

- a- Appuyer sur PERIODE/PROLONG 1 fois (10')
- b- Si prolongation appuyer sur PERIODE/PROLONG 2 fois (5')

► **Fonctionne en "boucle"** : si un appui de trop (affichage 5'), appui de nouveau (affichage 10')

Changement de période : apparait au tableau lorsque le chrono démarre pour les 2, 3 ou 4èmes périodes

*Pour un nouveau match appuyer sur **NOUVEAU MATCH**, les paramètres du match précédent seront conservés.*

Programmation du tps d'avant match.

PERMUT - CORRECTION SELECTIVE - START/STOP - Modif au temps voulu – CORRECTION SELECTIVE (2 fois). Puis enclencher le décompte.

Pour stopper le temps d'avant match


Arrêter le tps, et passer au match (**NOUVEAU MATCH ?**)

En cas d'erreur

Sur les points :

- CORRECTION SELECTIVE et les points à enlever puis CORRECTION SELECTIVE (touches +1 +2 +3)

Pour annuler la dernière action :

Ex : 2 pts à l'équipe A au lieu de B → Appui sur  (annule le panier). Idem pour un TM.


ALTERNANCE

Touche SERVICE-POSSESSION. Indiquez sur le tableau l'équipe qui bénéficiera de la prochaine situation d'alternance (LOCAUX ou VISITEURS : communication MARQUEUR-CHRONO).

PUPITRE 24'' : couplé avec le chrono (► chrono arrête le 24)

IMPORTANT :


- **travailler en mode "CD4"**. Ce code se sélectionne par une touche en haut à droite du pupitre des 24" appelé "Select code ?"
- ► **ATTENTION MODIFICATION DE L'APPAREIL** : départ à 24 (il faut 1" pour passer à 23), comme sur les BODET. **Donc VIOLATION à 16**
- ► **Dernière seconde** : modification là aussi. L'an dernier décompte par dixièmes. Cette année l'affichage passe de 1 à 0.
- ► le chrono étant couplé avec le 24 : sur coup de sifflet de l'arbitre ► **il faut penser à ne pas appuyer sur STOP**, car sinon vous faites repartir le décompte des 24

3 touches à utiliser (+  en cas d'erreur).

- START / STOP,
- EFFACE / STOP / RECHARGE (touche VERTE)
- RECHARGE

PROCEDURE :

Panier marqué ou ballon qui touche le cercle :

- période de 24 en cours.... ► **START / STOP**
- ballon pénètre dans le panier ou touche le cercle ► **touche VERTE**
- ballon à disposition pour la REJ derrière la ligne de fond, ou ballon contrôlé au rebond ► **touche RECHARGE (ROUGE) ou MEME TOUCHE VERTE « STOP EFFACE RECHARGE » (affiche à nouveau 24)**
- ballon contrôlé sur le terrain après la remise en jeu, ou suite au rebond ► **START / STOP**
- **si erreur (le ballon n'a pas touché le cercle)** : le plot est occulté après appui sur la **touche VERTE** ►, appui sur , et de nouveau sur la **TOUCHE VERTE**, puis **START / STOP**.

Interception :

- touche **RECHARGE**

PUPITRE AIDE-MARQUEUR

► Utilisation des pupitres des 24" et de l'aide marqueur :

* code "CD4" : tous les appareils fonctionnent -> OK pour le championnat de France

* code "CD5" : seuls le chrono fonctionne -> ce qui peut être intéressant pour les matchs hors championnat de France.

Ce code se sélectionne par une touche en haut à droite du pupitre des 24" appelé "Select code ?"

1 - Appuyer sur "Sport ?"

2 - Vérifier que le chiffre 5 clignote

Sinon : changer avec la touche "5" (petit chiffre en bas à droite de la touche → 5 apparaît et clignote. (Important pour l'affichage des 5 fautes personnelles).

3 – Appuyer à nouveau sur "Sport ?"


► Attention c'est le chrono qui peut effacer les fautes restantes du match précédent avec sa touche reset score et ce pour les fautes d'équipés

► POUR FAUTE D'EQUIPE SUR PUPITRE AIDE MARQUEUR : REMETTRE A ZERO PAR RESET FAUTE D EQUIPE AU DEBUT DE CHAQUE PERIODE.

► SCORE : Au cours du match le score se met à droite avec la touche score pour B et à gauche le score pour A.

► FAUTES : appuyer sur le triangle à droite qui symbolise l'équipe B et le numéro du joueur.
Idem pour A à gauche.

► En cas d'erreur :

La même flèche que le chrono permet d'effacer la dernière action sur le clavier : 
Pour la cinquième faute c'est bien rouge quand on l'inscrit.

► CORRECTION :

Erreur d'attribution de fautes (A 13 au lieu de A15)

Correction sélective → ça clignote

Appui sur Locaux + n°13

Correction sélective (1 fois)

Enregistrer la faute à A 15