

STRAMATEL ANCIENNE GÉNÉRATION

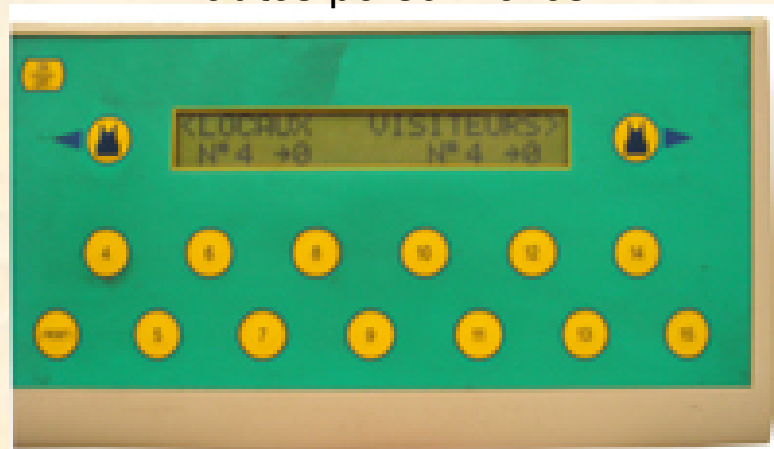
Chronomètre :



Chronomètre des 24 s :



Fautes personnelles :



STRAMATEL ANCIENNE GÉNÉRATION

× Programmation

- × Appuyer simultanément sur les touches "Remise à zéro" (touche 4) et "Correction" (touche 5) pour tout remettre à zéro. Appuyer ensuite sur "Prog" (touche 14) pour accéder au menu de programmation :
- × le chronomètre propose tout d'abord la programmation du temps de jeu : utiliser la touche "T. Mort" (touche 6) pour baisser le temps ou la touche "Klaxon" (touche 8) pour augmenter le temps, puis valider au moyen de la touche "Chrono" (touche 7),
- × le chronomètre propose ensuite le réglage du nombre de périodes par match de la même façon que précédemment on utilisera les touches 6, 7 et 8. Sachant que le défaut est "4 période par match", on pourra appuyer directement sur la touche 7.
- × le chronomètre propose enfin le réglage de la durée des prolongations. On utilisera encore les touches 6,7 et 8 pour l'ajuster si nécessaire. Sachant que le défaut est "5 minutes de prolongation", on pourra appuyer directement sur la touche 7.

× La programmation est terminée. **Période d'avant match**

- × Se reporter au paragraphe précédent pour programmer un match dont la durée est le temps restant avant l'heure officielle et démarrer le chronomètre au moyen de la touche "Chrono" (touche 7).
- × Arrivé à 3 minutes ou à 1 minutes 30 (suivant votre confiance en votre rapidité à refaire une programmation), arrêter le chronomètre et refaire la programmation en 4x10.

× Temps morts

- × Une fois le chronomètre arrêté et dès que l'arbitre fait le signe conventionnel, appuyer sur la touche "T. Mort" (touche 6)", le chronomètre démarre alors le décompte du temps-mort ; appuyer ensuite sur la touche "Points" des locaux (touche 1) si le temps mort a été accordé à l'équipe A ou sur celle des visiteurs (touche 13) si le temps mort a été accordé à l'équipe B. **Ceci veut donc dire qu'il est impossible de rajouter des points pendant le temps mort** ; en cas de temps mort sur panier encaissé, pensez donc à ajouter les points à l'équipe qui vient de marquer avant de déclencher le temps mort pour l'autre équipe (OK, c'est ce qu'on se doit de faire normalement, mais avec le Stramatel, vous n'avez plus de joker).
- × Ce chronomètre ne sonne pas les 50 secondes ; une fois arrivé à 50 secondes de temps mort, pensez à mettre un bref coup de klaxon au moyen de la touche 8. Le klaxon est toutefois automatique une fois arrivé à la minute réglementaire.

×

× Correction du temps

- × Pour remonter le temps, tout en maintenant la touche "Correction" (touche 5) enfoncée, appuyez autant de fois sur la touche "Chrono" (touche 7) que vous avez de secondes à rajouter.

STRAMATEL ANCIENNE GÉNÉRATION

Chronomètre des 24 s :



- × **Gestion de l'occultation**
- × Sur cet chronomètre, j'ai tendance à n'utiliser que 3 boutons :
- × Start/Stop (bouton 1) pour démarrer le chronomètre,
- × Stop/Efface (bouton 3) pour arrêter le chronomètre et occulter l'affichage (sur tir réussi ou touchant l'anneau ou sur faute),
- × Recharge (bouton 2) pour afficher 24 secondes sur mise à disposition du ballon, suivi de Start/Stop (bouton 1) dès que le ballon est contrôlé sur le terrain.
- × On pourrait aussi utiliser le bouton Stop/Recharge/Efface (bouton 4), mais je préfère toutefois le bouton 3 qui permet une correction facile : supposons que je me sois trompé, il me suffit de ré-appuyer sur ce bouton pour ré-afficher le temps avant l'arrêt du chronomètre.

× .