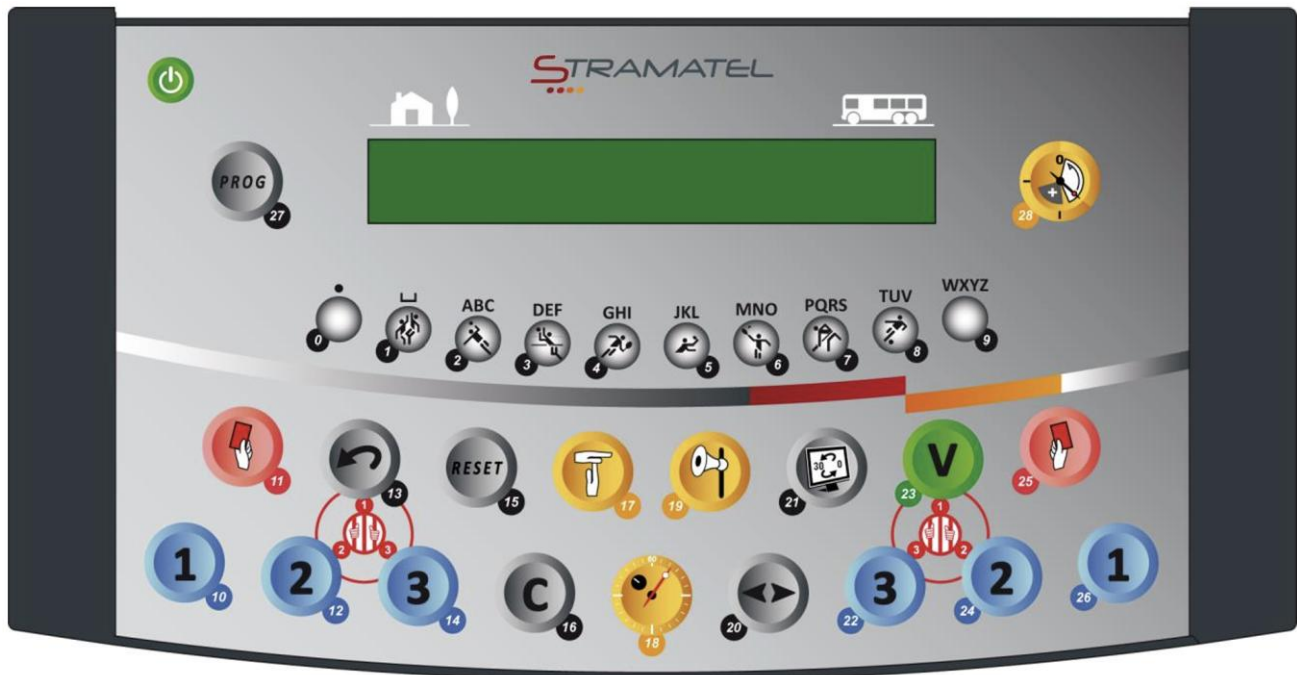


Fiche pratique – Notice simplifiée du chronomètre du gymnase Combourieu à Chartrettes

Console



Avant le match

Mettre en route

Appuyer sur la touche **ON/OFF**

Sélectionner le sport

Choisir basket avec la touche **1**

Programmation

L'écran du pupitre affiche pendant quelques secondes la configuration en mémoire : durée d'avant match, nombre et durée des périodes, durée des prolongations, durée des temps-morts. Appuyer sur la touche **18** pour consulter plus longuement les informations sur l'écran du pupitre.

Modifier la configuration avec la touche **0** ou jouer avec la configuration proposée avec la touche **9**

Modification de la configuration : répondre aux différentes questions affichées sur l'écran du pupitre avec les touches **0 à 9**, puis valider chaque réponse avec la touche **23**.



Lors de cette programmation, il est toujours possible de revenir aux questions précédentes avec la touche **13**.

Rappel des temps de jeu et programmation suivant la catégorie (règlements sportif généraux CD77):

	Temps de jeu	Temps de prolongation
U15 / U17 / U18 / U20 / Sénior	4 x 10'	5'
U13	4 x 8'	4'
U9 / U11	4 x 6'	-

Chronomètre d'avant-match

Lancer ou arrêter le chronomètre d'avant-match avec la touche **18**.

Sur le tableau d'affichage : afficher l'horloge en lieu et place du chronomètre d'avant-match avec la touche **21** (la lettre "H" s'affiche sur l'écran du pupitre).


Si besoin, interrompre le chronomètre d'avant-match pour passer à la 1ère période avec la touche **28**.


Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :


- arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**. ⇒ +
- corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.
- valider avec la touche **18**


Pendant le match


Chronomètre de jeu

Lancer ou arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** 


Visualiser sur l'écran du pupitre le temps de jeu écoulé au lieu du temps restant à jouer et vice-versa avec la touche **21**. 

Fin des premières périodes de jeu : suivant le mode enregistré, le chronomètre de repos se lance automatiquement ou le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**. 










Le chronomètre de jeu n'a pas été arrêté assez vite à la fin de la période ? : revenir au temps de jeu en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**. 

Arrêter le chronomètre de repos et passer à la période de jeu ou de prolongation suivante avec la touche **28**. 




- Les fautes par équipe sont remises à zéro (sauf en prolongation).
- Le nombre de temps morts n'est remis à zéro qu'à la moitié du match et en prolongation.





Fin de la dernière période de jeu ou d'une période de prolongation : le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement. Si besoin, lancer le chronomètre de repos manuellement avec la touche **18**. 

Correction du temps de jeu ou du chronomètre d'avant-match :


- arrêter le chronomètre avec la touche **18** et entrer en mode correction du temps en appuyant simultanément sur **16** et sur **18**.  ⇒ 
- corriger le temps : -1min avec **12**, -10s avec **14**, - 1s avec **16**, +1s avec **20**, +10s avec **22**, +1min avec **24**.      
- valider avec la touche **18** 



Décompter les points

Ajouter 1, 2 ou 3 points avec les touches **10**, **12**, **14** (locaux) ou **22**, **24**, **26** (visiteurs).   

Retirer 1, 2 ou 3 points en appuyant simultanément sur **16** et sur **10**, **12**, **14** (locaux) ou **22**, **24** ou **26** (visiteurs)    




Saisir le nombre de fautes d'équipe


Ajouter 1 faute d'équipe avec les touches **11** (locaux) ou **25** (visiteurs). 




Retirer 1 faute d'équipe en appuyant simultanément sur **16** et sur **11** (locaux) ou **25** (visiteurs).  

Le pupitre principal calcule les fautes par équipe automatiquement.


Activer un temps mort

Arrêter le chronomètre de jeu avec la touche **18** et lancer le temps-mort avec la touche **17**   

Une fois le temps-mort lancé : ajouter 1 temps-mort avec les touches **10** (locaux) ou **26** (visiteurs). 

Une fois le temps-mort lancé : retirer 1 temps-mort en appuyant simultanément sur **16** et sur **10** (locaux) ou **26** (visiteurs).   

Signaler les arbitres

Pour signaler aux arbitres un changement de joueurs, un temps mort, ... appuyer sur la touche **19** 

L'avertisseur sonore se déclenche automatiquement lorsqu'un temps programmé est écoulé (avant match, période de jeu, temps-mort).

Flèche de possession

Indiquer le côté de possession de ballon (locaux / visiteurs / extinction des flèches) avec la touche **20**. 


Fin de match

Nouveau match

Charger un nouveau match de même type en appuyant simultanément sur **16** et sur **15**.   

Charger un nouveau match de type différent : appuyer simultanément sur **16** et sur **15**, puis recommencer la programmation.

Eteindre le chrono

Pour éteindre le chronomètre et afficher l'heure, appuyer sur la touche **ON/OFF** 

Pour en savoir plus :

- Site Stramatel : <https://www.stramatel.com/>
- Notice pupitre 452M : « [UFXBF20MXX0XX_H-Pupitre-452M.pdf](#) »



UFXBF20MXX0XX_H-
Pupitre-452M.pdf

- Vidéo YouTube « [Le pupitre Stramatel, comment ça marche ? basketball](#) »

Historique de la fiche pratique

V1.0	07/11/2024	Création