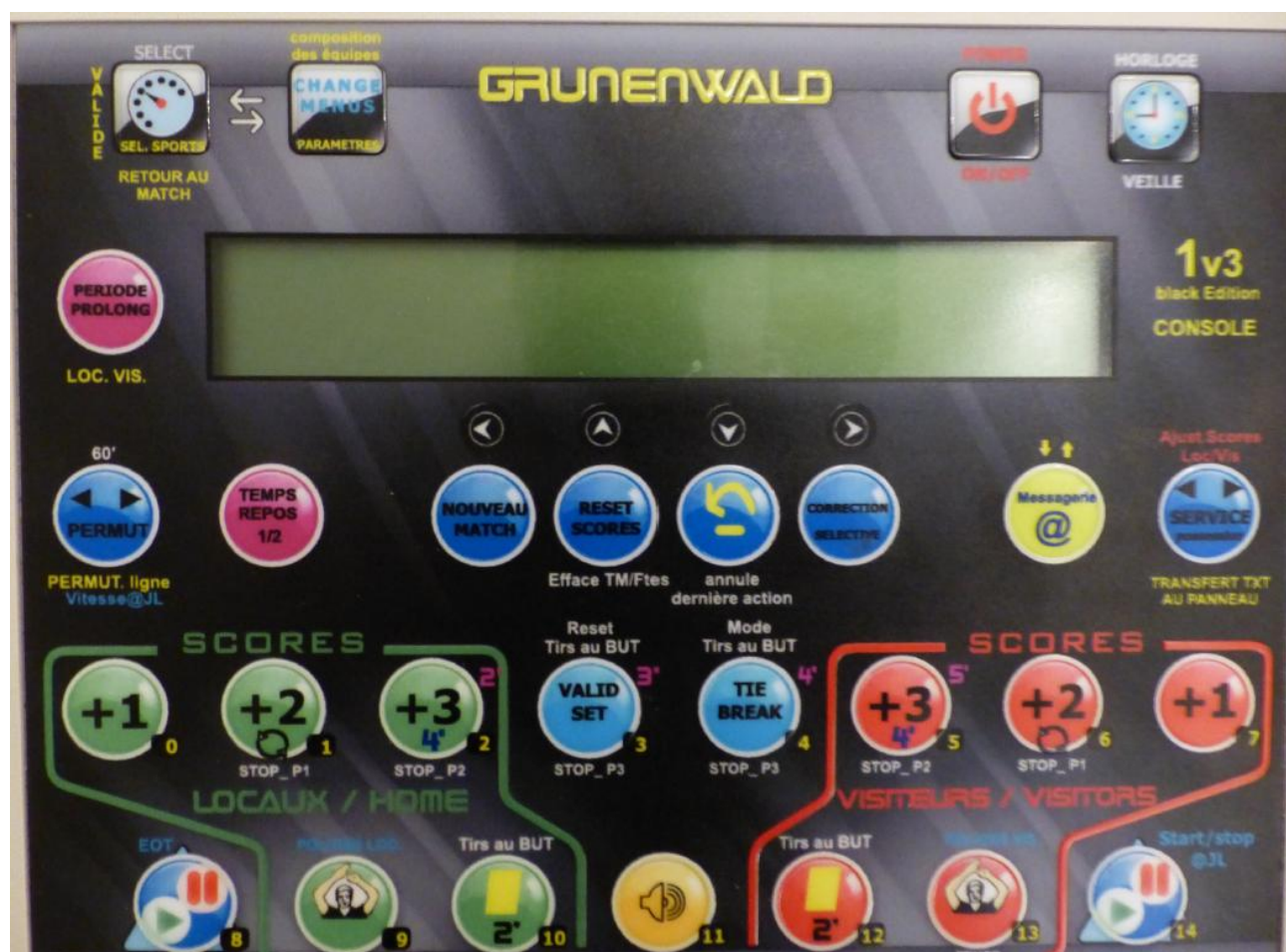


Fiche pratique – Notice simplifiée du chronomètre du gymnase Langenargen à Bois-le-Roi

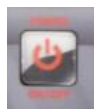
Console



Avant le match

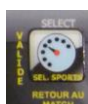
Mettre en route

Appuyer sur la touche **POWER**



Sélectionner le sport

Choisir basket avec la touche **SELECT**



et en faisant défiler avec flèches haut et bas



Définir le temps de jeu

Appuyer sur la touche **CHANGE MENUS** pour sélectionner le temps de jeu / le temps de prolongation et modifier les valeurs avec les touches **numérotées 0 à 9**



Appuyer sur la touche **CHANGE MENUS** pour sélectionner le temps de prolongation (si besoin) et modifier les valeurs avec les touches **numérotées 0 à 9**

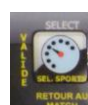


Rappel des temps de jeu et programmation suivant la catégorie (règlements sportif généraux CD77):

	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'	-


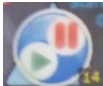
Débuter le match

Appuyer deux fois sur la touche **SELECT** pour débiter le match



Pendant le match

Démarrer / arrêter le chrono

Pour démarrer ou arrêter le chrono appuyer sur la touche **8**  à gauche de la console ou sur la touche **14**  à droite de la console

Décompter les points

En vert, à gauche de la console, pour les locaux / en rouge, à droite de la console, pour les visiteurs



Saisir le nombre de fautes d'équipe

- pour les locaux, appuyer sur la touche **10** :



- pour les visiteurs, appuyer sur la touche **12** :



Activer un temps mort

- pour les locaux: arrêter le chrono et appuyer sur la touche **9**



- pour les visiteurs, arrêter le chrono et appuyer sur la touche **13**




Fin de période – Temps de repos


Si le décompte du temps de repos doit se faire au tableau à la fin de chaque période, appuyer sur (1 ou 2 fois) pour afficher le temps de repos désiré.



Reprise de période ou 2ème mi-temps

Appuyer sur la touche  pour passer à la période suivante.

Prolongation

Presser deux fois la touche  . Un P indique que la prolongation est bien prise en compte et un temps de 0x:00 est affiché (Temps de prolongation : U9 et U11 : non ; U13 :4' ; U15 à sénior : 5')


Signaler les arbitres

Pour signaler aux arbitres un changement de joueurs, un temps mort, ... appuyer sur la touche **11**




Corrections en cours de match

Il existe 2 méthodes pour effectuer des corrections en cours de match.

- 1) Avec la touche  : cette touche permet d'annuler la dernière action.


Exemples :


- la touche +3 a été pressée alors qu'il fallait appuyer sur +2 pour inscrire un panier à 2 points.



Action = Presser la touche  puis la même touche +3 (cela annule les 3 points inscrits).

Presser alors la touche +2 (pour inscrire les 2 points)

- La touche temps mort a été pressée à tort pour une équipe.


Action = Presser une seconde fois sur la même touche temps mort (cela arrête le décompte du temps) puis sur la touche pour  annuler l'affichage du temps mort

- 2) Avec la touche  : Cette touche permet d'annuler ou de corriger successivement un ou plusieurs affichages au choix.

- Presser sur  l'écran clignote
Pendant que l'écran clignote, il est possible de corriger tout affichage en pressant la ou les touches concernées autant de fois que nécessaire.
- Presser à nouveau sur  à l'écran revient en mode normal



Fin de match

Nouveau match

Si un nouveau match de même catégorie (donc avec les mêmes caractéristiques) doit avoir lieu immédiatement, presser la touche 

S'il s'agit d'un match d'une autre catégorie : refaire une programmation.

Arrêter le chrono

Avant d'arrêter le chrono, passer en mode Horloge en pressant puis  arrêter le chrono avec 

Historique de la fiche pratique

V1.0	23/10/2024	Création