



Le Chronomètre des Longrais

1. Rôle du Chronométrateur :

a. Avant le Match :

En début de match, Le chronométrateur doit initialiser le chrono et paramétrer les temps de jeux, temps morts et prolongations en fonction de la catégorie (ces informations se trouvent au dos de la feuille de match).

Pour cela :

- Mettre le chrono en route
- Taper 3 (Basket)
- Entrer le temps de jeu (touche 10 pour avancer de 10 minutes, touche 11 pour avancer d'une minute).
- Valider le temps de jeu (touche 8)
- Les temps morts sont de 50 secondes : Appuyer 5 fois sur la touche 11 (elle avance de 10 en 10 seconde pour les TM).
- Valider le TM (touche 8)

b. Pendant le Match

- Les paniers pour marquer les points correspondants (touche 1 ou 7 en fonction de l'équipe qui a marqué)
- Les coups de sifflets des arbitres : si faute d'un joueur, il faut l'ajouter aux fautes d'équipe au tableau d'affichage (touche 2 ou 6 selon l'équipe qui a commis la faute)

En cas d'erreur sur les fautes ou sur les points en cours de match :

- Appuyer sur la touche « erreur » (touche 3)
- Pour retrancher des points, appuyer sur la touche 1 ou 7 (en fonction de l'équipe pour laquelle il faut faire une correction).
- Pour retrancher des fautes, appuyer sur la touche 2 ou 6 (en fonction de l'équipe pour laquelle il faut faire une correction).
- Appuyer sur la touche « erreur » (touche 3) pour reprendre l'utilisation normale du chrono.

c. La Mi-temps :

Réinitialisation du temps de jeu et remise à zéro des fautes d'équipes (touche 8).

d. Après le Match

- Signature.

Pour Changer les paramètres (temps de jeu, temps morts ...) du chrono entre deux matchs :

- Eteindre le chrono puis le rallumer.
- Appuyer sur la touche 3 (Basket)
- Appuyer 2 fois sur la touche 3 (erreur)
- Recommencer le processus du temps de jeu (Voir paragraphe : Rôle du chronométrateur / Avant le match)