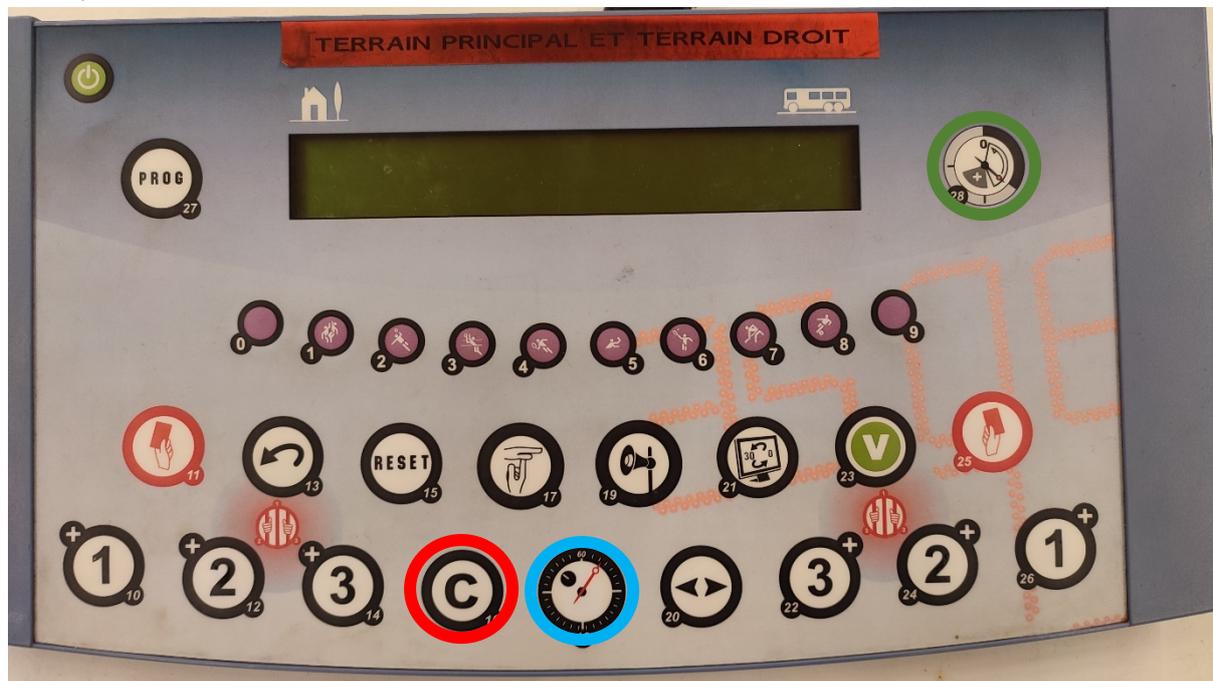


EXPLICATIONS CHRONOMÈTRE

1) GESTION DU TEMPS ET DES PÉRIODES



Trois boutons indépendants sont à repérer :

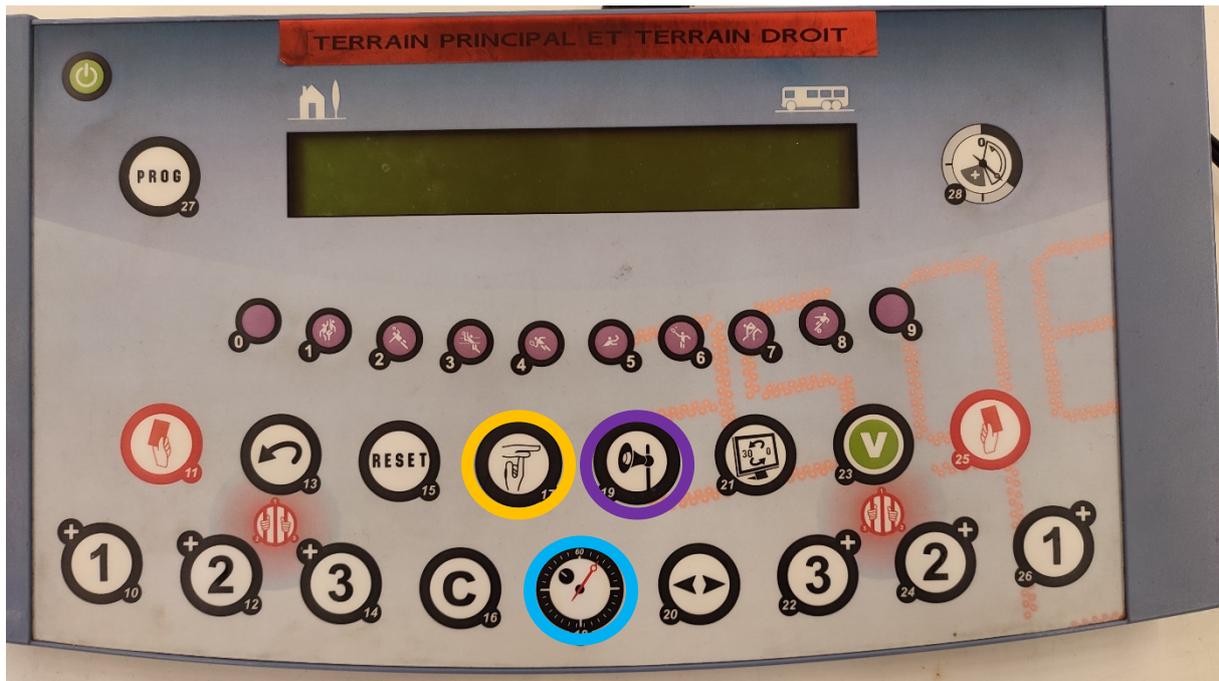
- **BOUTON CHRONO** : Le bouton entouré en bleu qui permet de faire défiler / arrêter le chronomètre (Toujours garder un doigt au dessus de celui-ci, prêt à appuyer).
- **BOUTON CORRECTION** : Le bouton entouré en rouge qui permet de corriger le temps.
- **BOUTON PÉRIODES** : Le bouton entouré en vert qui permet de passer à la période suivante une fois la période actuelle terminée.

Lorsque le match commence, appuyer sur le **BOUTON CHRONO** lorsqu'un joueur autour de l'entre-deux touche le ballon. A chaque fois que l'arbitre siffle, appuyer sur ce bouton pour stopper le temps. Il faut appuyer de nouveau sur ce bouton pour relancer le temps lorsqu'un joueur sur le terrain touche le ballon après une remise en jeu (l'arbitre baisse alors le bras). Ne pas arrêter le chrono sur les paniers marqués sauf dans les 2 dernières minutes du match.

Si vous avez oublié de stopper le chronomètre et donc laissé défiler trop de temps, vous avez la possibilité de rajouter du temps. Pour cela, stoppez le chronomètre, puis maintenez le **BOUTON CORRECTION**. Puis appuyez sur **BOUTON CHRONO** (chaque pression ajoutera une seconde supplémentaire).

A la fin d'une période, laissez défiler le temps de pause approprié (2 minutes après chaque quart temps, 10 minutes à la mi-temps) puis appuyez sur **BOUTON PÉRIODES**.

2) GESTION DES CHANGEMENTS ET DES TEMPS-MORTS



Trois boutons indépendants sont à repérer :

- **BOUTON CHRONO** : Le bouton entouré en bleu qui permet de faire défiler / arrêter le chronomètre (Toujours garder un doigt au dessus de celui-ci, prêt à appuyer).
- **BOUTON BUZZER** : Le bouton entouré en violet qui permet de faire sonner le buzzer (ou klaxon).
- **BOUTON TEMPS-MORT** : Le bouton entouré en jaune qui permet de lancer un temps-mort.

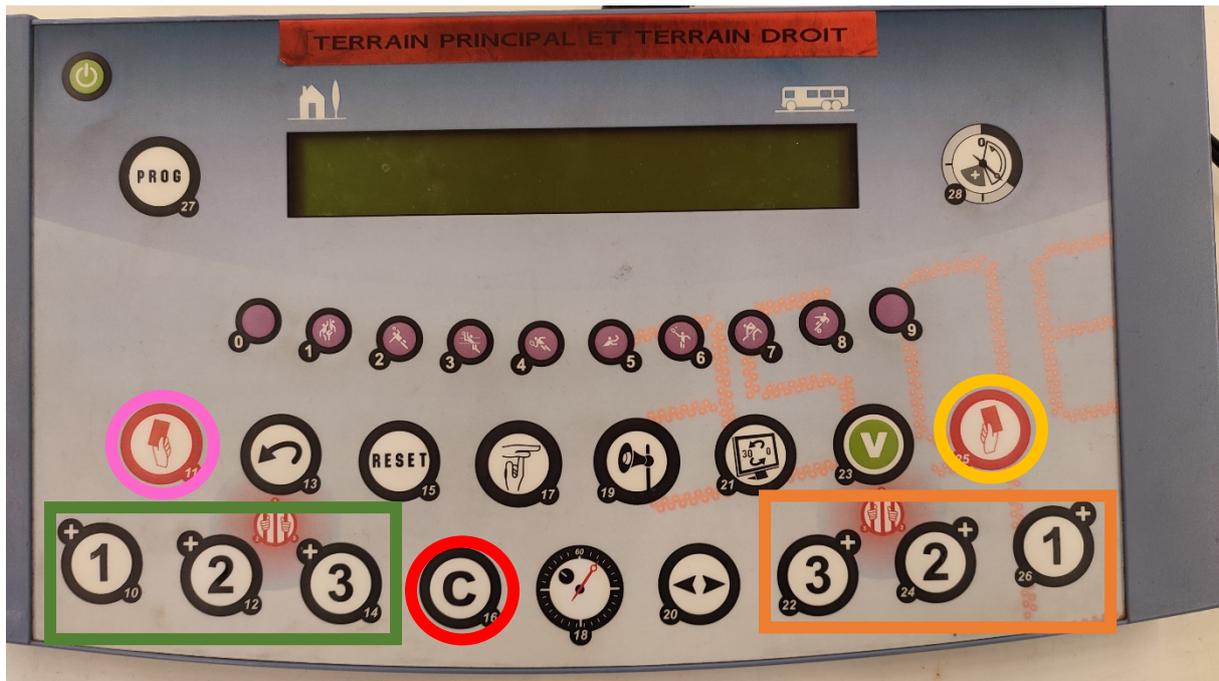
Lorsqu'un ou plusieurs joueurs demandent un changement, attendre un arrêt de jeu. Lorsque l'arbitre siffle une violation ou faute et prend la balle, appuyer sur **BOUTON CHRONO** et **BOUTON BUZZER** pour annoncer le changement.

Particularité importante pour les changements jusqu'en U15 :

*On n'accorde pas les changements lorsqu'une équipe fait une remise en jeu en zone arrière (zone où se trouve le panier qu'elle défend) sauf en cas de faute (l'arbitre siffle alors en levant le poing fermé et prend le ballon). Pour être sûr de ne pas vous tromper, attendez que l'arbitre prenne la balle après un coup de sifflet pour appuyer sur le **BOUTON BUZZER** et annoncer le changement.*

Pour accorder un temps mort, comme pour les changement un arrêt de jeu est nécessaire. Lorsque l'arbitre siffle, appuyer sur **BOUTON CHRONO** et **BOUTON BUZZER**. Il faut aussi accorder un temps mort lorsque l'équipe qui l'a demandé encaisse un panier. Lorsque l'arbitre accordera le temps mort, appuyez sur le **BOUTON TEMPS-MORT** pour le lancer. Le chronomètre sonnera automatiquement la fin du temps mort pour indiquer aux joueurs de retourner sur le terrain. La période en cours se réaffichera automatiquement au temps où vous avez stoppé le chronomètre.

3) GESTION DES POINTS ET DES FAUTES D'ÉQUIPES



Deux ensemble de boutons et trois boutons indépendants sont à repérer :

- **BOUTONS POINTS LOCAUX** : L'ensemble de bouton encadré en vert qui permet d'ajouter des points à l'équipe locale (TFBC) → Pictogramme « maison » en haut.
- **BOUTONS POINTS VISITEURS** : L'ensemble de bouton encadré en orange qui permet d'ajouter des points aux visiteurs, l'équipe adverse. → Pictogramme « car » en haut.
- **BOUTON FAUTES D'ÉQUIPE LOCAUX** : Le bouton entouré en rose qui permet d'ajouter une faute d'équipe aux locaux.
- **BOUTON FAUTES D'ÉQUIPE VISITEURS** : Le bouton entouré en jaune qui permet d'ajouter une faute d'équipe aux visiteurs.
- **BOUTON CORRECTION** : Le bouton entouré en rouge qui permet de corriger le score et les fautes d'équipes.

Lorsqu'un joueur d'une équipe marque un panier, appuyer sur l'ajout de points approprié : +2 pour un panier sous la ligne des trois points, +3 pour un panier derrière la ligne des trois points, +1 par lancer franc marqué. **BOUTONS POINTS LOCAUX**, **BOUTONS POINTS VISITEURS**.

Si vous avez un doute sur un panier à trois points, regardez l'arbitre → En cas de tir à trois points validé, il lèvera ses deux mains en l'air en indiquant le chiffre « 3 » avec ses doigts.

Lorsqu'un joueur fait une faute, l'arbitre siffle et vient annoncer à la table le joueur qui a commis la faute. La notation de la faute personnelle incombe au marqueur sur la e-marque, le chronométrateur doit quant à lui ajouter une faute d'équipe pour celle du joueur commettant la faute : Avec le **BOUTON FAUTES D'ÉQUIPE LOCAUX** et **BOUTON FAUTES D'ÉQUIPE VISITEURS**. L'affichage des fautes d'équipes se bloque à 5 par quart temps, c'est normal.

Lorsqu'une équipe atteint 4 fautes d'équipes, chaque nouvelle faute défensive qu'elle commettra amènera des lancers francs pour les adversaire en réparation, y compris si la faute n'est pas commise sur un tir (ne pas oublier de lever la plaquette rouge côté banc de l'équipe à 4 fautes). Le chronométrateur ne doit pas hésiter à le signaler à l'arbitre s'il oublie.