

GUIDE POUR CHRONO ET ALTERNANCE

CHRONO BEGROLLES

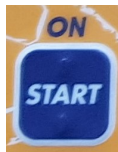


Présentation du matériel

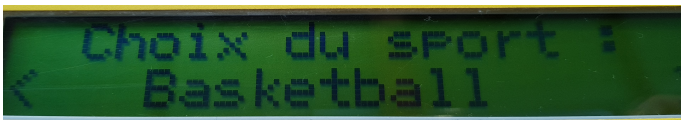


Allumage

Allumer le chrono : appuyer sur la touche **Attendre**



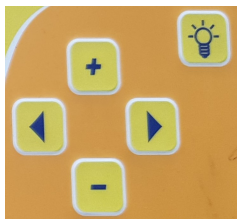
Sélectionner le sport désiré



Appuyer sur **OK**



Pour changer le choix du sport, faire défiler l'écran avec les flèches :

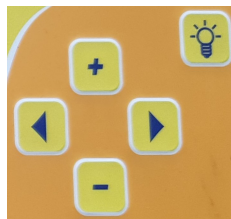


Appuyer sur **OK**



Temps de jeu

Sélectionner le temps de jeu en défilant avec les flèches

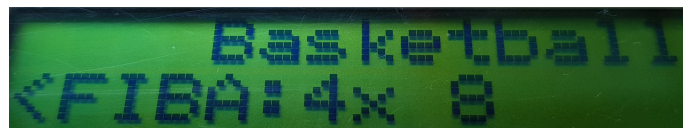


CATEGORIE	DUREE DE LA RENCONTRE
Seniors et U20	4 x 10'
U17M U18F	4 x 10'
U15	4 x 10'
U13	4 x 8'
U11	6 x 4'
U9	6 x 4'

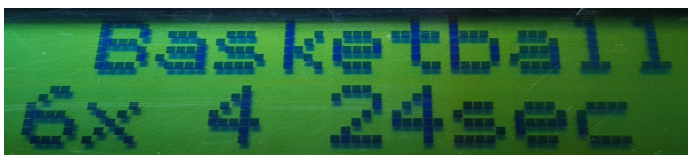
Vous devez voir apparaître à l'écran :
Pour les séniors, U17M, U18F et U15 :



Pour les U13 :



Pour les U11 et U9 :



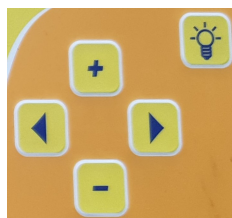
Appuyer sur **OK**



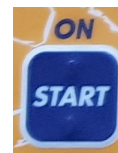
Temps avant match

Menu proposé que dans les 2 premiers cas
L'intervalle entre les mi-temps est de 15 mns pour les rencontres séniors, 10 mns pour les jeunes, 5 mns pour le minibasket.

Pour diminuer le temps, appuyer sur les touches + ou -.



et ensuite Appuyer sur



Si vous ne devez pas attendre la fin du temps avant match et déclencher le match immédiatement

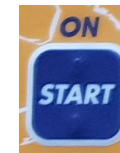
Appuyer sur :



Puis longuement



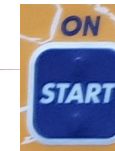
et Appuyer sur :



Démarrage du chrono

ON DEMARRE LE CHRONO

FFBB-PP-Ttre.jpg



Lors de l'entre-deux initial

- Quand le ballon est légalement frappé par l'un des deux sauteurs.

A la suite d'un lancer-franc non réussi et que le ballon reste vivant

- Quand le ballon **touche un joueur** sur le terrain.

Lors d'une remise en jeu

- Quand le ballon **touche un joueur** sur le terrain.

Arrêt du chrono

ON ARRETE LE CHRONO



- Sur tous les coups de sifflet de l'arbitre.
- Lorsqu'un panier du terrain est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps-mort.
- lorsqu'un panier du terrain est marqué on arrête pas le chronomètre sauf dans les deux dernières minutes de la 4ème période (et prolongations). FFBB-PP-Ttre.jpg

Attention : Lors des deux derniers cas l'arbitre ne siffle pas mais le chronomètre doit être arrêté.

Chrono démarré alors que le rencontre n'est pas commencée

Appuyer sur :



et longuement sur



GUIDE POUR CHRONO ET ALTERNANCE

Enregistrement des paniers

Appuyer sur les touches +



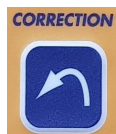
Enregistrement des fautes

Appuyer sur les touches +



Corriger l'enregistrement des paniers et des fautes

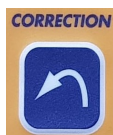
Appuyer sur :



Appuyer soit sur le + du score ou le + des fautes



Quand la correction est terminée, appuyer de nouveau sur :



Déclenchement des temps-morts

Le chronomètreur demande les temps-morts **sur panier encaissé** ou **sur coup de sifflet de l'arbitre**.

Signaler la prise du temps-mort à l'arbitre en appuyant sur :



Appuyer sur :



et appuyer sur OK



le décompte commence et le chrono sonne à la fin du temps 60'.

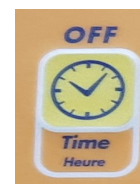
Changement de joueurs

Signaler le changement à l'arbitre en appuyant sur :



Fin de la rencontre

Si autre match appuyer sur :



Sinon, appuyer longuement sur :

L'ALTERNANCE



Il n'y a plus qu'un seul entre-deux en début de rencontre. Pour tous les autres cas d'entre-deux, on utilise la flèche d'alternance.

LORS DE L'ENTRE-DEUX INITIAL

La flèche doit être mise en place dès qu'un joueur prend **le ballon à 2 mains sur le terrain ou dribble**.

Exemple

Si c'est un joueur de l'équipe A, on mettra la flèche vers le panier où marque l'équipe B.



A CHAQUE DEBUT DE QUART-TEMPS

Le marqueur tourne la flèche :

Après qu'un joueur aura **touché le ballon sur le terrain**.

A CHAQUE CAS D'ENTRE-DEUX

Le marqueur tourne la flèche :

Après qu'un joueur aura **touché le ballon sur le terrain** à la suite de la remise en jeu qui remplace l'entre-deux.

A LA MI-TEMPS

Le marqueur tourne la flèche :

- Avec les arbitres,
- Car les équipes vont changer de côté d'attaque.