

# GUIDE POUR CHRONO ET ALTERNANCE

## CHRONO LE MAY

### Présentation du matériel



### Allumage

Allumer le chrono :  
appuyer sur la touche



### Attendre

### Sélectionner le sport désiré



Appuyer sur « Select » pour choisir le sport (Basket ou Mini-Basket)



puis Appuyez sur



### Temps de jeu

Sélectionner le temps de jeu à l'aide de la touche « select »



Vous devez voir apparaître à l'écran :

Pour les séniors, U20, U17M, U18F et U15 :



Pour les U13 :



Pour les U11 et U9 :



puis Appuyer sur



CATEGORIE	DURÉE 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'

### 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.

### Chrono démarré alors que la rencontre non commencée

Appuyer sur :



### Démarrage du chrono



### ON DEMARRE LE CHRONO

FFBB-PP-Titre.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-Titre.jpg

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

### Enregistrement des paniers

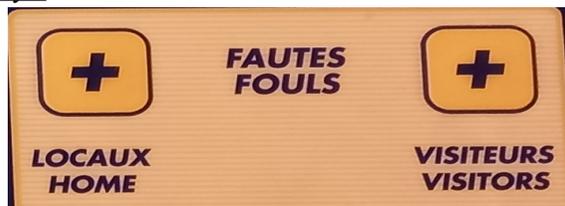
Appuyer sur les touches +



# GUIDE POUR CHRONO ET ALTERNANCE

## 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 chronomètre demande les temps-morts sur panier encaissé ou sur faute sifflée.

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



Puis Appuyer sur :



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, éteindre et relancer le chrono

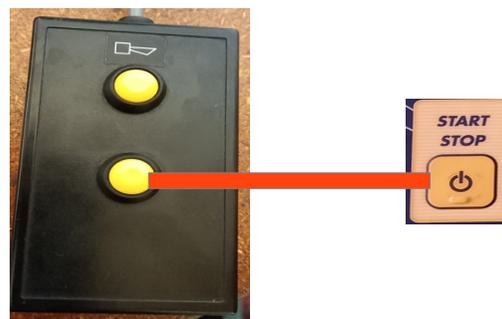
Sinon, appuyer longuement, jusqu'à extinction total du pupitre, sur :



Pour le Start et Stop ainsi que le buzzer, le chrono est équipé d'une commande externe :

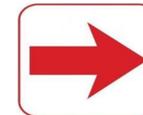
Le bouton du haut sert pour sonner le Buzzer

Le bouton du bas remplace le bouton « Start / Stop »



## 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.