

Formation OTM

Comment utiliser le chronomètre
au gymnase Bartholdi
ASCAR RIEDISHEIM



Utilisation des différents boutons



Mise en route

Passage de l'horloge à l'heure ou inversement



Si le temps de jeu s'affiche, on est prêt
sinon il faut appuyer sur « start »

Mise en route

Appuyer longuement sur le bouton « start »



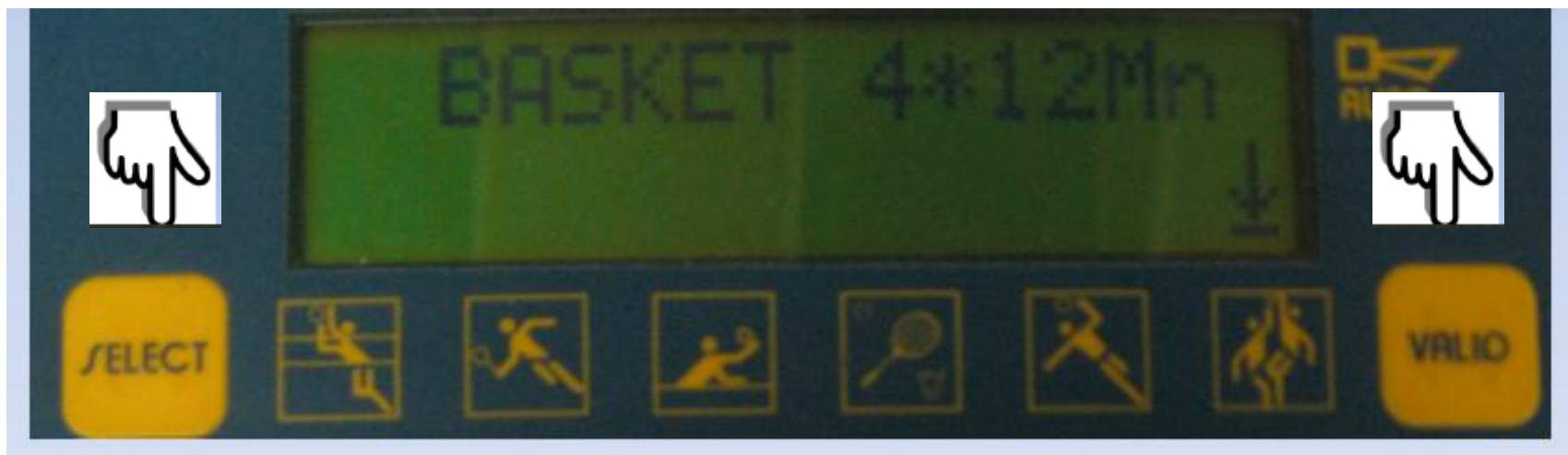
Réglage

Sélectionner « basket » et valider :
« 2 X 20Mn » apparaissent



Réglage

Appuyer une fois sur « sélect »
Pour passer en mode 4 quart temps
Puis appuyer sur « valid »



Réglage

Régler au temps souhaité par « +/- »

Cadets à séniors : 4 x 10 Mn

Minimes : 4 x 8 Mn

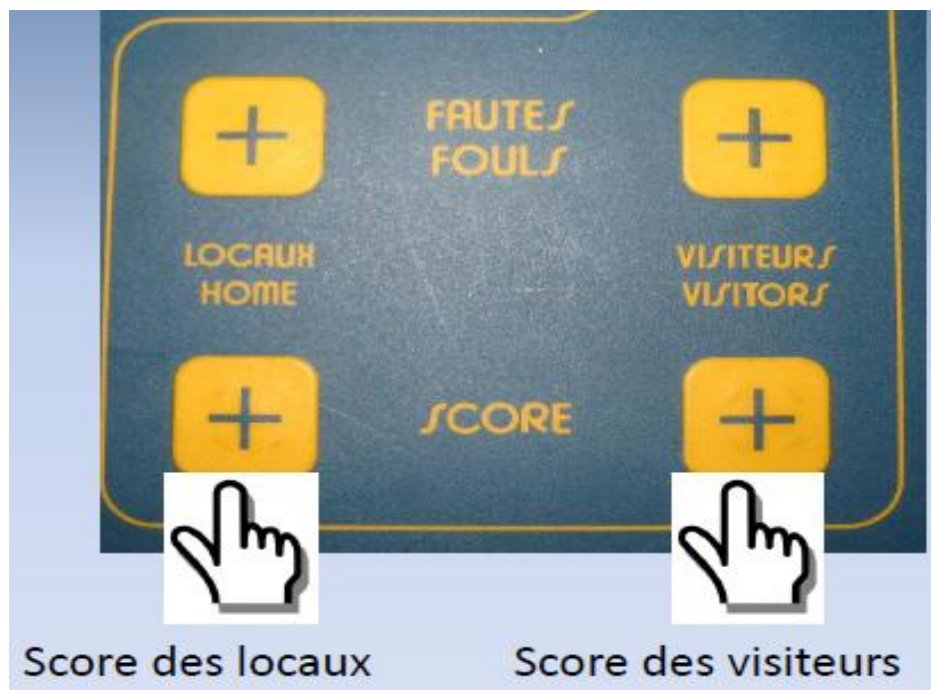
Benjamins : 4 x 7 Mn

Poussins : 4 x 6 Mn



Les points

- Les points s'affichent un par un
- Lancer franc : appuyer une fois
 - 2 points : appuyer 2 fois
 - 3 points : appuyer 3 fois



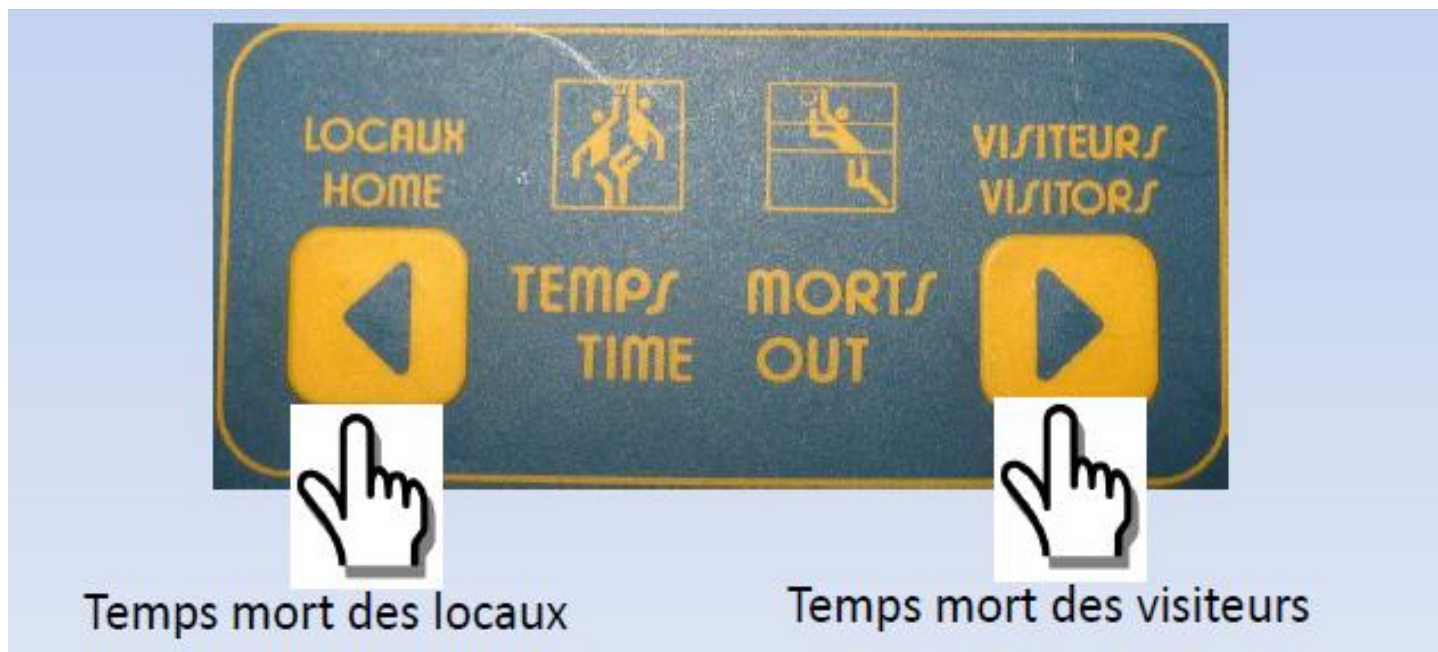
Les fautes

Après chaque faute, imputer celle-ci
aux locaux ou aux visiteurs



Les temps morts

Lorsque l'arbitre fait la gestuelle du temps mort, appuyer sur le bouton correspondant à l'équipe qui l'a demandé.



Correction

Vous venez de faire une erreur dans le score ou faute
Le bouton correction « C » est prévu pour ça
Cliquer dessus, corriger l'erreur,
puis recliquer dessus pour revenir en mode normal



L'affichage

Fautes des locaux

Fautes des visiteurs



Score des locaux

Score des visiteurs

Le chrono

Pour arrêter et démarrer le chrono



Le chrono

Quand l'arrêter ?

Lorsque l'arbitre siffle

et

Dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} ¼ temps
et de la prolongation sur panier marqué

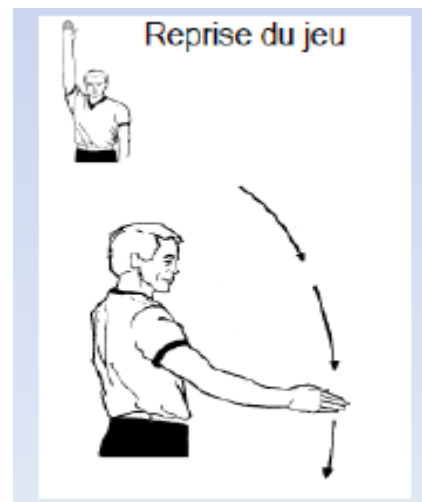
Le chrono

Quand le démarrer ?

Lors de l'entre deux initial un joueur frappe la
balle

Lors d'une remise en jeu après violation ou faute

Regarder l'arbitre quand il baisse son bras



Changement Temps mort

Où klaxonner ?



Temps mort

Quand peut-on prendre un temps mort ?

Lorsque le jeu est arrêté

ou

L'équipe qui le demande vient d'encaisser un panier

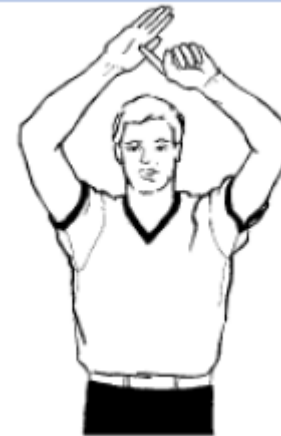
Gestuelle

Comment annoncer un changement ou
un temps mort

Klaxonner : faire la gestuelle appropriée
et montrer l'équipe qui demande



Gestuelle du changement



Gestuelle du temps mort

Vérification

Durant la rencontre communiquer avec le marqueur
Score et fautes d'équipe sur le tableau d'affichage
idem que sur la feuille de marque

Vous voilà prêt à opérer officiellement

