

# Mode d'emploi

# Chronomètre STRAMATEL

Juillet 2022

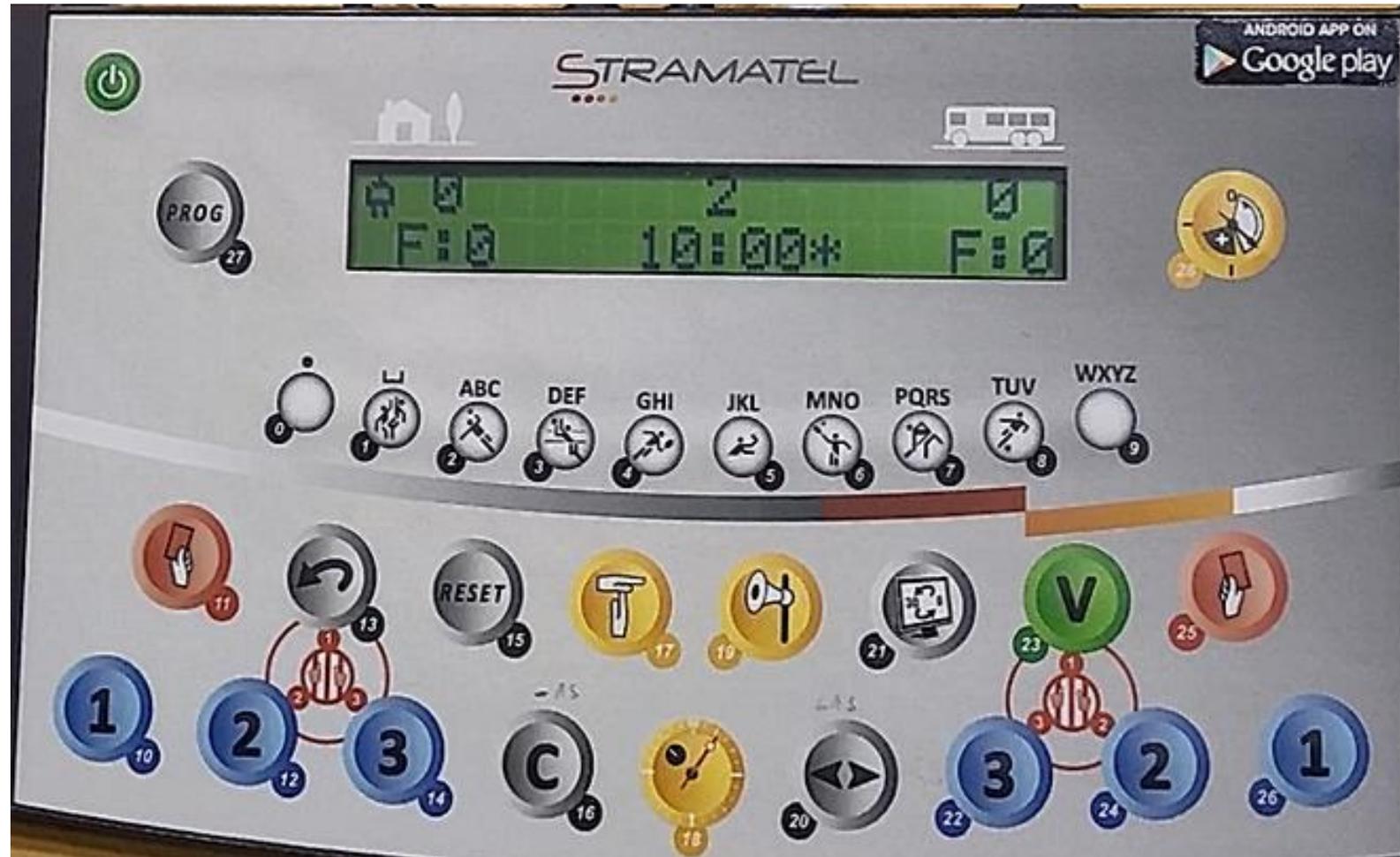


**FFBB**

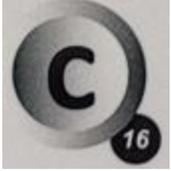
# Guide opératoire matériel Stramatel

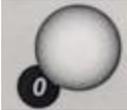


# Pupitre Chronomètre de jeu



# Programmation des paramètres d'une rencontre

Pour charger un nouveau match et vérifier les paramètres, appuyer simultanément sur  et , puis appuyer sur .

Appuyer sur  pour configurer les données de la rencontre, puis sur  pour choisir le mode basket.

Une fois les vérifications / modifications des paramètres effectuées, appuyer sur  pour valider les données.

# Configurer les équipes

A l'aide du clavier, inscrire les n° des joueurs et leurs noms.

Commencer par inscrire le nom de l'équipe, puis descendre avec la flèche du pavé numérique pour inscrire les n° et noms des joueurs.

Dans le cas où l'équipe présente moins de 12 joueurs, utiliser la barre d'espace pour mettre une ligne à 0. Ainsi, elle ne s'affichera pas au tableau.

Appuyer sur  pour passer à la configuration de l'équipe adverse.

Faire de même que pour l'équipe locale.

Appuyer sur  permettra l'affichage du décompte d'avant match.

# Passer à la période suivante

Stopper le décompte avec la touche



, puis appuyer sur

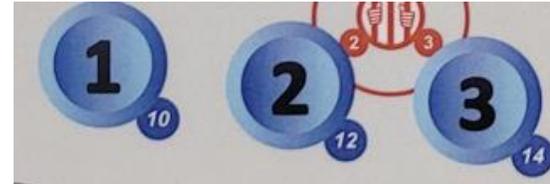


Remarque : Le décompte d'intervalle peut être arrêté 10'' avant la fin.

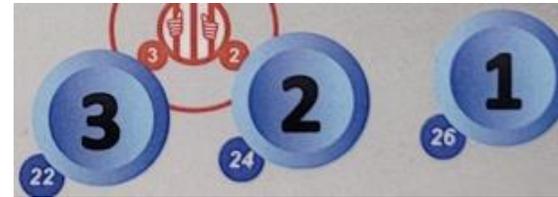
# Affichage du score au tableau

## Affecter des points

- A l'équipe A : Appuyer sur les touches



- A l'équipe B : Appuyer sur les touches



## Corriger l'affectation d'un panier

Appuyer simultanément sur



et le nombre de points à corriger.

# Faute d'équipe au tableau

## Affecter une faute d'équipe

Faute d'équipe pour A : Appuyer sur

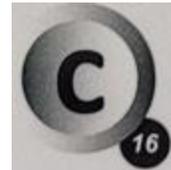


Faute d'équipe pour B : Appuyer sur



## Corriger l'affectation d'une faute d'équipe

- Pour l'équipe A : Appui simultané de



et



- Pour l'équipe B : Appui simultané de



et



# Temps-mort : Affectation et correction

## Affectation d'un TM

Enclencher un TM en appuyant sur  puis  (A) ou  (B)

Pour arrêter le TM (entre 50'' et 1'), appuyer autant de fois que nécessaire sur la touche 

## Corriger une erreur d'attribution d'un TM

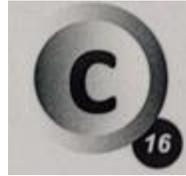
Enclencher un TM en appuyant 1 fois sur 

TM A : Appuyer simultanément sur  et 

TM B : Appuyer simultanément sur  et 

# Correction du temps de jeu : Ajouter du temps

Appuyer simultanément sur



et



Permet d'ajouter 1 minute

Dans les 2 dernières minutes, permet d'ajouter 10 secondes



Permet d'ajouter 10 secondes

Dans les 2 dernières minutes, permet d'ajouter 1 seconde



Permet d'ajouter 1 seconde

Dans les 2 dernières minutes, permet d'ajouter 1 dixième de seconde

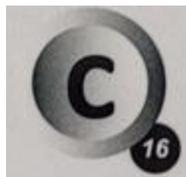
Valider la correction en appuyant sur



Sur les modèles plus anciens, la correction se fait en restant appuyer sur la touche 16 et en ajoutant les secondes/10eme avec la touche 18

# Correction du temps de jeu : Enlever du temps

Appuyer simultanément sur



et



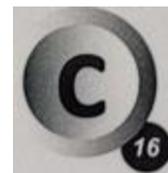
Permet d'enlever 1 minute

Dans les 2 dernières minutes, permet d'enlever 10 secondes



Permet d'enlever 10 secondes

Dans les 2 dernières minutes, permet d'enlever 1 seconde



Permet d'enlever 1 seconde

Dans les 2 dernières minutes, permet d'enlever 1 dixième de seconde

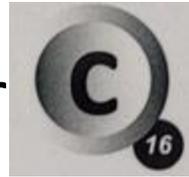
Valider la correction en appuyant sur



# Revenir dans la période précédente

## Si le décompte d'intervalle n'est pas encore lancé

Appuyer simultanément sur  
avec 1''.



et



. Le QT précédent s'affiche

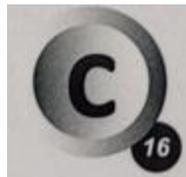
Attention pour corriger à un temps inférieur à 1''  
il faut faire la manip ci-contre, démarrer/arrêter  
le CJ et si besoin ajuster en faisant une correction

## Si le décompte d'intervalle est en cours

Arrêter le décompte en appuyant sur



Appuyer simultanément sur



et



# Pupitre Chronomètre des tirs



# La base

- Lors de la mise en route du CT, choisir un décompte en secondes ou en dixièmes, en fonction du niveau de jeu.
- Le décompte se fait en secondes, donc la violation est à 16. Il n'y a pas de dixièmes dans le décompte des 5 dernières secondes (sauf équipes Pro).
- Attention quand le CJ s'arrête, tout appui sur le CT est impossible sur le CT pendant 1". Cela pose problème dans les 2 dernières minutes sur les paniers encaissés > grande vigilance sur les redémarrages.

# Fonction de chaque touche



Permet de démarrer et d'arrêter



Permet d'arrêter et d'occulter



Permet de charger une période de 14''.



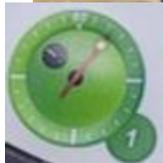
Permet de charger une période de 24''.

# Démarrage du CT

Affichage lors de l'allumage du CT.



Appuyer sur



ou



pour sélectionner le mode de décompte souhaité.

# Exemple de manipulation sur panier marqué



Lorsque que le ballon pénètre dans le panier.



Lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la REJ derrière la ligne de fond.  
Sur certains appareils, il sera nécessaire de réafficher le temps, avec la touche 2.



Lorsque le ballon est touché sur le terrain.

# Exemple de manipulation sur ballon qui touche le cercle



Lorsque que le ballon touche l'anneau.



+



Lors d'un rebond et lorsque le ballon est contrôlé



+

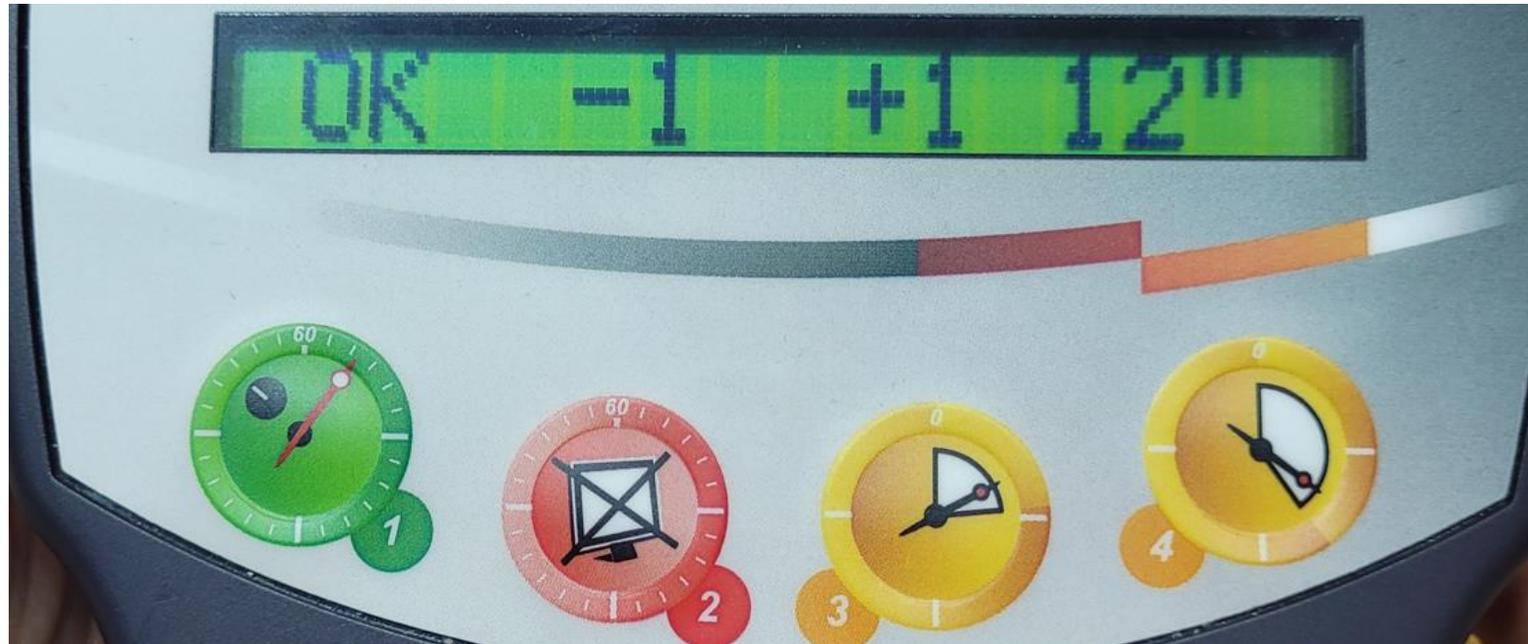


Lors d'un rebond offensif à partir du niveau NM1 et LF2.

# La correction du temps de possession

## Corriger le temps

Maintenir l'appui sur  ou  pour passer en mode correction.



Indiquer le temps à afficher avec  et , puis valider avec 

# Rappel de la mémoire

> Lorsque le décompte est en marche, il est possible de rappeler la mémoire pendant 1" après un reset à 24" ou 14"

*(tant que le CT affiche 23/13 si 10eme ou 22/12 si secondes pleines)*

Pour cela réappuyer sur  (ou sur  après un reset à 14")

> Lorsque le décompte est arrêté, il est possible de rappeler la mémoire à tout moment en réappuyer sur la touche  (ou sur  après un reset à 14")

[Vidéo](#)

# Pupitre Aide-Marque



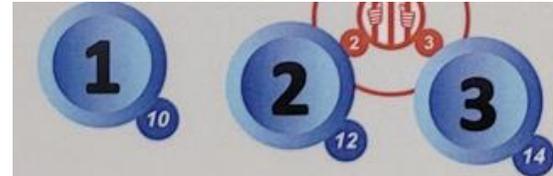
# Affichage du score au tableau

## Affecter des points

Saisir le numéro du joueur



- A l'équipe A : Appuyer sur les touches



- A l'équipe B : Appuyer sur les touches



## Corriger l'affectation d'un panier

Saisir le numéro du joueur et appuyer simultanément sur



et le

# Affichage des fautes

## Affecter une faute

Saisir le numéro du joueur



- A l'équipe A : Appuyer sur les touches

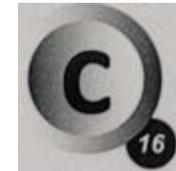


- A l'équipe B : Appuyer sur les touches



## Corriger l'affectation d'une faute

Saisir le numéro du joueur et appuyer simultanément sur



et le



**FFBB**

FÉDÉRATION  
FRANÇAISE DE  
BASKETBALL

117 rue du Château des Rentiers - 75013 Paris

Tél. 01 53 94 25 00 - [www.ffbb.com](http://www.ffbb.com)

