

Mode d'emploi

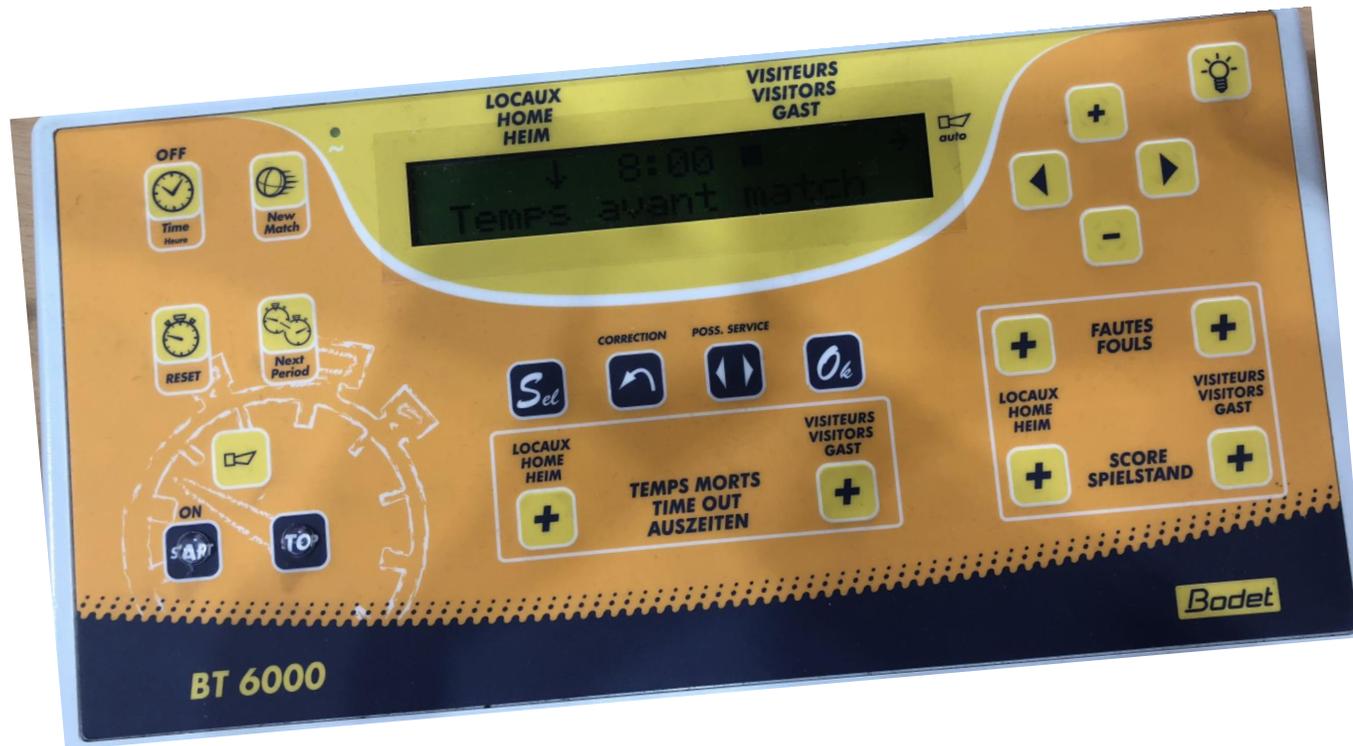
Chronomètre BODET

Juillet 2022

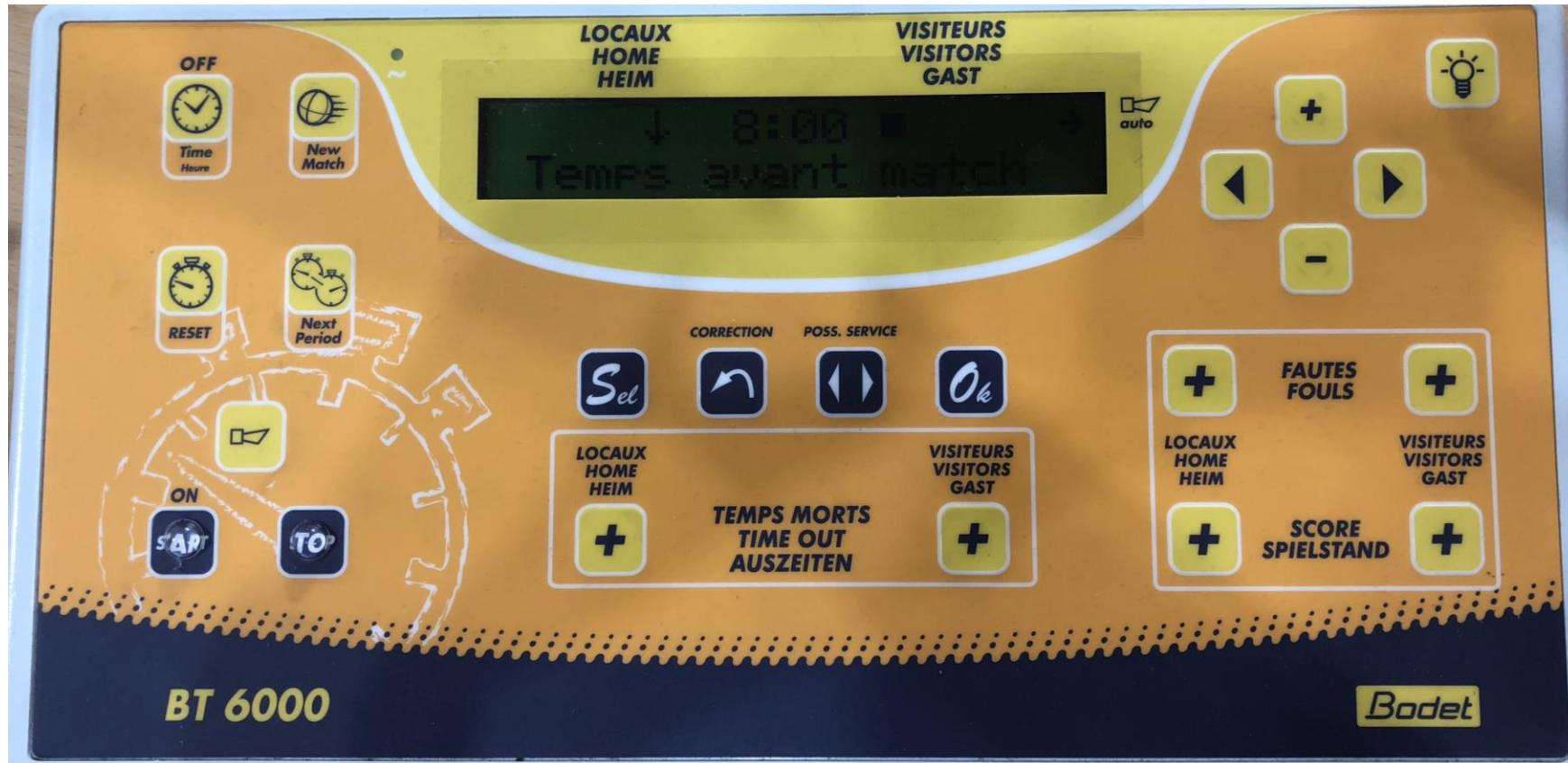


FFBB

Guide opératoire matériel BODET



Pupitre Chronomètre de jeu



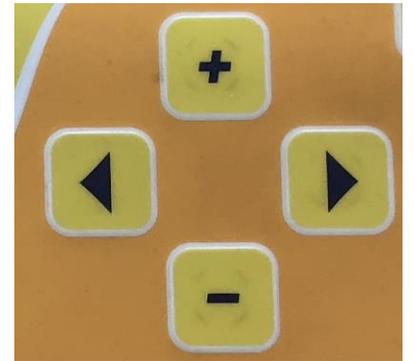
Programmation des paramètres d'une rencontre

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



pendant 3 sonneries.

Vérifier tous paramètres, passer d'un paramètre à l'autre avec les flèches latérales, modifier les paramètres avec + / -



Pour les numéros de joueurs, affiche – sur les lignes non utilisées si il y a moins de 12 joueurs.

Appuyer sur



pour valider la programmation.

Configurer les équipes

La programmation des noms des équipes/joueurs au panneau d'affichage se fait via un ordinateur.

Attention il faut bien vérifier qu'il n'y a pas de numéro rouge sur le PC (ce qui signifie qu'il y a une discordance entre les numéros sur le pupitre principal et sur les numéros envoyés au panneau d'affichage).

Passer à la période suivante

Stopper le décompte avec la touche STOP, puis appuyer sur



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

Affichage du score au tableau

Affecter des points

Appuyer sur les touches



Corriger l'affectation d'un panier

Appuyer sur  enlever les points avec



et sortir

Du mode correction avec



Affichage des fautes d'équipes

Affecter des points

Appuyer sur les touches



Corriger l'affectation d'un panier

Appuyer sur  enlever les points avec

Du mode correction avec



et sortir

Temps-mort : Affectation et correction

Affectation d'un TM

Enclencher un TM en appuyant



Pour arrêter le TM (entre 50'' et 1'), re-appuyer sur la même touche.

Corriger une erreur d'attribution d'un TM

Appuyer sur



Enlever le TM voulu

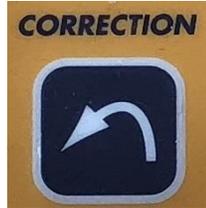


Sortir du mode correction avec



Correction du temps de jeu

Appuyer sur



Ajouter/enlever le temps voulu avec les touches
(dans la dernière minute correction en 10eme de secondes)



Sortir du mode correction avec la touche



Attention en cas de correction de moins d'1" en fin de QT, il faut ajouter une seconde entière. Faire découler le chrono et ajuster au temps voulu

Revenir dans la période précédente

Faire une correction de temps (voir slide précédente), ajouter une seconde.

Pupitre Chronomètre des tirs



La base

- La mise en fonction de la guirlande jaune (si présente) et du décompte des 5 dernières secondes en 10eme (si matériel compatible) se règle sur le pupitre principal

Fonction de chaque touche



Permet de démarrer et d'arrêter



Permet d'occulter



Permet de charger une période de 14''.



Permet de charger une période de 24''.



Permet de couper le klaxon quand il est en route

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.

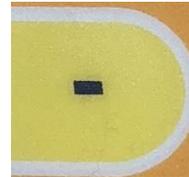
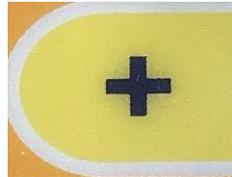
La correction du temps de possession

Corriger le temps

Appuyer sur



Ajuster le temps avec



Sortir du mode correction avec



Correction en 10eme de secondes dans les 5 dernières secondes (si cette fonction est activée)

Utilisation de la mémoire

Lorsque le décompte du CT est en route la mémoire est disponible pendant 2" après avoir fait un reset à 24 ou à 14".

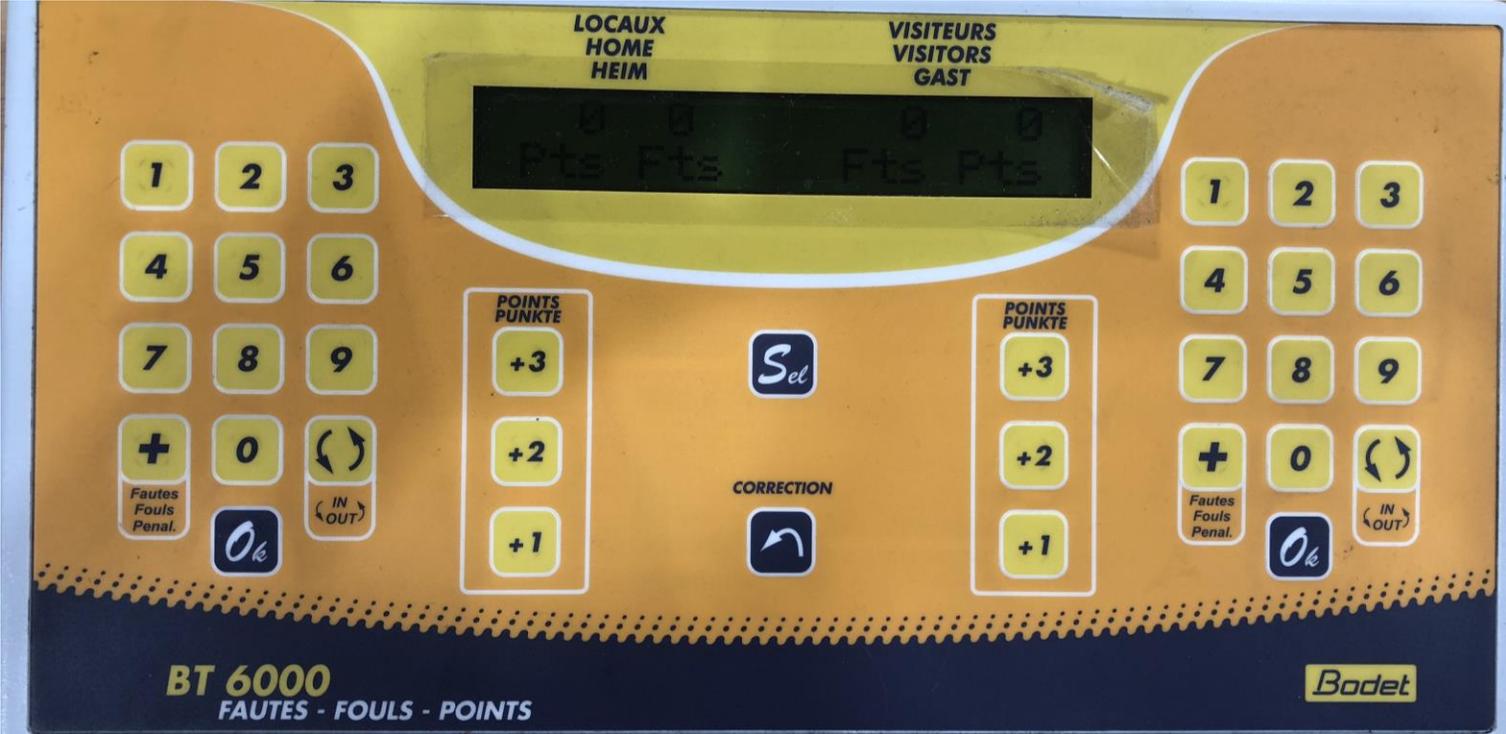
Pour rappeler la mémoire appuyer sur



(le décompte se poursuit comme si il n'y avait pas eu de reset)

[Vidéo](#)

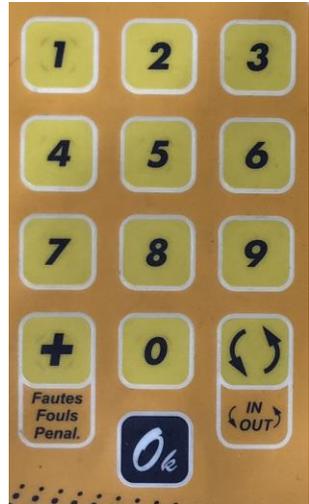
Pupitre Aide-Marque



Affichage du score au tableau

Affecter des points

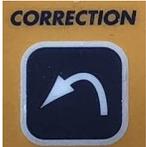
Pour l'équipe concernée, choisir le nombre de point



Puis si les points par joueurs sont activés, taper le numéro de maillot et terminer par



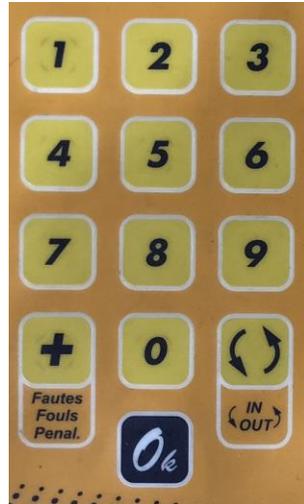
Corriger l'affectation d'un panier

Appuyer sur  , faire la même manipulation que ci-dessus et réappuyer sur 

Affichage des fautes

Affecter des points

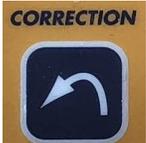
Pour l'équipe concernée, appuyer sur



Taper le numéro de maillot et terminer par



Corriger l'affectation d'un panier

Appuyer sur , faire la même manipulation que ci-dessus et réappuyer sur 



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 rue du Château des Rentiers - 75013 Paris

Tél. 01 53 94 25 00 - www.ffbb.com

