

# Mode d'emploi

# Chronomètre GRUNENALD

Juillet 2022



**FFBB**

# Guide opératoire matériel Grunenwald



# Pupitre Chronomètre de jeu



# Programmation des paramètres d'une rencontre

Appuyer sur



pour allumer le pupitre, puis sur



Si le sport « Basket-ball » ne s'affiche pas, utiliser  
défiler les différents sports.



et faire

Valider le sport avec



et vérifier les paramètres en mémoire, en

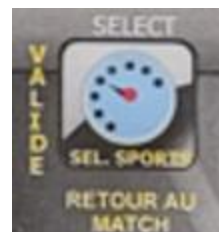
utilisant



# Vérification des paramètres d'une rencontre

- a) Temps de jeu : **10:00** (utiliser les touches indiquées pour modifier le temps si nécessaire)
- b) Temps mort : **60''**
- c) Prolongation : **5'**
- d) Temps de repos 1 : **2'** (entre 1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup> QT et entre 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> QT)
- e) Fautes d'équipes : maxi **5**
- f) Temps de repos 2 : **15'** (mi-temps)
- g) Période : **DECOMPTAGE OUI**
- h) Durée klaxon fin de jeu : **3''**
- i) Durée klaxon fin de TM : **3''**
- j) Klaxon fin de jeu : **SONNE**
- k) Klaxon fin de TM : **SONNE**
- l) TM/CH : **NON** (nous ne souhaitons pas l'affichage du décompte à la place du temps de jeu)

Valider les paramètres en appuyant 2 fois sur

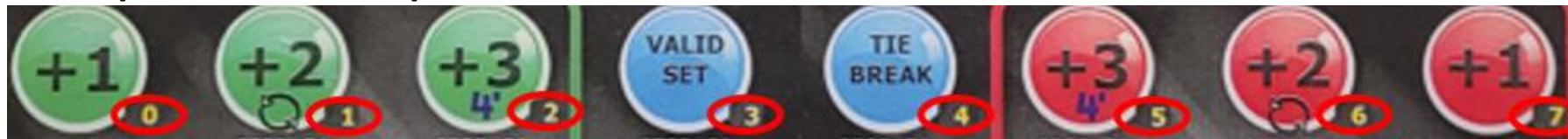


# Programmation du temps d'avant match

Appuyer sur 

Appuyer sur  puis sur  puis sur 

Indiquer le temps souhaité avec



Puis appuyer 2 fois sur  puis sur  pour lancer le décompte.

Lorsque le décompte d'avant match est terminé, appuyer sur 

**Attention, les sonneries à 03:00 et 01:30 se feront manuellement.**

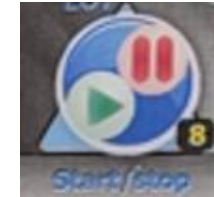
# Lancement des intervalles entre les QT

## Temps de repos 1 : intervalles de 2 minutes

Dès la fin de la sonnerie du QT, appuyer 1 fois sur



puis sur

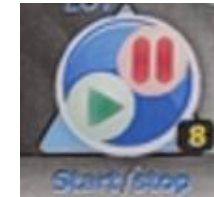


## Temps de repos : intervalle de 15 minutes

Dès la fin de la sonnerie du QT, appuyer 1 fois sur



puis sur



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

# Passer à la période suivante

QT2, 3 et 4 (10')

A la fin du décompte d'intervalle, appuyer 1 fois sur



Prolongation (5')

A la fin du décompte d'intervalle, appuyer 2 fois sur



Le changement de période apparaît au tableau lorsque le chrono démarre pour les QT.



# Affecter des points au tableau

Utiliser les touches



ou



pour

suivre l'évolution du score.

## Corriger l'affectation d'un panier

L'erreur vient de se produire: appuyer sur



pour annuler le panier.

Sinon, appuyer sur



, puis sur le nombre de points à corriger.

Appuyer 1 fois sur



pour valider la correction.

# Affecter une faute d'équipe au tableau

Utiliser les touches  ou  pour affecter la faute à une équipe.

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

L'erreur vient de se produire: appuyer sur  pour annuler le panier.

Sinon, appuyer sur , puis sur le nombre de points à corriger.

Appuyer 1 fois sur  pour valider la correction.

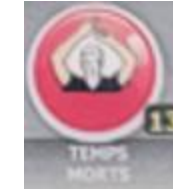
# Temps-mort : Affectation et correction

## Affectation d'un TM

Enclencher un TM en appuyant 1 fois sur



ou



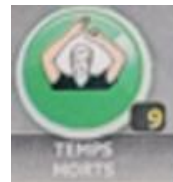
Pour arrêter le TM (entre 50'' et 1'), appuyer une seconde fois sur la touche.

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

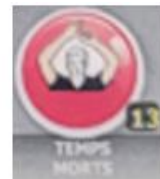
Appuyer sur



,



ou



, puis à nouveau sur

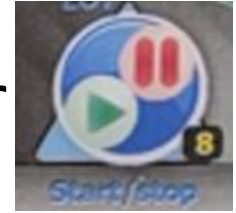


Puis affecter le TM à l'équipe correcte.

**En cas de prolongation, il faudra retirer les TM manuellement.**

# Correction du temps de jeu

Appuyer sur  pour passer en mode correction, puis sur




Indiquer le temps à afficher, à l'aide des touches indicées :




Appuyer 2 fois sur  pour valider la correction.

Il est possible de corriger le temps de jeu quand un TM est en cours

# Revenir dans la période précédente

Appuyer sur  pour passer en mode correction.


Appuyer sur , puis indiquer le temps à afficher.

Appuyer sur  pour valider la correction et revenir en mode jeu.

# Pupitre Chronomètre des tirs



# La base

- Le pupitre doit afficher le mode CD4
- Le chrono étant couplé avec le 24, sur chaque coup de sifflet, il ne faut pas appuyer sur stop (  ), car sinon le décompte des 24 repart.
- 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).
- Pour régler la guirlande et le décompte en 10eme utiliser la touche

Euro : guirlande jaune + 5 dernières secondes en 10eme

ProA+ : guirlande jaune, secondes pleines

ProA : pas de guirlande, secondes pleines



# Fonction de chaque touche



A utiliser en cas d'interception. Permet de recharger une nouvelle période de 24''.



Arrête le décompte, occulte l'affichage et recharge une nouvelle période de 24''.



Arrête le décompte, occulte l'affichage et garde en mémoire le temps restant. Pour réafficher ce temps, il faudra à nouveau appuyer sur cette touche.



Arrête le décompte, occulte l'affichage, recharge une nouvelle période de 24'' et fait repartir le décompte dès que la touche est relâchée.



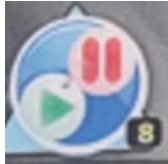
Permet de réafficher le temps restant qui était affiché juste avant le reset.



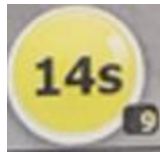
Permet de corriger le temps de possession.



# Fonction de chaque touche (suite)



Permet de démarrer et d'arrêter le décompte



Permet de charger une période de 14''.



Permet d'arrêter la sonnerie du CT

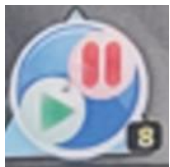
# Exemple de manipulation sur panier marqué



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



Lorsque le ballon est touché sur le terrain.

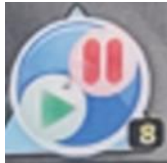
# Exemple de manipulation sur ballon qui touche le cercle



Lorsque que le ballon touche l'anneau.



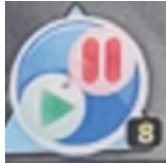
+



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 la dernière action


Appuyer sur  pour revenir au temps précédent le reset.

Si affichage en 10eme et décompte arrêté, appuyer 2 fois sur  pour que temps exact s'affiche (les 10eme ne s'affichent pas directement). [Vidéo](#)

## Corriger le temps

Appuyer sur  pour entrer dans le mode correction.

Avec les touches indicées, indiquer le temps à afficher.

Appuyer sur  pour valider la correction.

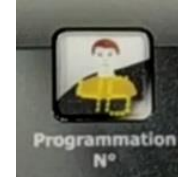
# Pupitre Aide Marqueur



0:00 / 1:14

# Programmation des paramètres d'une rencontre

Pour tester toutes les leds du panneau appuyer sur



puis sur



[Video](#)

Pour activer/désactiver l'attribution des points par joueur  
(cette touche support parfois l'inscription "Pts/J")

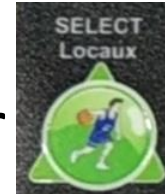


# Programmation des paramètres d'une rencontre

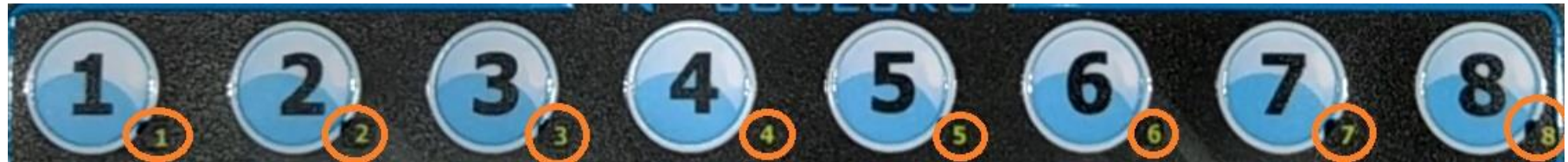
Pour programmer les numéros, appuyer sur



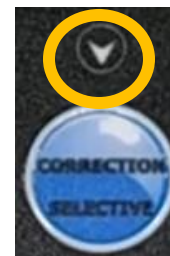
Commencer par l'équipe A, appuyer sur



, saisir les numéros avec



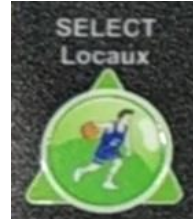
Passer à la ligne suivante avec



Si moins de 12 joueurs, mettre des 0 ou des 99 sur les lignes non utilisées

# Affecter des points au tableau

Sélectionner l'équipe



Saisir le numéro du joueur (sauf si pts/joueur désactivé) avec



Sélectionner le nombre de points



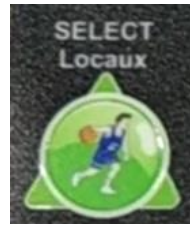
Pour enlever des points, mêmes étapes en commençant par





# Affecter des fautes au tableau

Sélectionner l'équipe



Saisir le numéro du joueur (sauf si pts/joueur désactivé) avec



Appuyer sur



Pour enlever une faute, mêmes étapes en commençant par



Il faut remettre les fautes d'équipe à 0 manuellement à chaque intervalle avec



# Afficher les noms d'équipe/joueur au panneau d'affichage



Vidéo

# Programmation des équipes

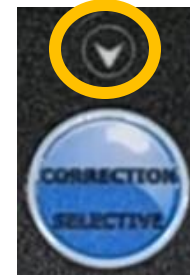
Appuyer sur



puis sur



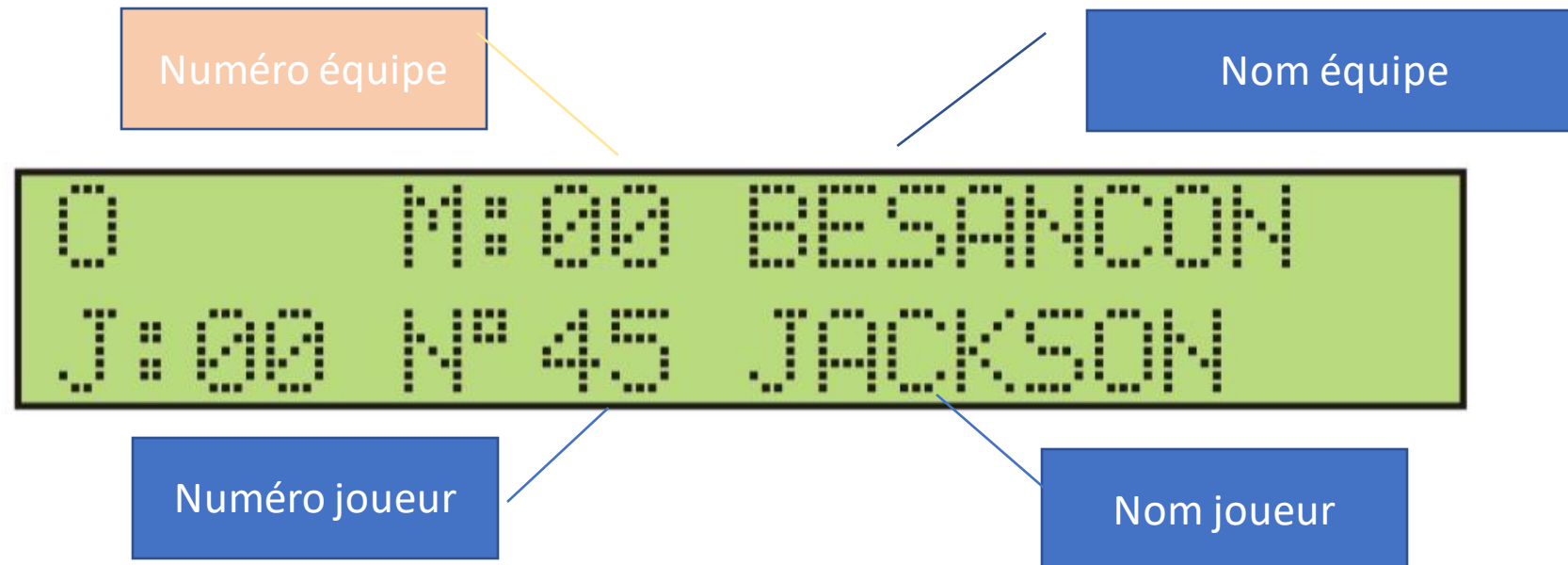
faire défiler le menu avec



Appuyer sur



# Programmation des équipes

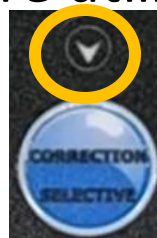


Pour passer d'un champ à l'autre utiliser la touche



du clavier, faire défiler

les équipes et les joueurs avec



# Programmation des équipes



Renseigner le nom de l'équipe, puis pour chaque joueur : numéro de maillot et nom

Valider chaque saisie avec



puis passer au champ suivant avec



Si moins de 12 joueurs, et que des 0 ou 99 ont été paramétrés sur le pupitre d'AM il faut ajouter ces numéros à l'équipe et laisser le champ nom vide.

La touche



permet de supprimer toute une ligne

# Transfert des équipes au panneau

Préalablement les numéros doivent avoir été saisis sur le pupitre d'aide-marqueur

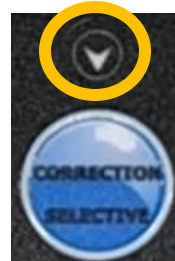
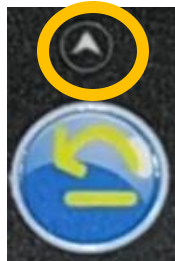
Appuyer sur



[Vidéo](#)



Appuyer sur

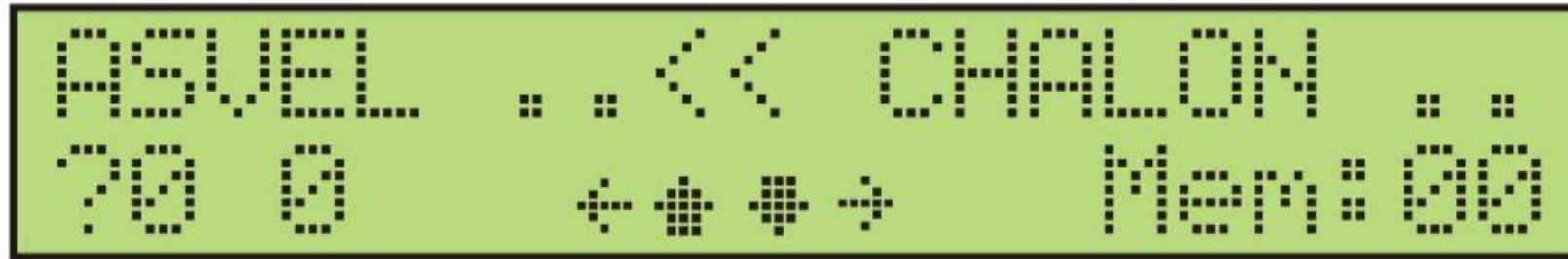


pour choisir les équipes

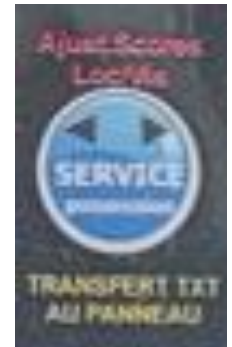
Possibilité d'inverser de l'ordre des équipes avec



# Transfert des équipes au panneau



Une fois les bonnes équipes choisies, dans le bon ordre appuyer sur



Pour terminer appuyer sur





**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)

