



FORMATION OTM

COMMENT UTILISER LE CHRONOMETRE?

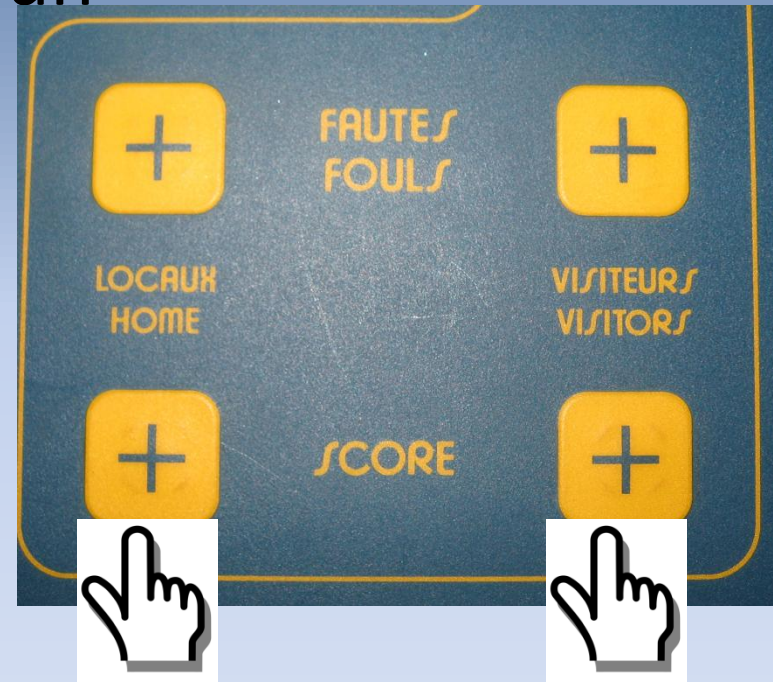
Présentation

- A quoi servent les différents boutons ?



Les points

- Les points s'affichent un par un
- Lancer franc : appuyer 1 fois
2 points : appuyer 2 fois
3 points : appuyer 3 fois



Score des locaux

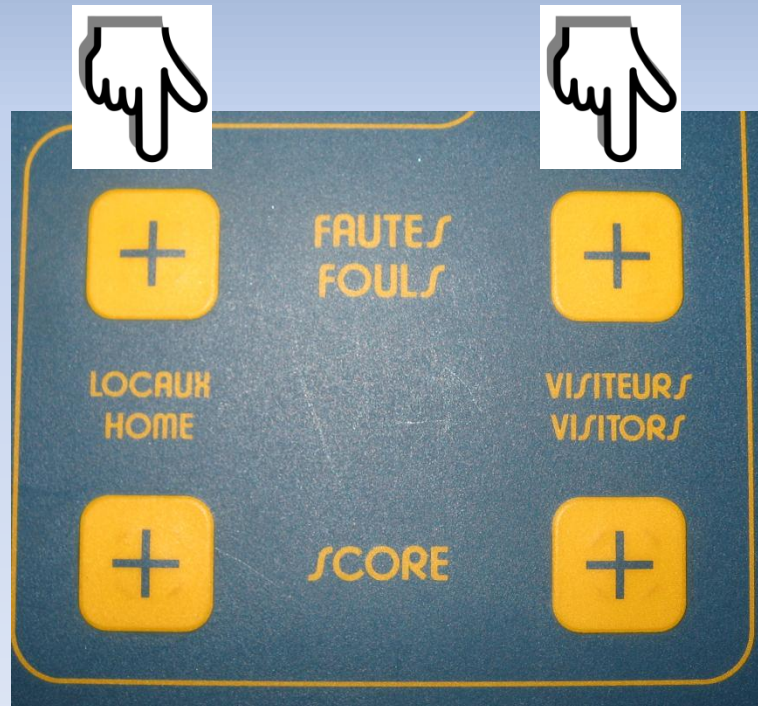
Score des visiteurs

Les fautes

- Après chaque faute, ajouter une faute d'équipe

Faute d'un des joueurs locaux

Faute d'un joueur des visiteurs



Les temps morts

- Lorsque l'arbitre annonce un temps mort, appuyer sur le bouton correspondant. Après 50 sec, la sonnerie retentit, ré appuyer sur le bouton



Temps mort des locaux

Temps mort des visiteurs

Erreur

- Vous venez de faire une erreur dans le score, les fautes ?

Le bouton correction est la pour sa.

Cliquer dessus, rectifier l'erreur, puis **recliquer** dessus pour revenir en mode normal.



Bouton correction



L'affichage



Fautes des locaux

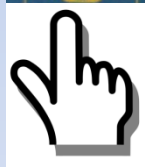
Fautes des visiteurs

Score des locaux

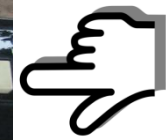
Score des visiteurs

Le chrono

- Deux possibilités pour l'arrêter ou le démarrer



Start/stop



Start/stop



Le chrono



- Quand le démarrer ? Quand l'arrêter ?
- L'arrêt :
 - Lorsque l'arbitre siffle
 - On ne l'arrête pas sur panier marqué sauf dans les **2 dernières minutes du match**

Le chrono

- Quand le démarrer ? Quand l'arrêter ?
- Le démarrage :
 - Lors d'un remise en jeu, quand le ballon est touché par un des joueurs sur le terrain (en général l'arbitre baisse le bras)



Changement / Temps mort

- Où klaxonner ?
2 possibilités



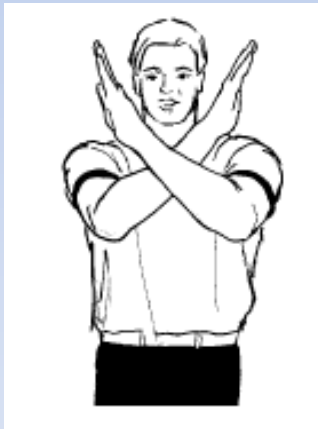
klaxon

klaxon

Gestuelle

- Comment annoncer un changement et un temps mort ?

Après le klaxon : faire la gestuelle et montrer le côté de l'équipe qui demande.



Gestuelle du changement

Gestuelle du temps mort





Changement

- Quand un changement est-il possible ?
 - Lorsque le jeu est arrêté
 - Après le dernier lancer franc s'il est réussi



Temps

- Quand peut-on prendre un temps mort ?
 - Lorsque le jeu est arrêté
 - Si l'équipe qui demande le temps vient d'encaisser un panier.

Mise en route

- Passage de l'horloge au chronomètre



Passage chrono/heure

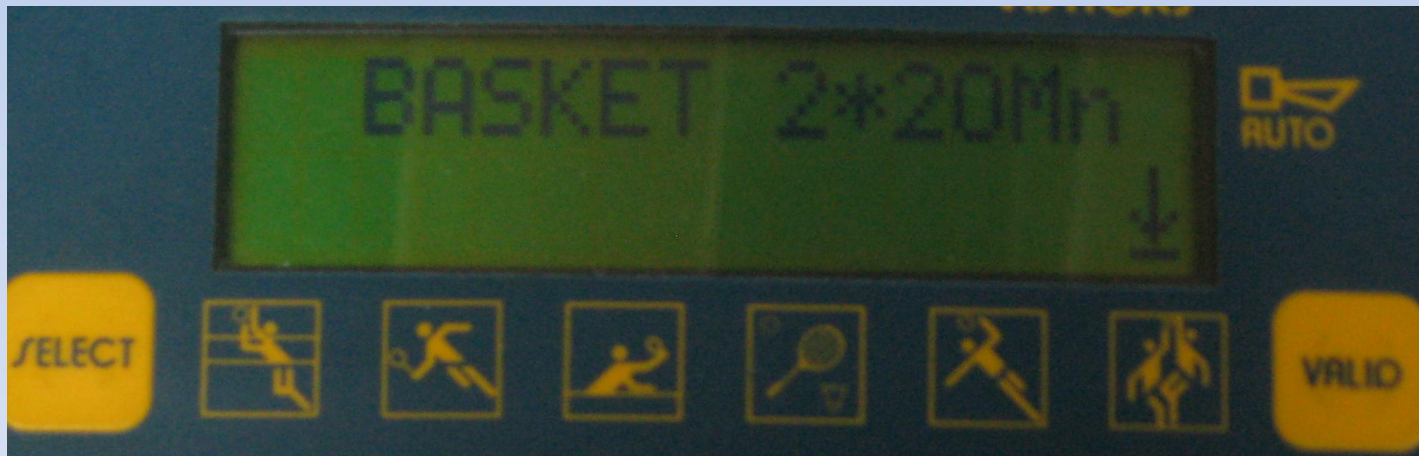
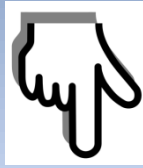
Réglage

- Réglage du chrono :
 - Appuyer une fois sur « select »



Réglage

- Appuyer sur « valid » jusqu'à ce que « basket 2*20Mn » apparaisse.



Réglage

- Appuyer une fois sur « select » pour passer en mode 4 quart temps, puis une dernière fois sur « valid »



Réglage

- Régler au temps souhaité avec le bouton « ± »



- Le chrono est prêt à être utilisé



Vérification

- Penser souvent à vérifier le score et les fautes avec le marqueur.