

Mode opératoire pour le chrono



Avant de commencer :

1. S'assurer que les piles AAA que vous avez achetées sont dans le bon sens.
2. Veillez à ce que l'interrupteur au dos du chrono ne soit pas sur « off ».

Réglage de l'heure. (Cette étape n'est pas obligatoire)

Il suffit d'appuyer longtemps sur le bouton « Clock-Timer »

Puis de régler l'heure en appuyant sur le bouton « heure », idem pour les minutes en appuyant sur le bouton minute

Le Chrono

Il suffit d'appuyer sur le bouton « start-stop » pour le démarrer et l'arrêter.

Le bouton « Clear » sert à remettre le chrono à zéro.

Pour chronométrer le déroulement d'une partie.

A. Je programme mes temps

J'appuie une fois sur le bouton « Clock-Timer », à partir de là, j'ai 3 lignes à zéro.

C'est maintenant que je vais programmer mes temps.

J'ai fait le choix de mettre le temps mort au milieu, car ce temps ne va servir qu'une fois dans toute la partie.

« Timer 1 », Temps de jeu

1. Je vais appuyer longtemps sur le bouton « timer 1 » jusqu'à ce que les chiffres clignotent.
2. Je vais appuyer plusieurs fois jusqu'à ce que les 10 minutes clignotent
3. J'appuie de nouveau sur « timer 1 »
4. Mon temps de jeu est enregistré.

Je procède les mêmes étapes pour le « timer 2 » en affichant 2 minutes

Je procède les mêmes étapes pour le « timer 3 » en affichant 1 minutes

B. Je fais fonctionner mon chrono

Je démarre ma période d'adaptation j'appuie sur le « timer 2 » Quand le temps est écoulé, j'annonce temps et j'appuie sur « timer 2 »

Je fais mon annonce, 1^{ère} manche Dupont 00/00 et j'appuie sur mon « timer 1 ».

Au cours d'une manche, un joueur décide de prendre un temps mort.

J'appuie sur « timer 1 » pour arrêter mon temps de jeu et je démarre le temps mort en appuyant sur « timer 3 ».

Le temps mort est fini, j'appuie sur « timer 3 » pour arrêter le temps et j'appuie sur « timer 1 » pour redémarrer le temps de jeu.

Une fois que mon temps de jeu est reparti, **et seulement après qu'il soit reparti**, je vais appuyer sur « Clear » mes temps 2 et 3 vont se mettre à zéro, mais en appuyant sur Timer 2 et 3 mes temps reviennent et je peux ainsi prendre un deuxième temps mort si nécessaire.

Si un joueur se blesse, il y a un 4^{ème} temps.

J'arrête mon temps de jeu en appuyant sur « timer 1 », puis j'appuie un fois sur « Clock-Timer », j'arrive sur le mode chrono et j'ai ainsi un 4^{ème} temps qui me permet de prendre en compte le « temps médical ». Pour revenir au temps de jeu, j'appuie une fois sur « Clock-Timer » et je redémarre mon temps de jeu en appuyant sur « timer 1 ».

Le chrono garde en mémoire les temps.

Pour économiser les piles, quand j'ai fini mon arbitrage d'une partie, je mets l'interrupteur sur « off » au dos du chrono et il s'éteint. Je le rallume en montant l'interrupteur.

J'appuie sur 1 fois sur « Clock-Timer »

J'appuie sur Timer 1, 2 et 3 et comme par magie mes temps sont revenus.

Je n'ai plus qu'à renouveler, les différentes manips, pour l'arbitrage des parties à suivre.

Avec le chrono, est livrée une carte de visite, avec mon N° de tel (*il m'arrive d'arbitrer également, laissez un message*), le mail de l'unatt, le site où vous pouvez aussi retrouver ces informations.

Bonne utilisation.

P. Bertrand