



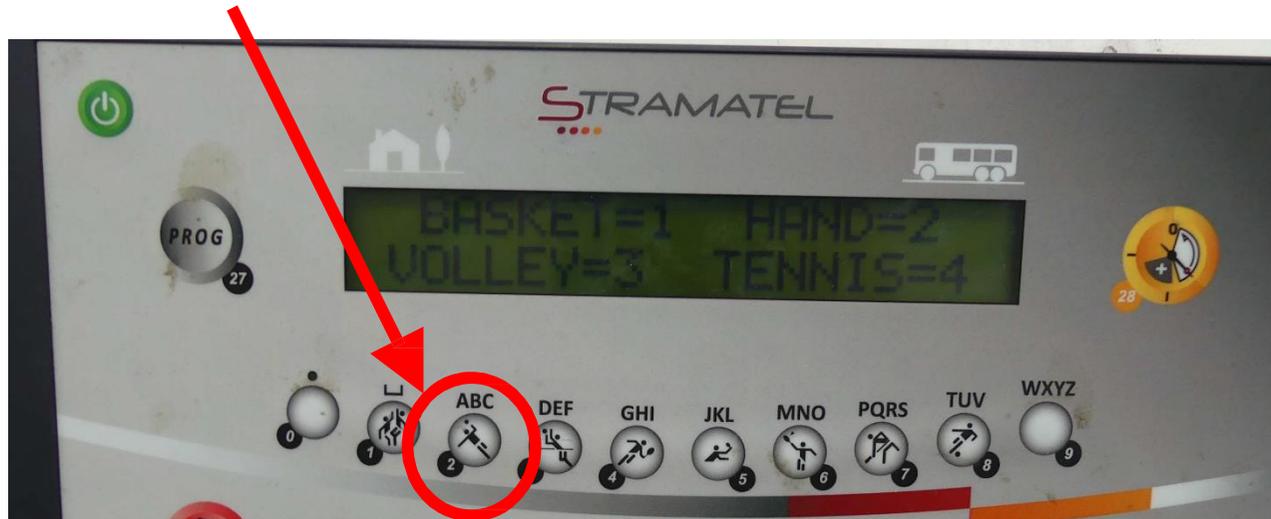
**TABLE  
LA  
VALETTE  
HANDBALL**

# TABLE DE MARQUE

- Brancher le chrono sur le secteur PUIS appuyer sur le bouton vert « Démarrer »



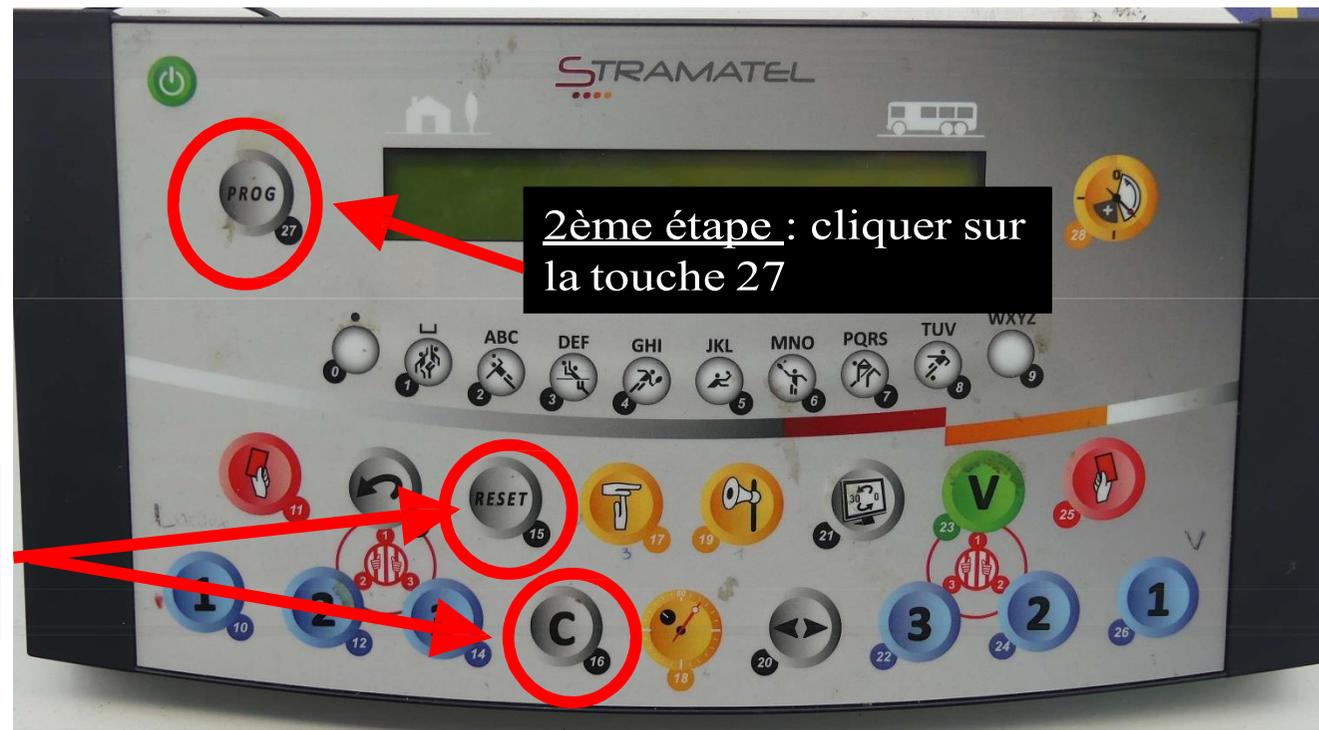
Choisir « hand » en appuyant sur le 2



OU

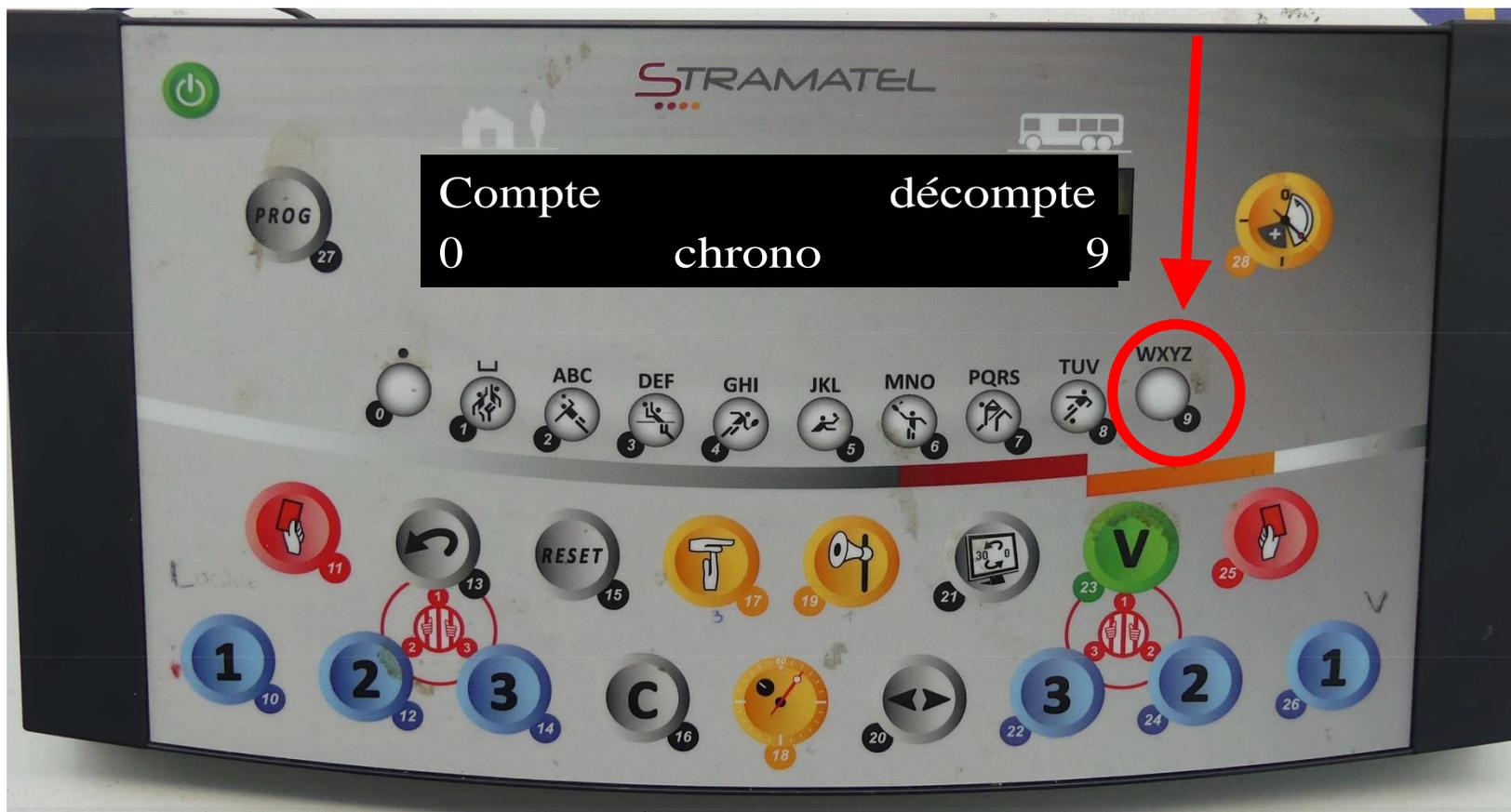
Remettre la table  
à zéro

1ère étape : cliquer sur  
les touches 15 et 16 en  
même temps



□ **Choix : temps compte ou décompte**

Appuyer sur la touche « 9 » pour que le temps décompte

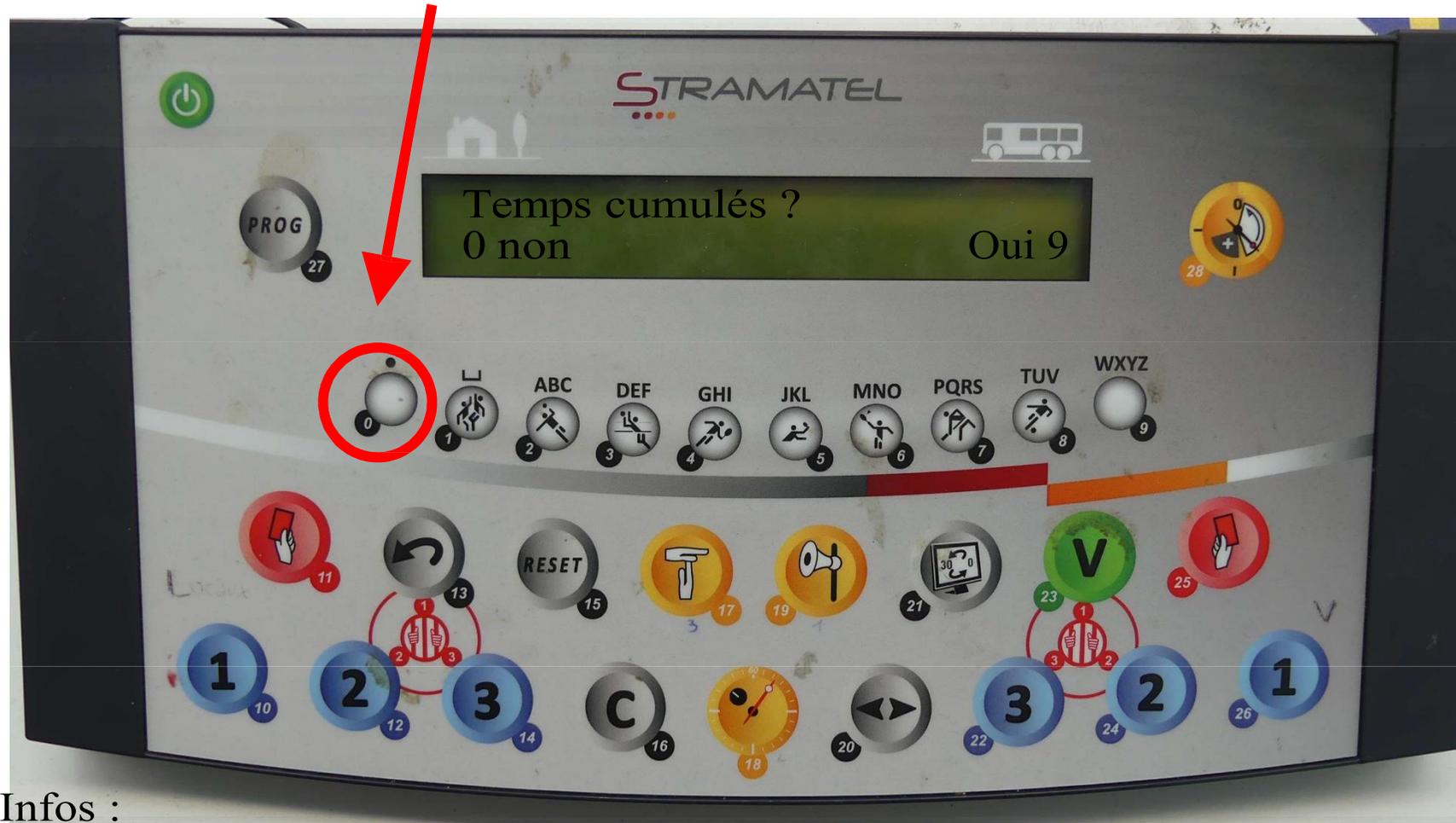


Infos :

- temps compté = le chrono « monte »
- temps décompté = le temps décroît (14 mn à 0 mn)

Choix : temps cumulés ou non

Appuyer sur la touche « 0 »



Infos :

- temps cumulés = 0 à 25 mn puis 25 à 50 mn
- temps non cumulés = 0 à 25 mn puis encore 0 à 25 mn

- Choisir la durée de la période d'avant-match :  
permet de mettre un décompte avant le début du match

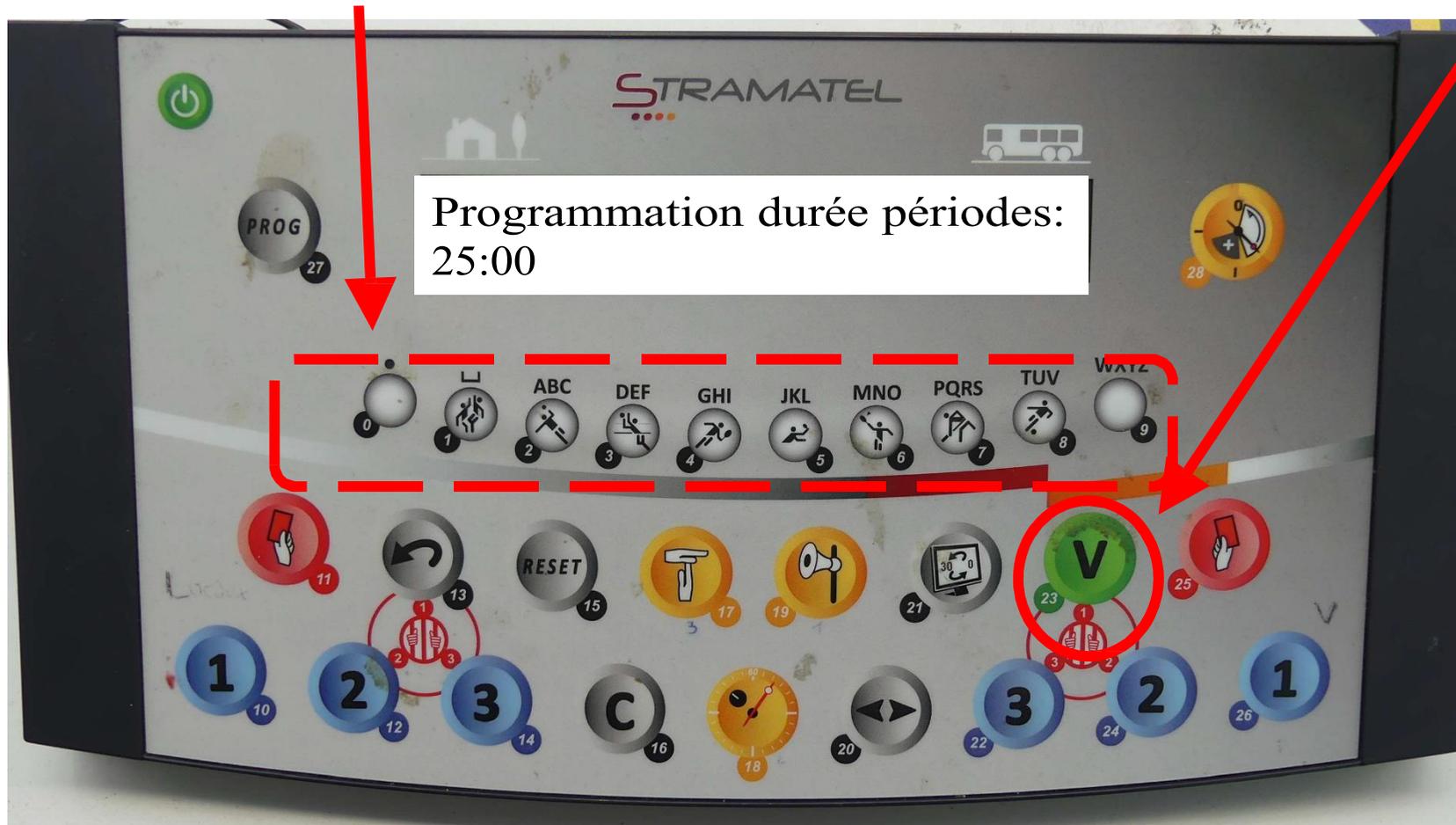
Rentrer la durée avec les numéros de 0 à 9



- La période d'avant match n'est pas obligatoire. On peut donc mettre « 00:00 ».
- Si vous avez indiqué 15:00 d'avant match mais que voulez débiter le match au bout de 7:00 mn, c'est possible. Il faut APPUYEZ SUR LA TOUCHE 28 (cf étape 9).

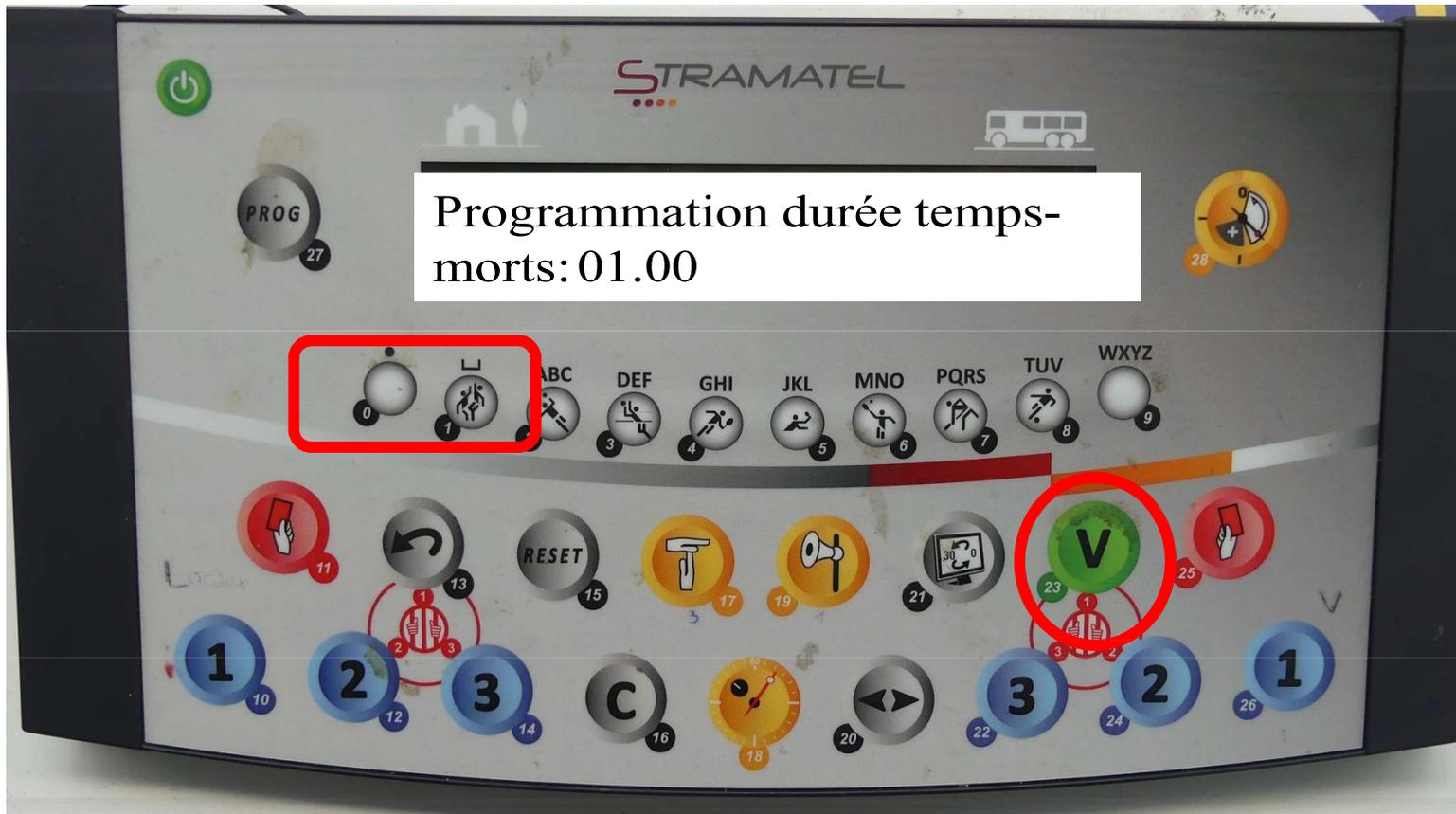
- Choisir la durée d'une mi-temps

Rentrer la durée avec les numéros de 0 à 9 PUIS appuyer sur la touche **V (23)**



- Choisir la durée du temps- morts (1min)

Choisir 1 mn avec les touches 0 et 1 PUIS appuyer sur la touche V (23)



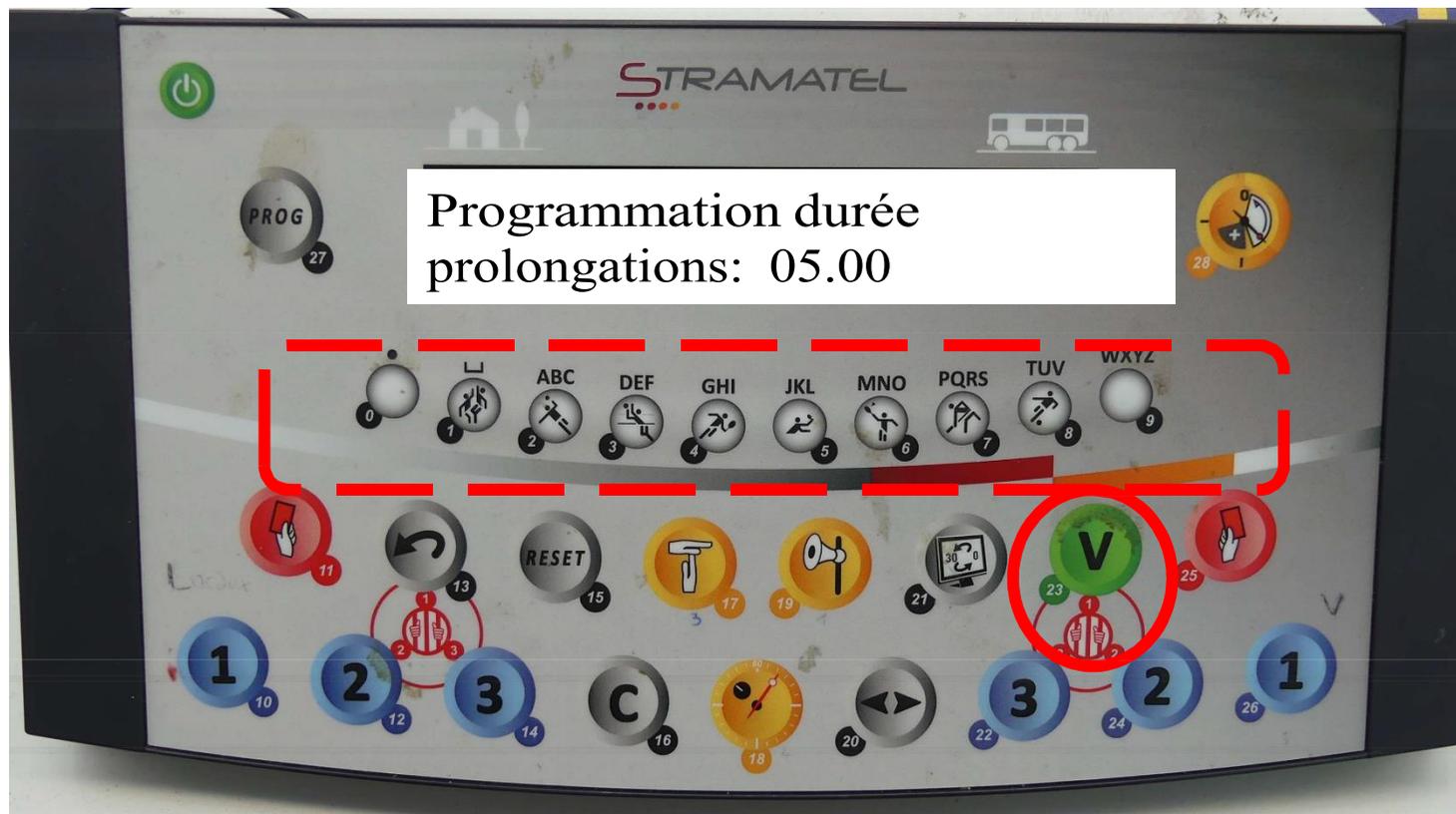
## 8. Choisir la durée des prolongations

Rentrer la durée avec les touches de 0 à 9

PUIS appuyer sur la touche **V (23)**

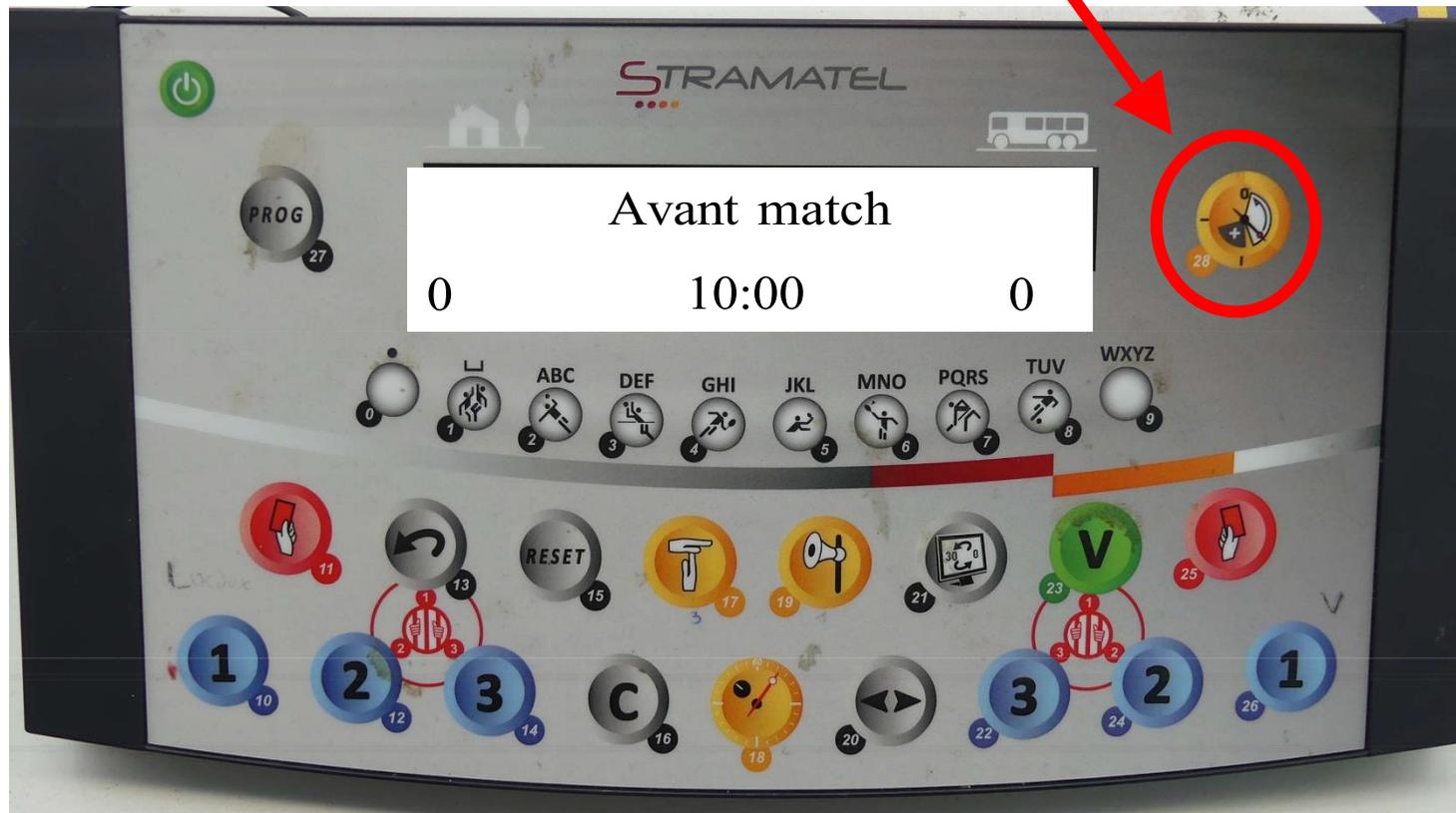
pour les séniors 5 min,

- pour les jeunes jouant 3 mi-temps, mettre la durée d'une mi-temps



## 9. La période d'avant-match apparaît.

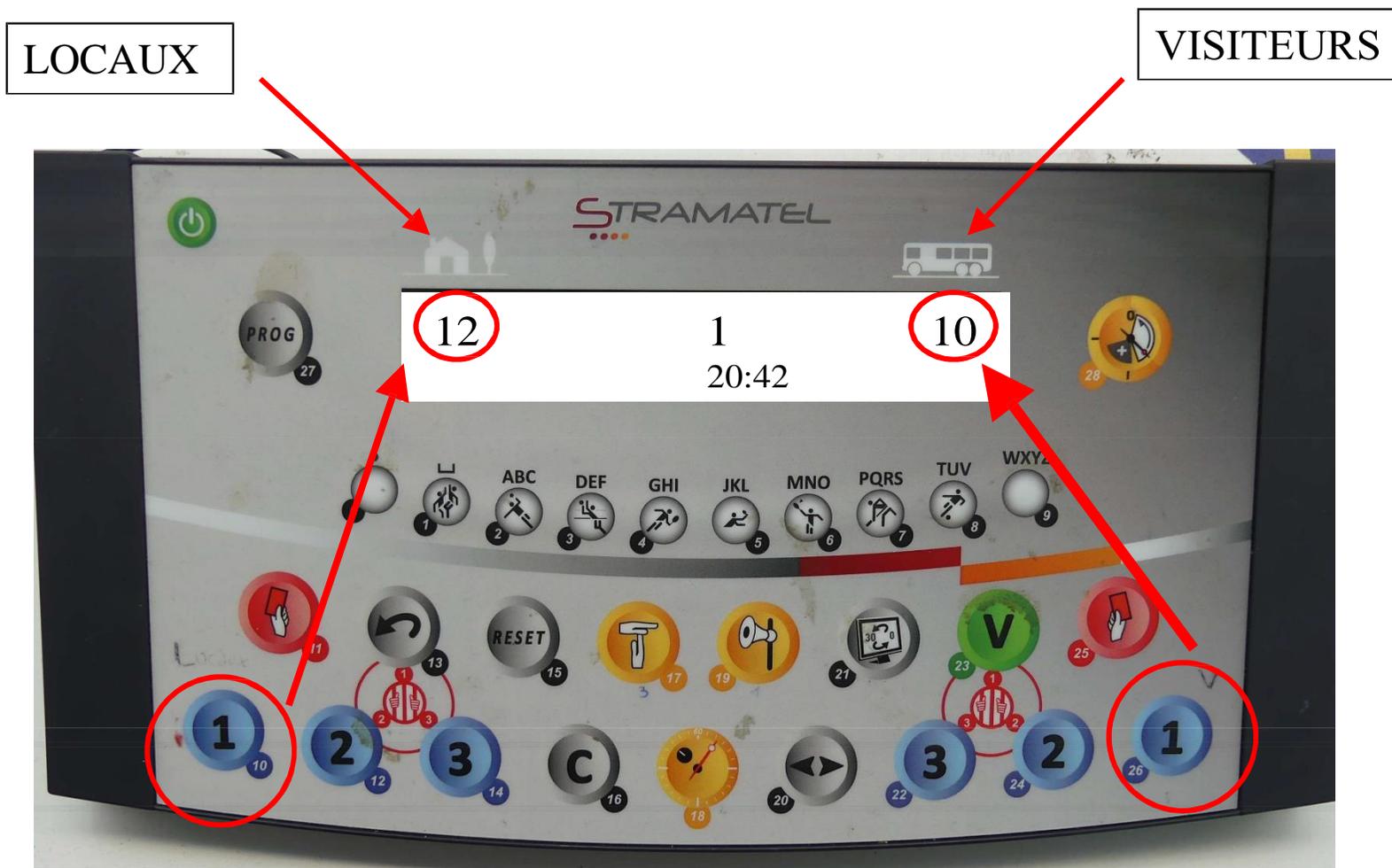
Comment passer directement à la 1<sup>ère</sup> mi-temps ?  
en cliquant sur la touche 28



**CHRONO –  
PENDANT LE MATCH**



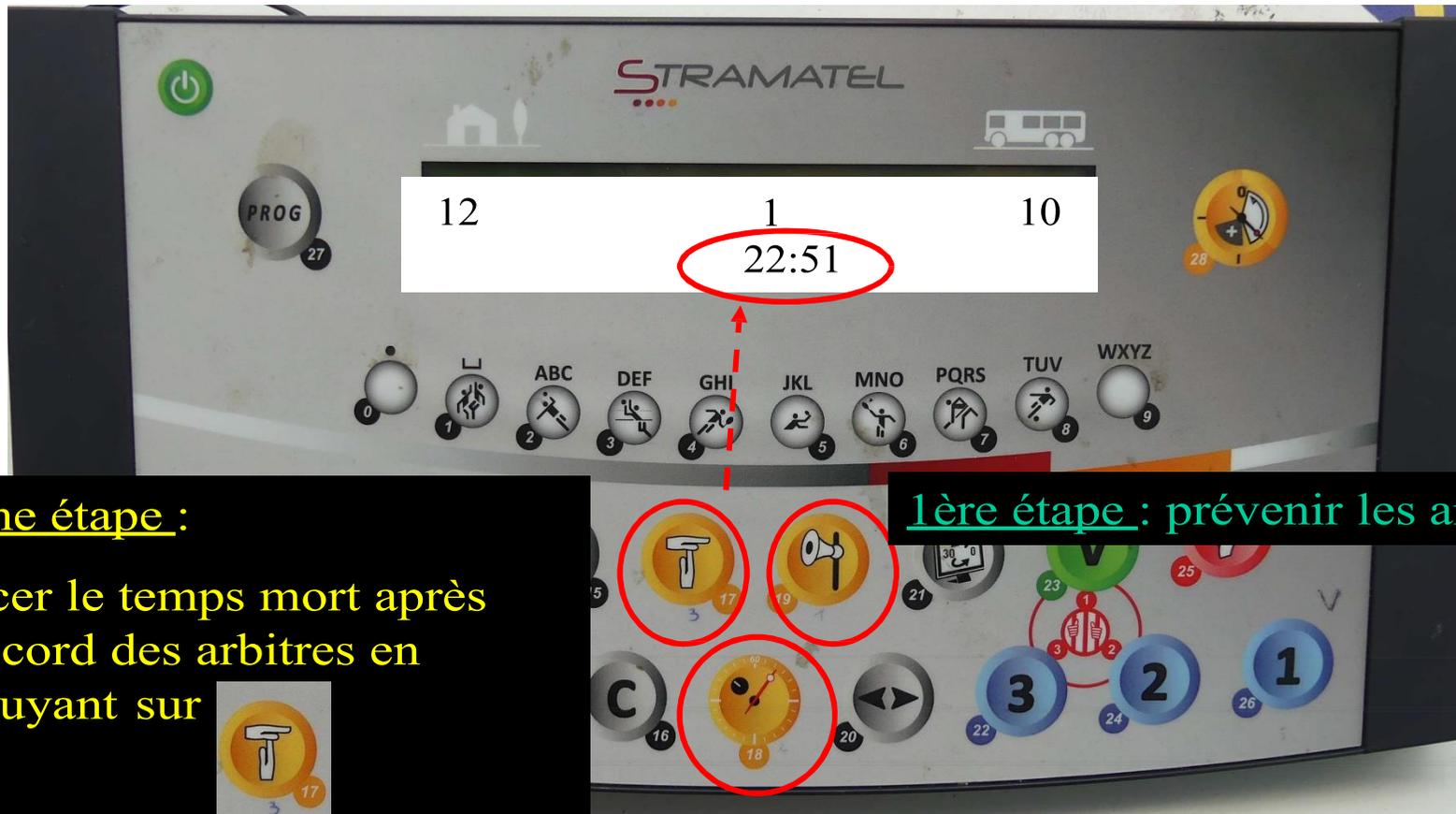
# La gestion des buts



Pour noter un but, appuyer sur la touche **1** des locaux ou des visiteurs

# La gestion du temps mort

Le temps mort est accordé quand l'équipe demande le temps mort est en **possession du ballon** et le **carton vert (T.T.O.) est posé sur la table**



3ème étape :

lancer le temps mort après l'accord des arbitres en appuyant sur

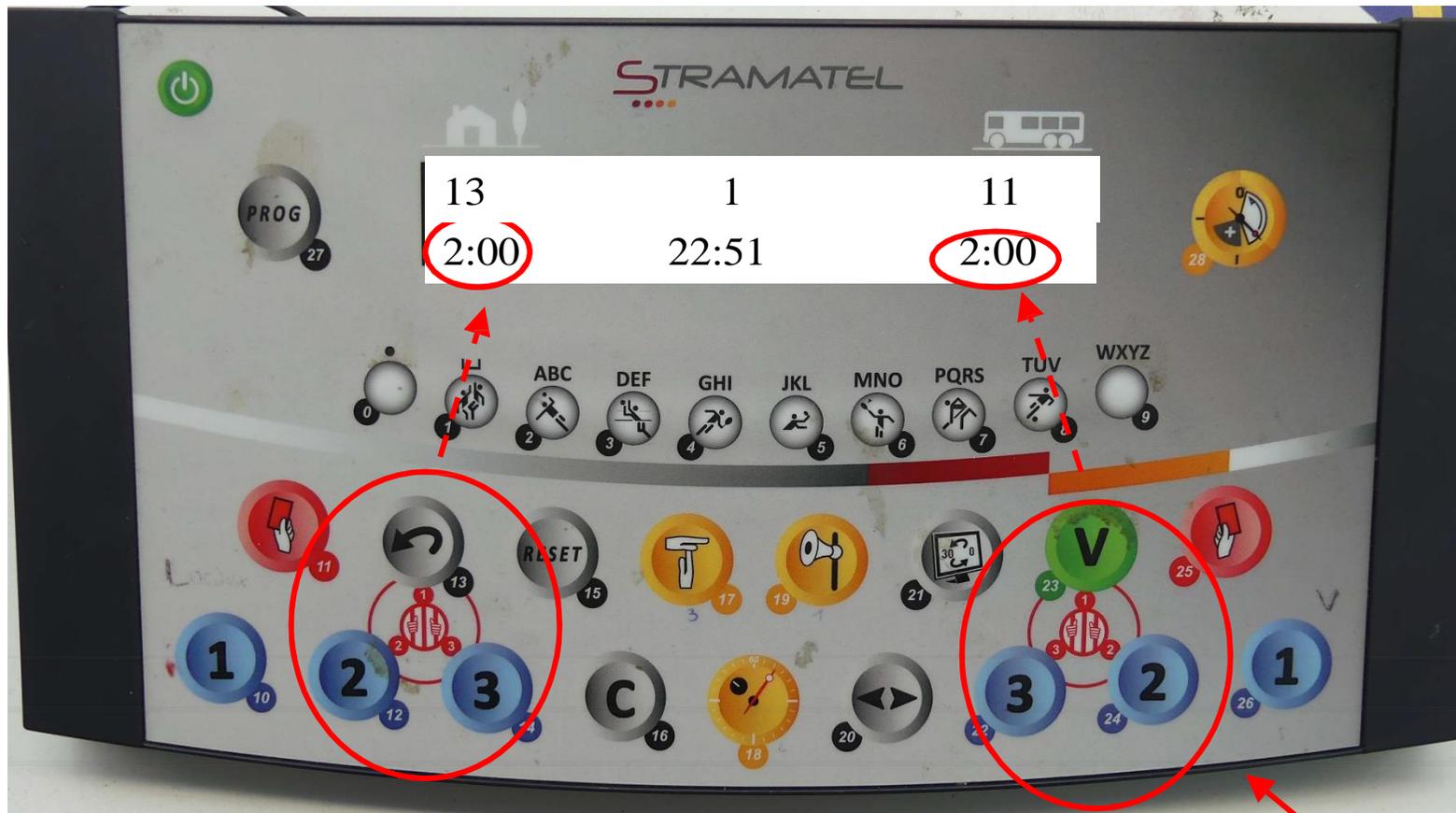


1ère étape : prévenir les arbitres

2ème étape : arrêter le temps

## La gestion des exclusions (2 mn)

Pour afficher 2 minutes d'exclusion, cliquer sur l'une des 3 touches « prison » soit côté VISITEURS ou LOCAUX.

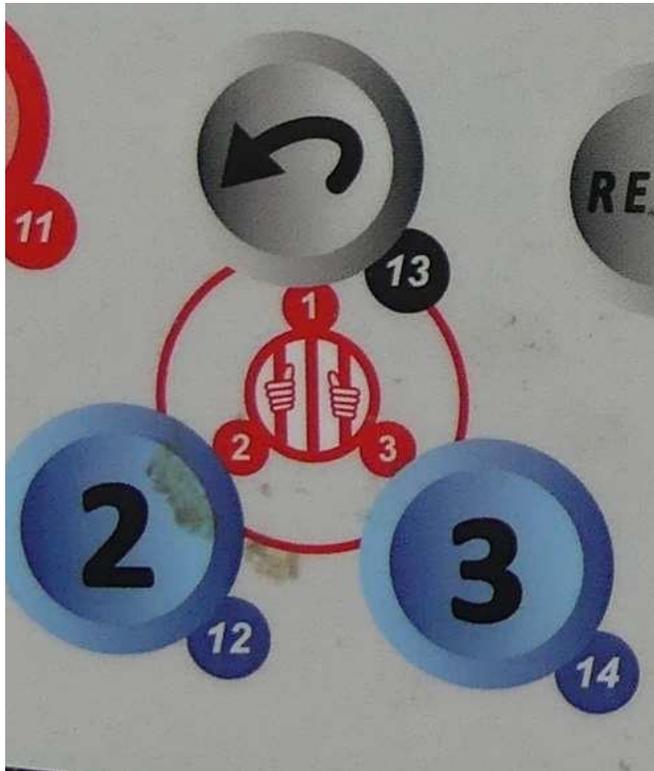


Locaux

VISITEURS

## La gestion des exclusions (2 mn) - suite

### LOCAUX



Pour afficher 2mn : appuyer sur la touche 13.  
Si nouvelle exclusion alors que la 1ère n'est pas finie : cliquer sur la touche 12...

### VISITEURS



Pour afficher 2 mn :  
appuyer sur la touche 23.

# Corrections

Appuyer sur la touche  (n°16) ET en même temps, sur le bouton correspondant à la correction souhaitée (ex : annulation d'un but).

