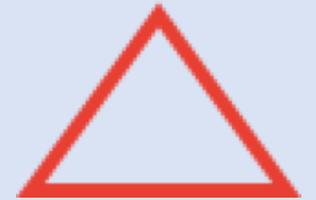




TABLE DE MARQUE

HANDBALL MEXIMIEUX

FONCTIONNEMENT



Brancher sur le secteur –
Allumer la table (ON/OFF)

1

- Positionner sur l'heure,
appuyer sur Horloge/veille

2

PARAMÉTRAGE D'UN MATCH



Appuyer 1x

3

Puis appuyer autant de fois pour choisir Handball

4

Appuyer 1x

5

pour valider Handball

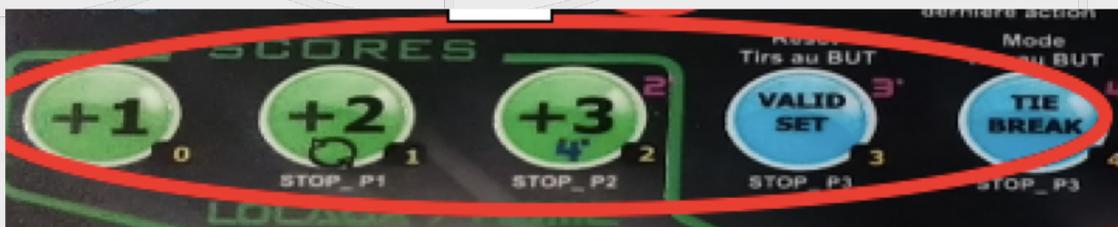
Appuyer 1x

4

pour accéder aux différents paramètres

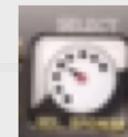
INFORMATIONS : PARAMÉTRAGE

Les touches des chiffres correspondent
aux petits numéros en bas à droite



- a) Temps de jeu, U11= 12 ou 10 min/
U13= 20min/ U15 & U17=25min/ U18 &
Séniors= 30min ;
- b) Temps mort, rien à changer
- c) Temps de prison, 2min pour tous
sauf moins de 11 : 1min
- d) Prolongation, temps de repos 1 & 2,
mettre tout 00 : 00
- e) Période : comptage
- f) Durée de fin de jeu, temps morts &
fin de programme : mettre 1,5s
- g) Fin de jeu & fin temps mort : **SONNE**
- h) Fin PR : ne sonne pas puis valeur par
défaut : **NON**

Appuyer 2x **3** valider les
paramètres et sortir du menu



UTILISATION PENDANT UN MATCH



Utilisation du klaxon pour appeler les équipes

1

Vous pouvez appuyer dessus pour appeler les arbitres si vous avez un problème.

Et arrêter le temps quand les arbitres ont sifflé les 3 coups

Démarrer le chronomètre quand l'arbitre siffle l'engagement, ou le stopper quand l'arbitre demande l'arrêt du temps.

2

But HBM

3

But visiteurs

4

LE TEMPS-MORT



1/6

La pose d'un temps mort, doit être précédée d'un « klaxon »
Puis la touche temps-mort.

Ensuite à la fin du temps- mort appuyer sur

2

quand l'arbitre siffle la reprise du jeu

DÉTAILS DIVERS



Effacer la dernière opération si erreur

5

Si vous avez fait une erreur et que vous avez appuyé 2 ou 3 fois après celle-ci, vous pouvez utiliser la touche « correction sélective » et appuyer sur le bouton de l'erreur que vous avez faite, et ensuite appuyer sur « correction sélective ».

8

FIN DE LA
FORMATION

