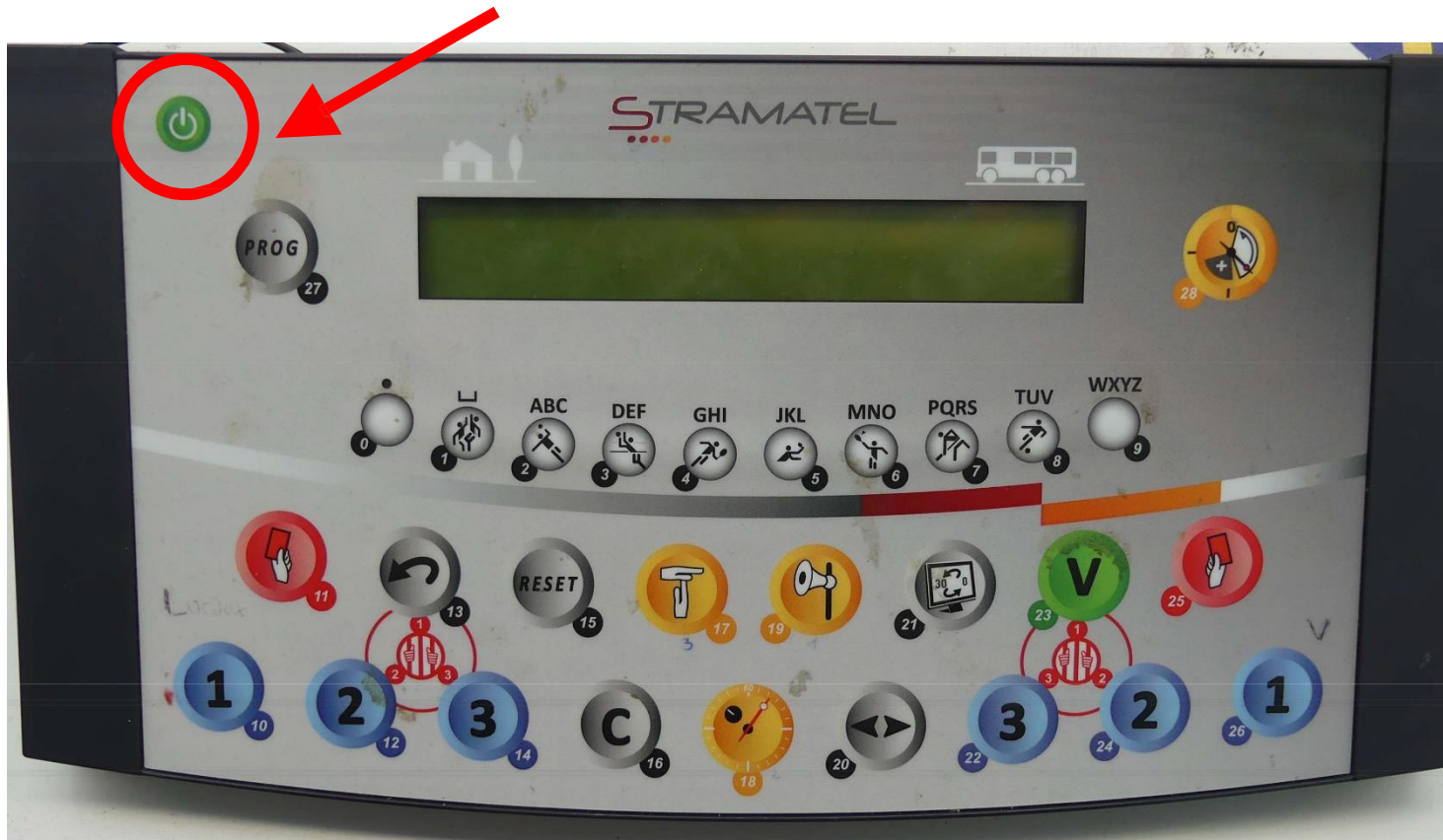




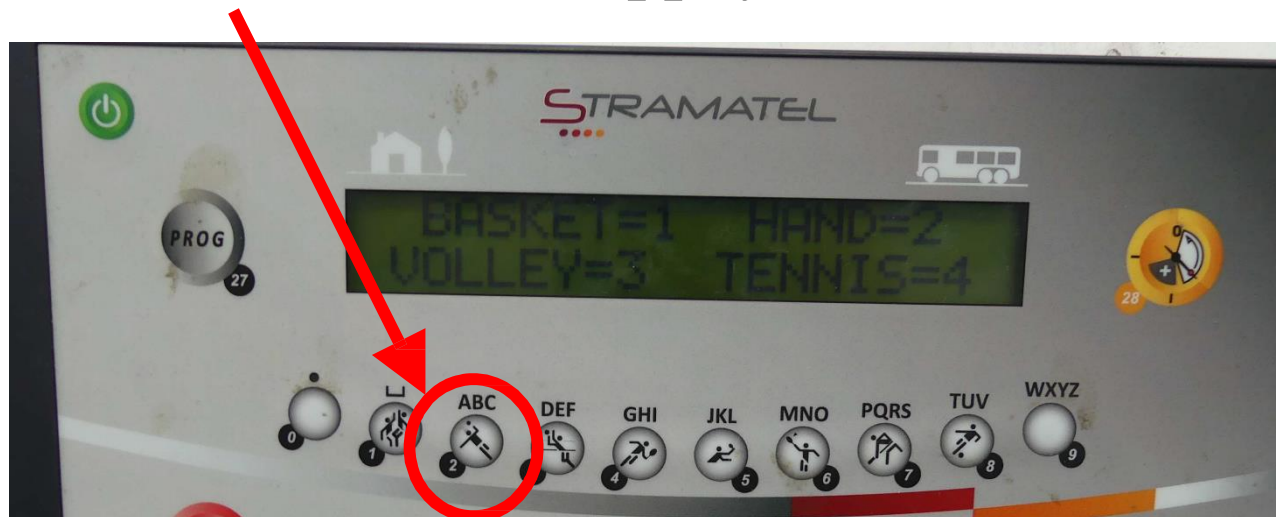
TABLE AURIOL

TABLE DE MARQUE

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



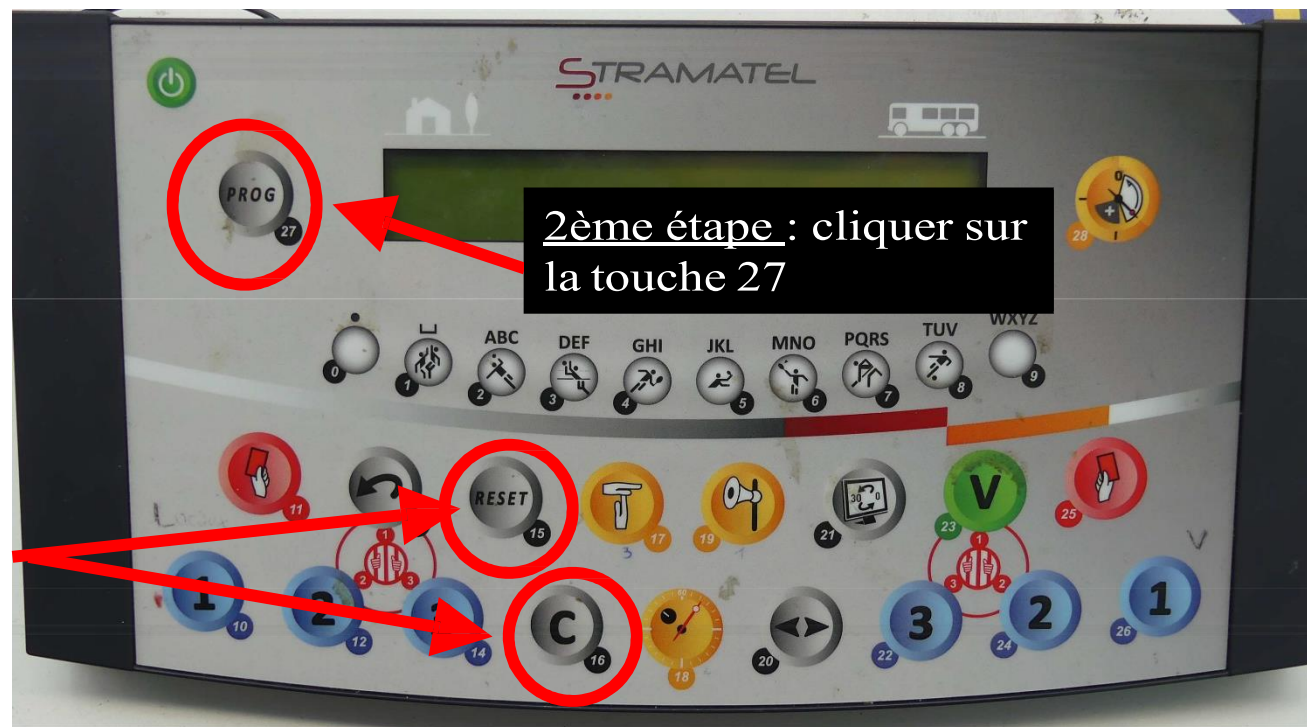
Choisir « hand » en appuyant sur le 2



OU

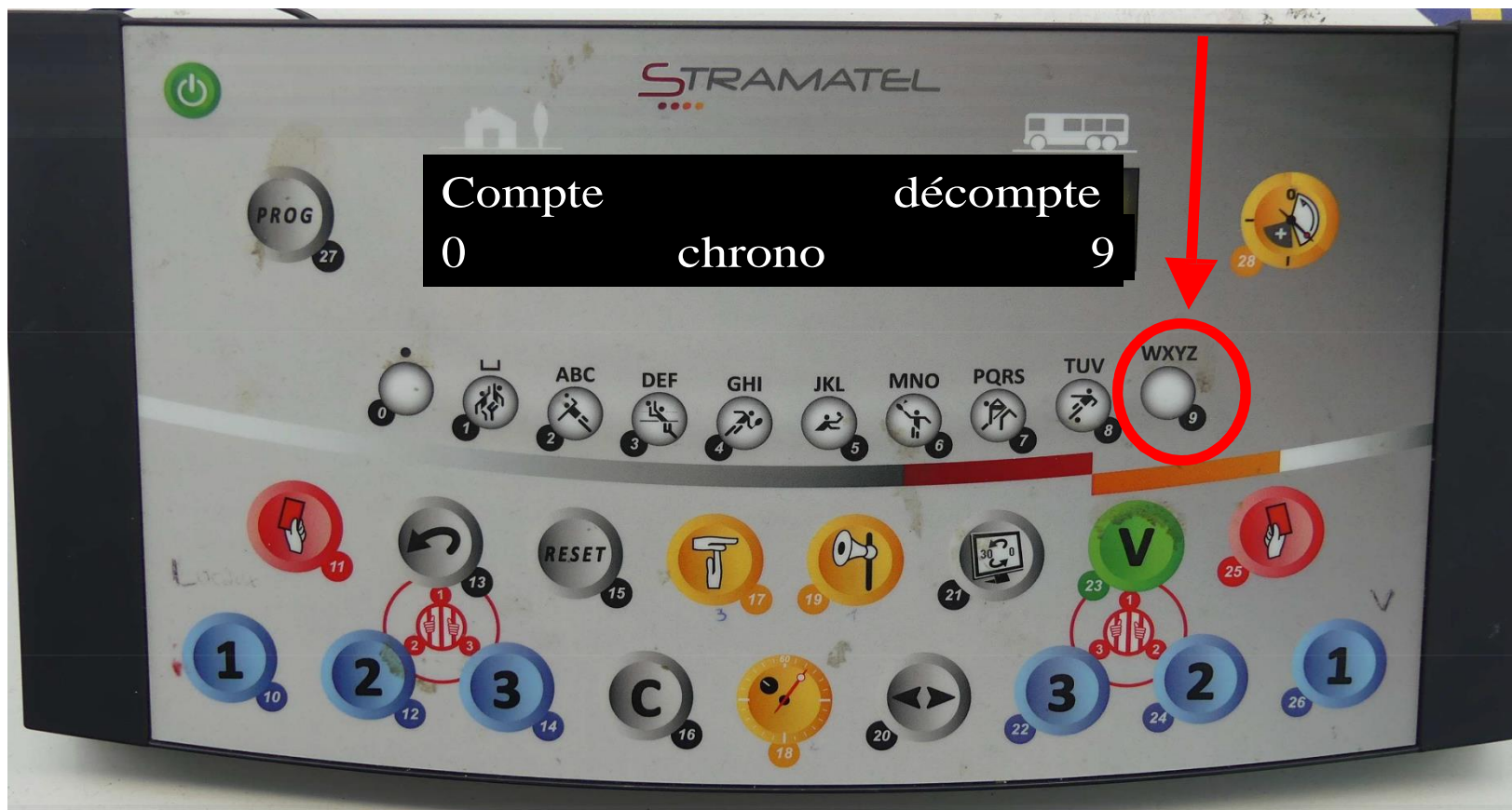
Remettre la table
à zéro

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

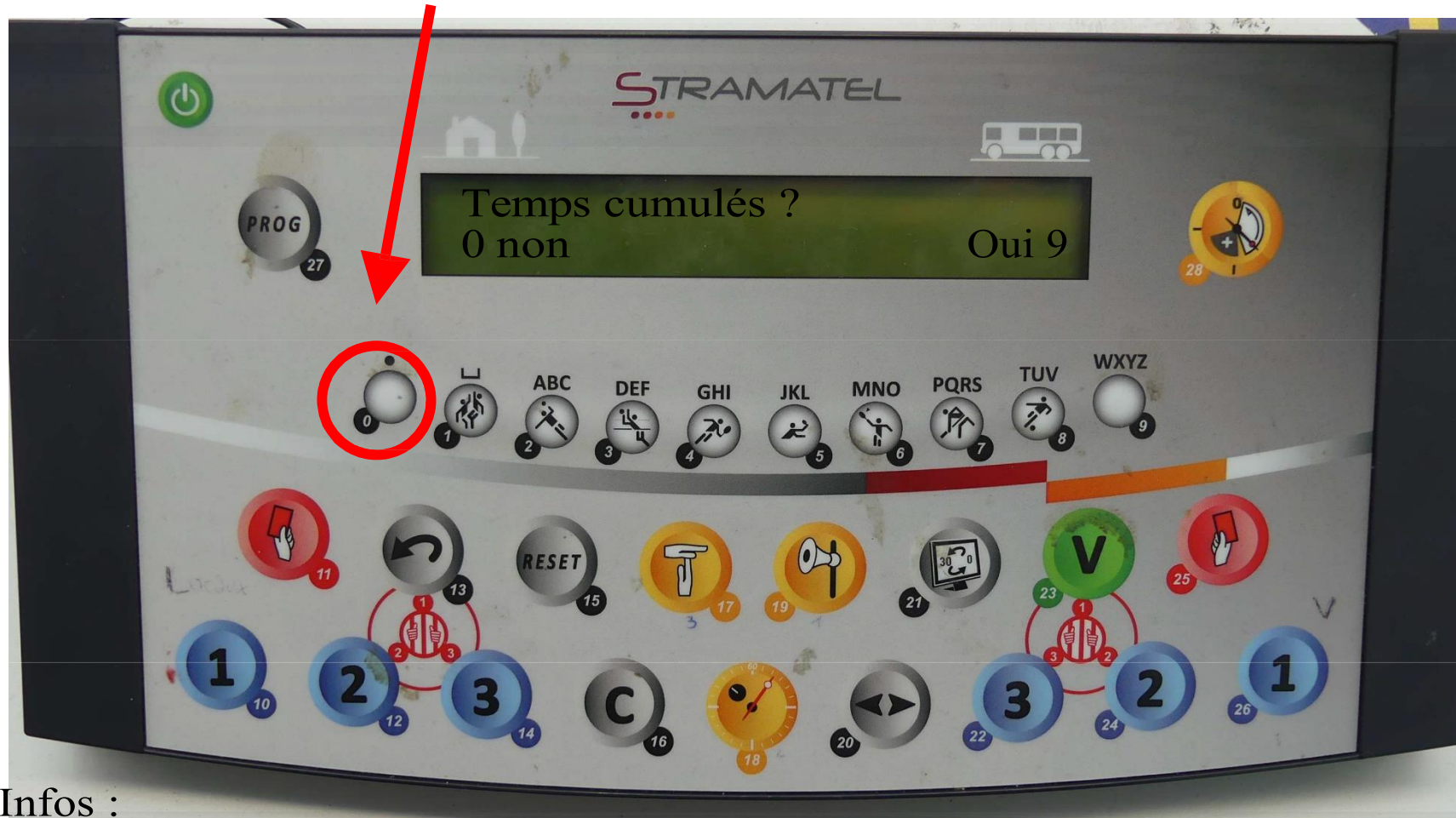


Infos :

- 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 »



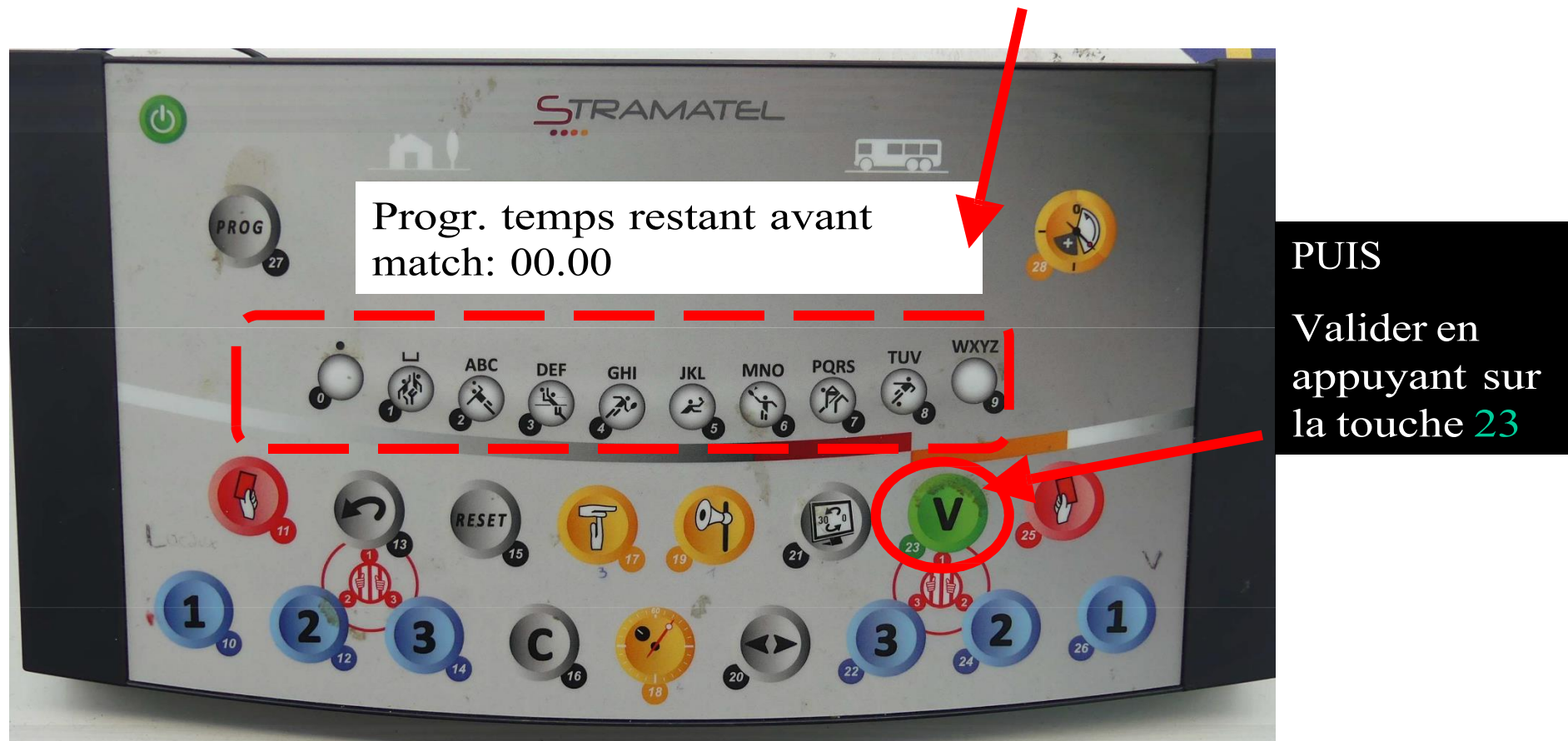
Infos :

- 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

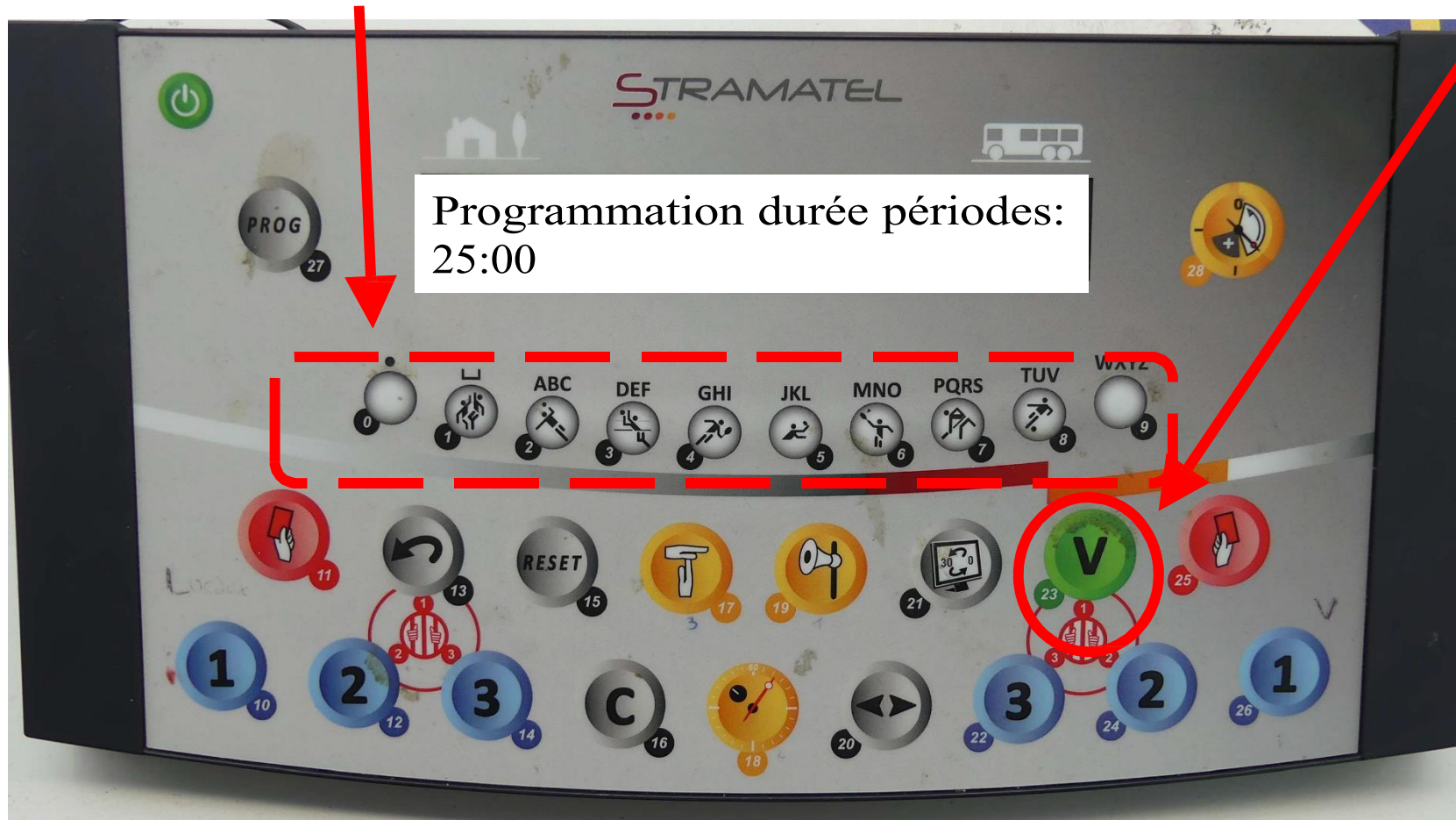
Rentrer la durée avec les numéros de 0 à 9



- 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).

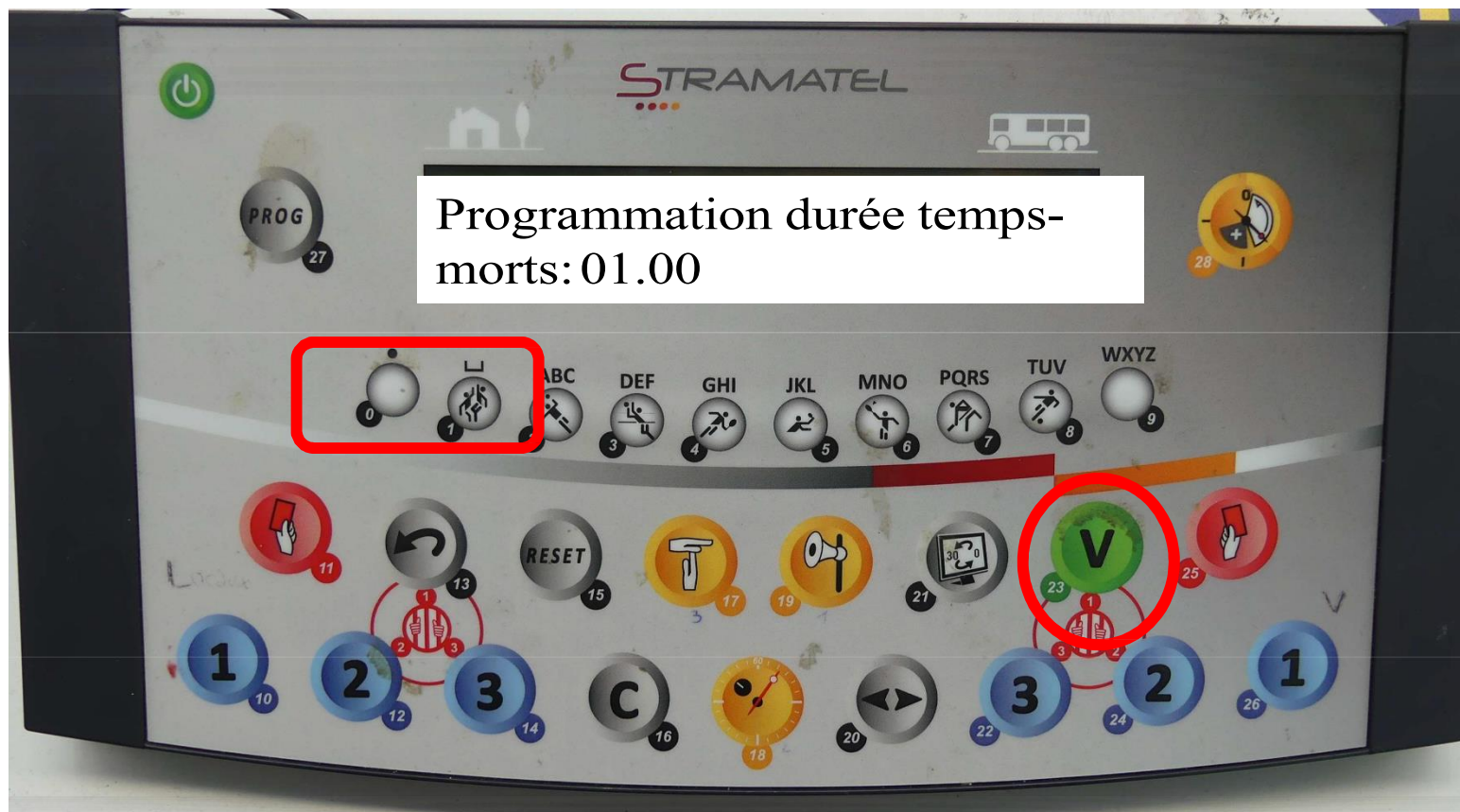
☐ Choisir la durée d'une mi-temps

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)**



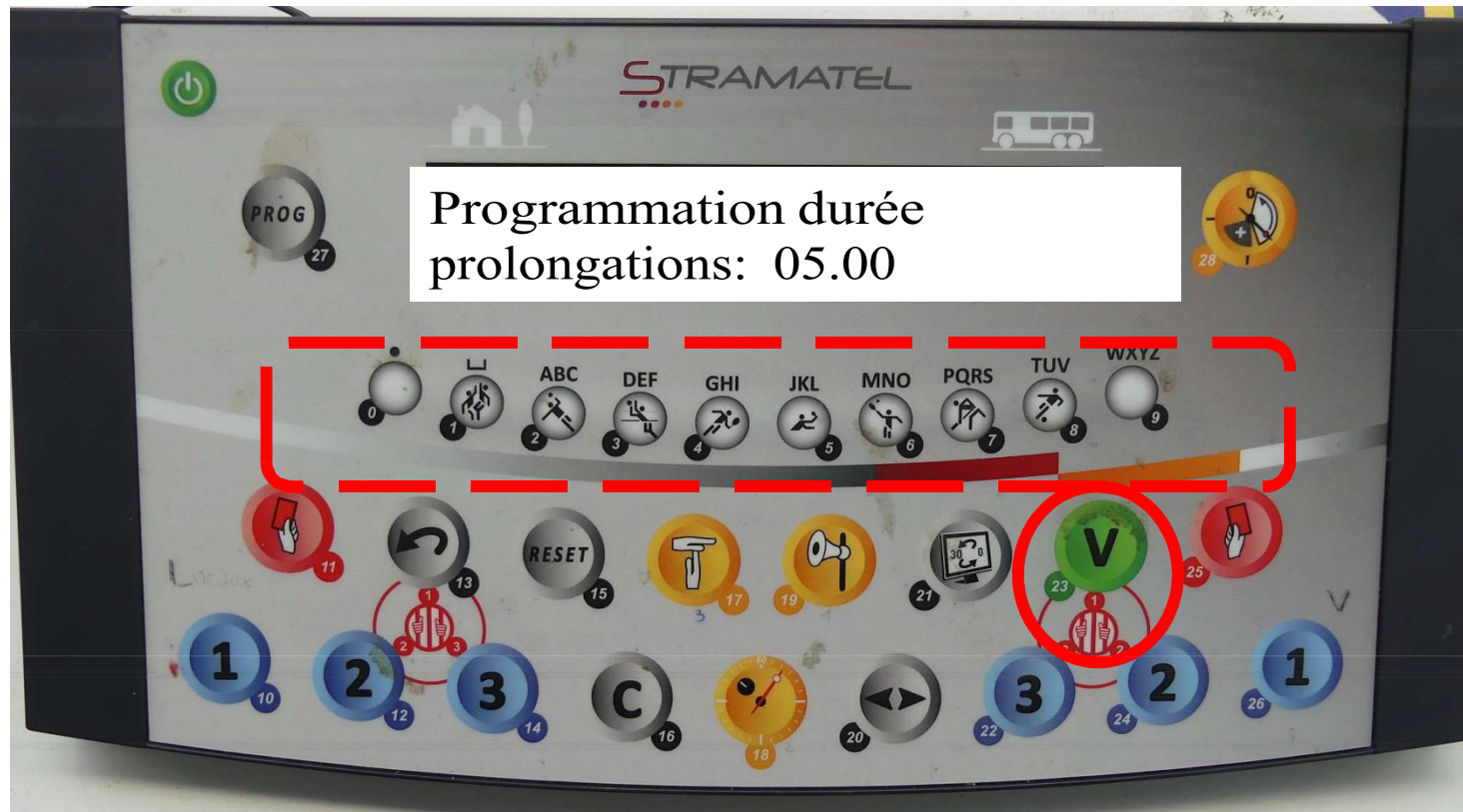
8. Choisir la durée des prolongations

Rentrer la durée avec les touches de 0 à 9

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

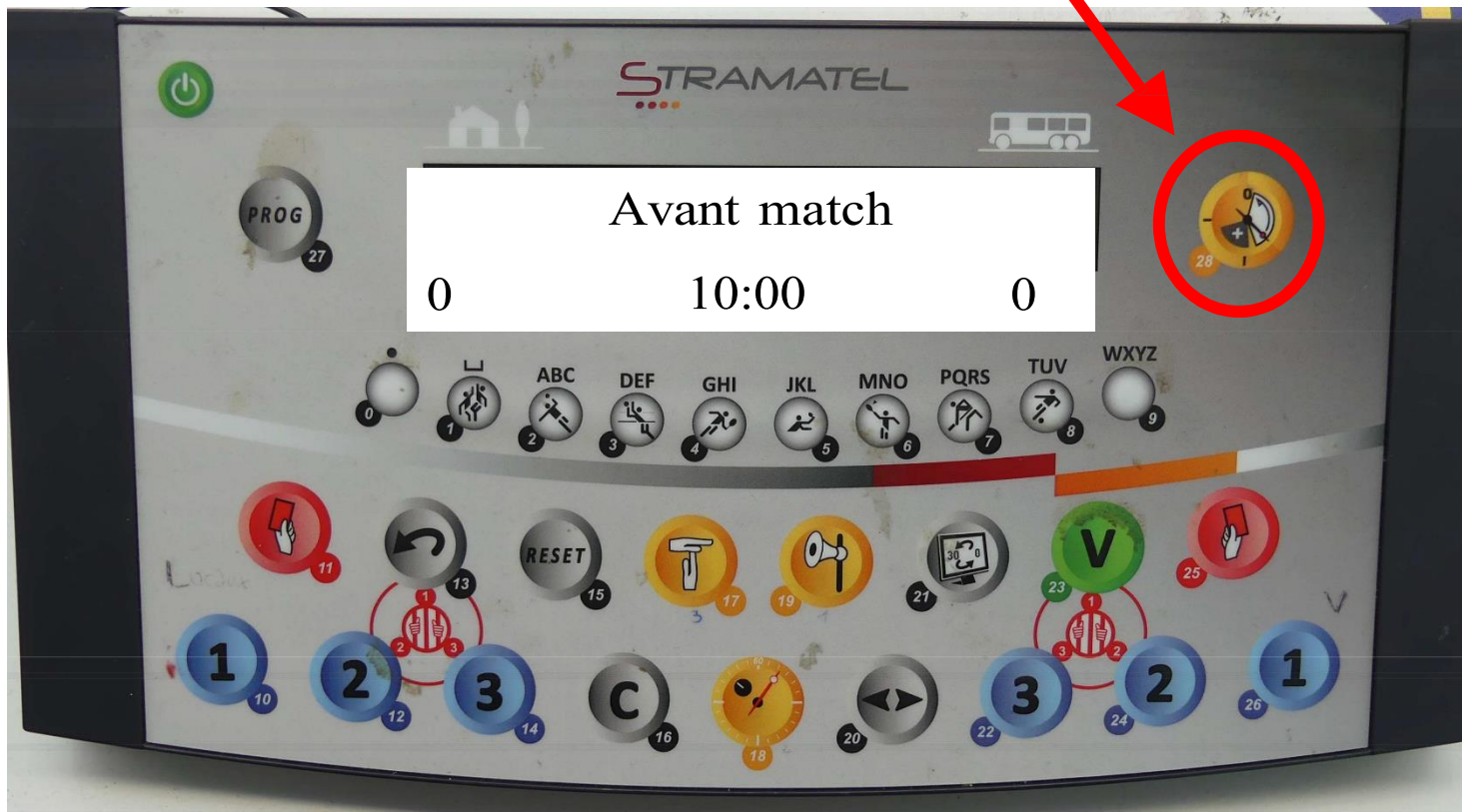
pour les séniors 5 min,

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



9. La période d'avant-match apparaît.

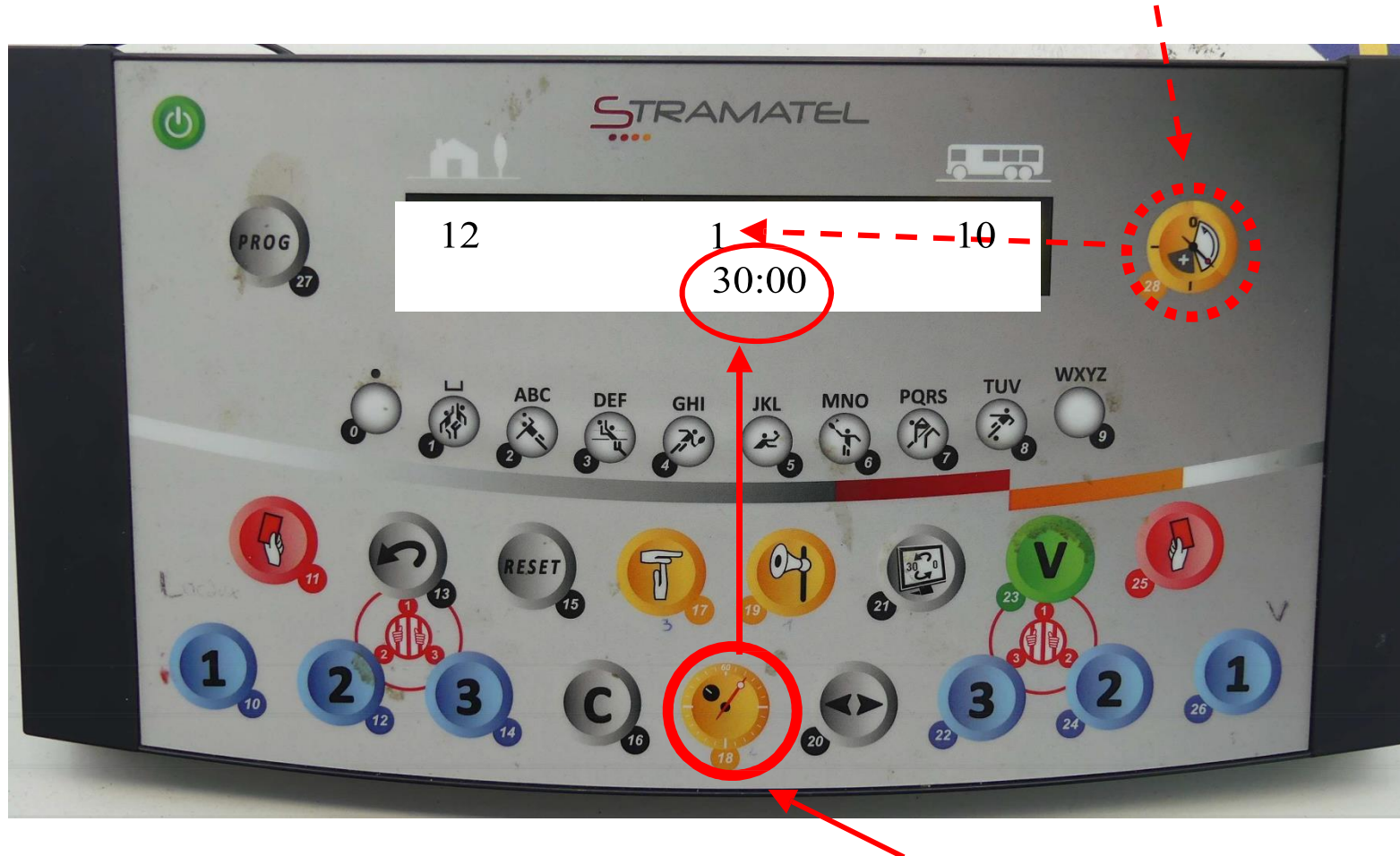
Comment passer directement à la 1^{ère} mi-temps ?
en cliquant sur la touche 28



CHRONO – PENDANT LE MATCH

La gestion du temps

Pour changer de période : cliquer sur la touche 28

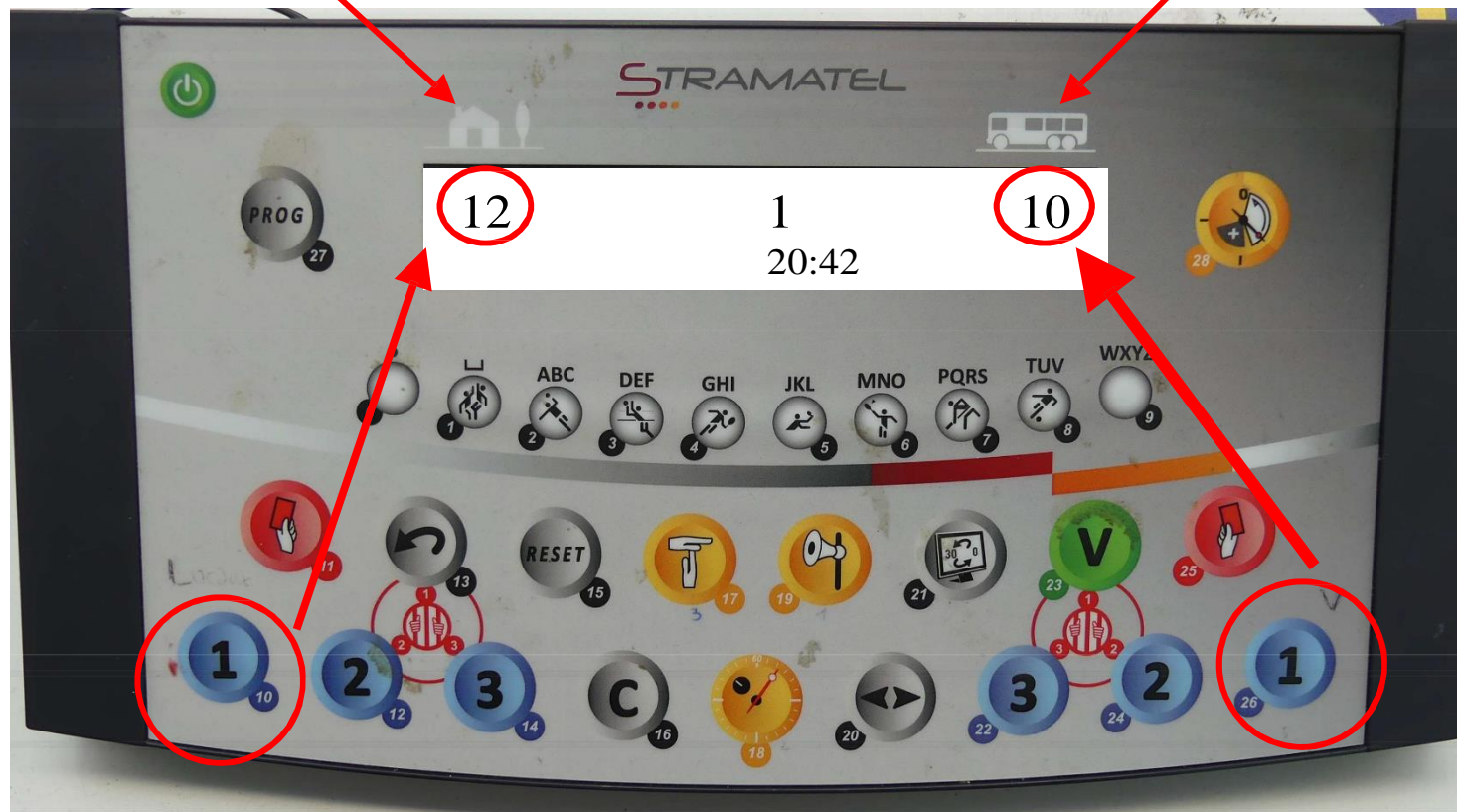


Pour démarrer OU arrêter le temps : cliquer sur la touche 18

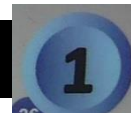
La gestion des buts

LOCAUX

VISITEURS



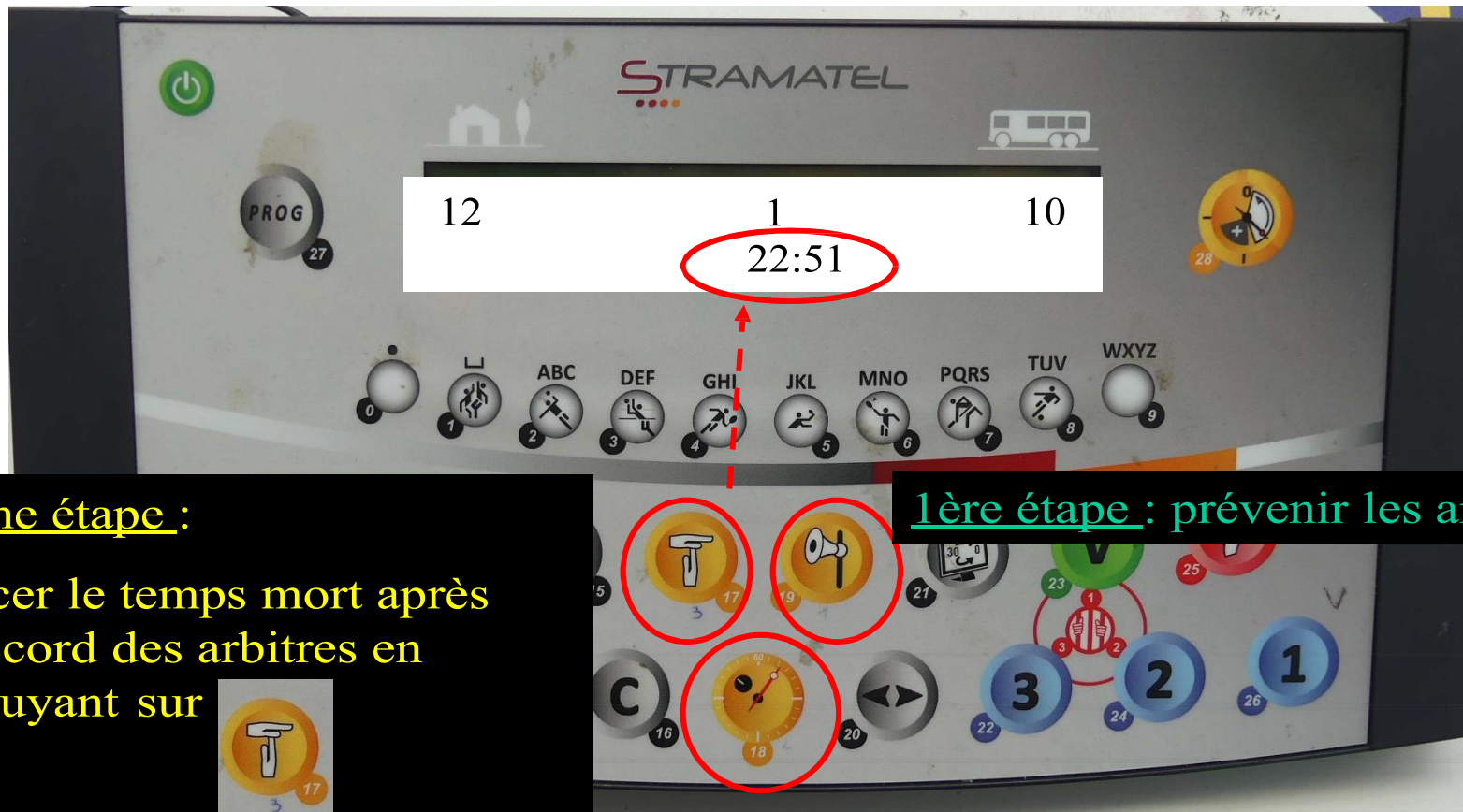
Pour noter un but, appuyer sur la touche



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

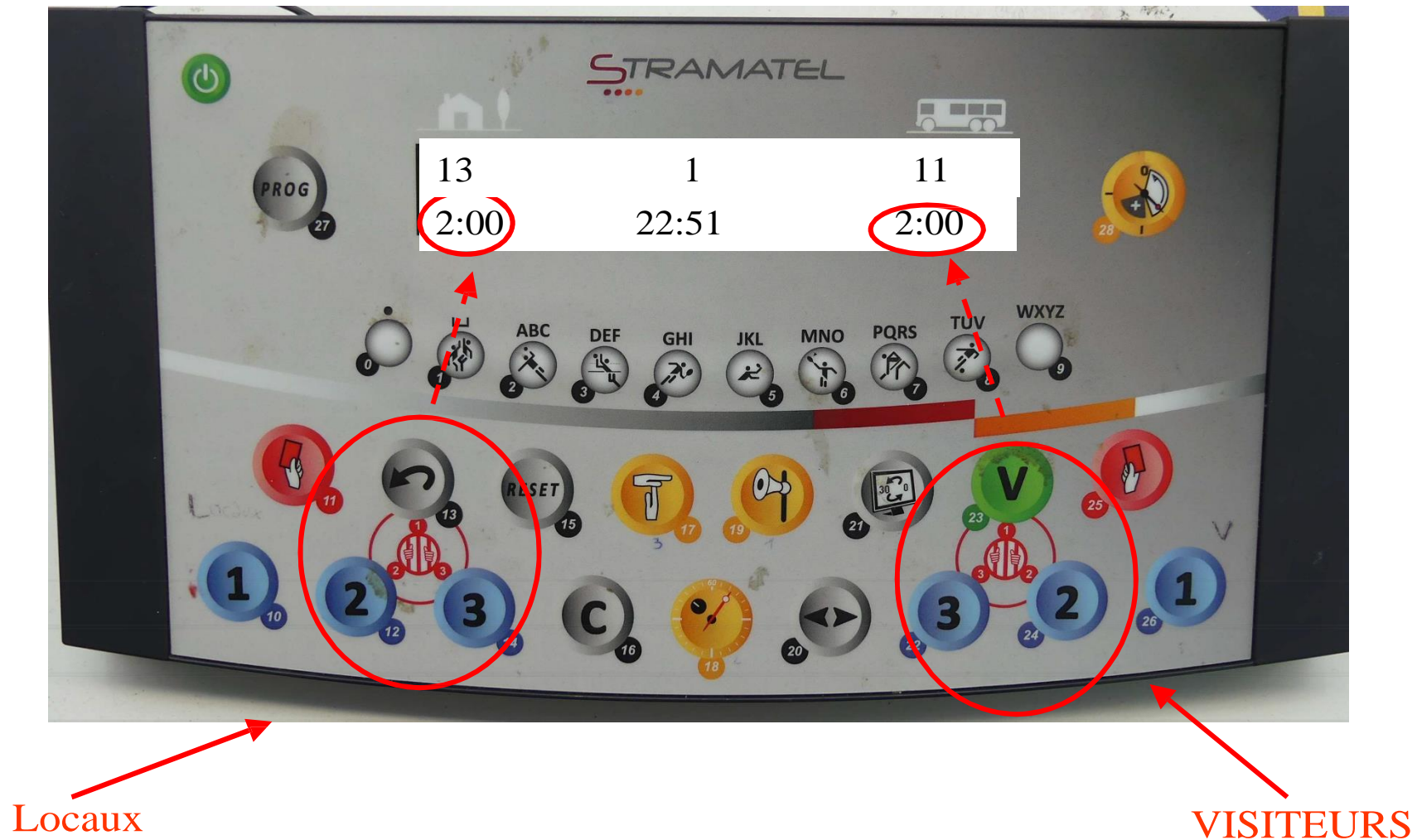


1ère étape : prévenir les arbitres

2ème étape : arrêter le temps

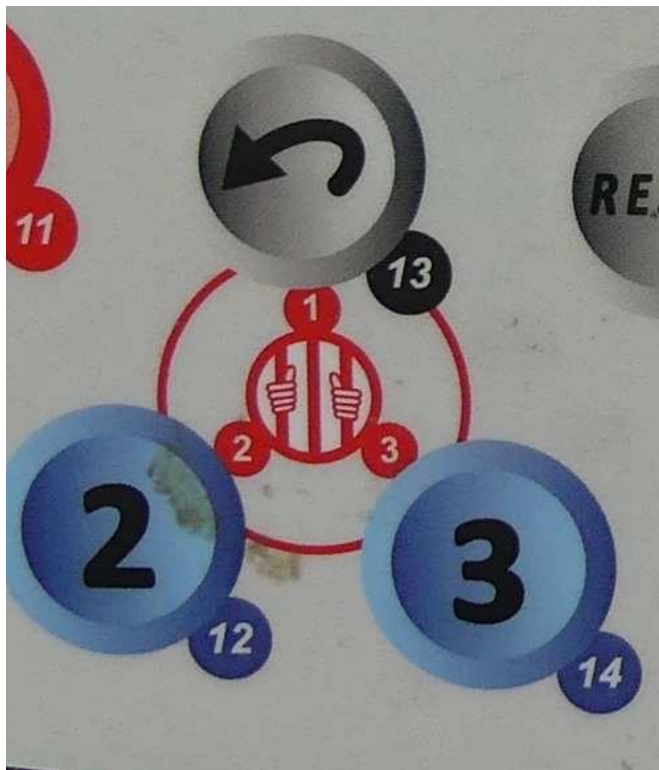
La gestion des exclusions (2 mn)

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



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).

