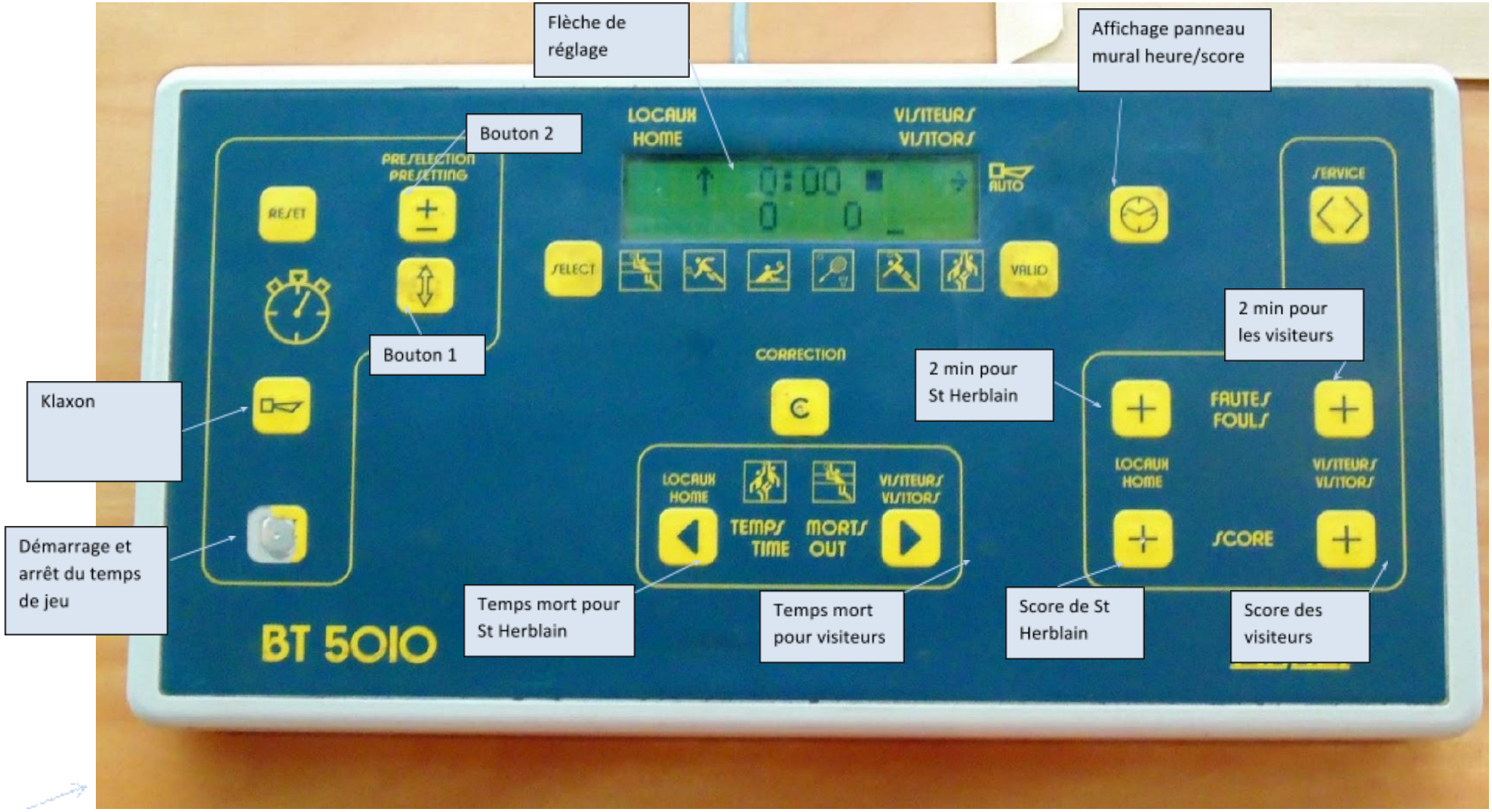
MODE D'EMPLOI – TABLE DE MARQUE



Mise sous tension de la table de marque : le connecteur est sur le mur à votre gauche quand vous êtes assis au pupitre blanc

Appuyer sur le bouton « horloge » pour passer en mode « jeu »

Pour régler le temps de jeu :

1. Appui long sur Reset : permet d'afficher le temps de jeu d'origine : exemple 30 min.
2. Si vous souhaitez diminuer le temps de jeu, la flèche de réglage doit être vers le bas, et inversement.
3. Pour changer si besoin le sens de la flèche, appui long sur bouton 1.
4. Pour changer le temps de jeu, appuyer sur le bouton 2 autant que nécessaire.

Remise du score à zéro :

1. Appuyer sur le bouton Correction
2. Appuyer sur le bouton score St Herblain jusque remise à zéro
3. Appuyer sur correction pour valider
4. Recommencer pour les visiteurs

Pour démarrer le match :

- 5 minutes avant l'heure du démarrage, appeler les joueurs avec un klaxon court.
- La flèche à côté du temps doit être dans le sens ⬇

(donc si besoin, appuyer sur le bouton 1 quelques secondes pour inverser le sens de la flèche)

- Au coup de sifflet de l'arbitre, démarrer le temps en appuyant sur le bouton « temps de jeu »

Pour les temps morts :

- Quand le coach pose le carton « temps mort » sur la table, klaxonner, arrêter le temps et appuyer sur la touche « temps mort »

Pour les 2 minutes :

- Quand l'arbitre siffle 2 minutes, appuyer sur le bouton « faute » => les 2 minutes s'affichent sur le panneau mural et se décomptent automatiquement

Jet de 7 mètres : n'arrêter le temps que si l'arbitre le demande