

Salle H. THIEBOT, Port en Bessin

1. Passage de l'heure au chronomètre

2. Appuyer jusqu'au 3^{ème} « bip » puis sélectionner le handballeur avec les flèches, cliquer sur « Ok » et choisir le temps des périodes (2x30 ; 3x12...) et cliquer « Ok »

Bruit sonore pour prévenir que le match va commencer ou demander à l'arbitre d'arrêter le temps

3. Lancer le chronomètre, le temps

4. Arrêter le chronomètre, le temps

Pour annuler une action, appuyer sur ce bouton, appuyer sur le bouton de l'erreur, ré-appuyer sur ce bouton

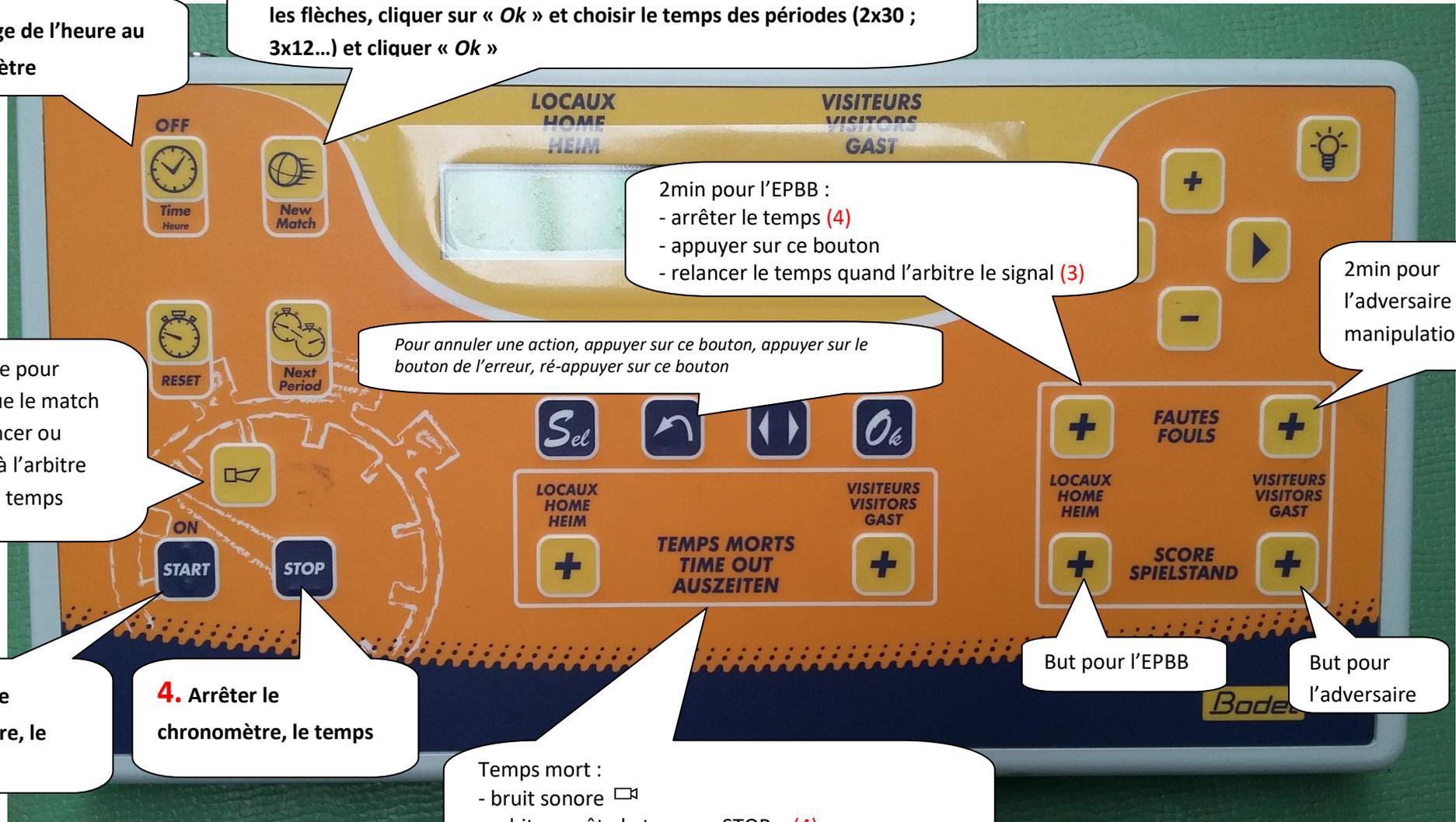
2min pour l'EPBB :
- arrêter le temps (4)
- appuyer sur ce bouton
- relancer le temps quand l'arbitre le signal (3)

2min pour l'adversaire (même manipulation)

Temps mort :
- bruit sonore 
- arbitre arrête le temps « STOP » (4)
- appuyer sur le bouton de l'équipe qui a demandé le temps mort

But pour l'EPBB

But pour l'adversaire



Salle B. BLACHET, Port en Bessin

LE SCORE

Le score s'inscrit avec les boutons rouges : H (Home) but pour l'EPBB, G (Guest) but pour l'adversaire.

Pour corriger le score, il faut appuyer pendant 3 secondes sur le bouton du score à modifier, le score clignote, en appuyant sur le bouton du score à modifier, le score descend. (Quand le score ne clignote pas, il monte).

Pour remettre le score à zéro, il faut appuyer sur les boutons « H » et « G » en même temps.

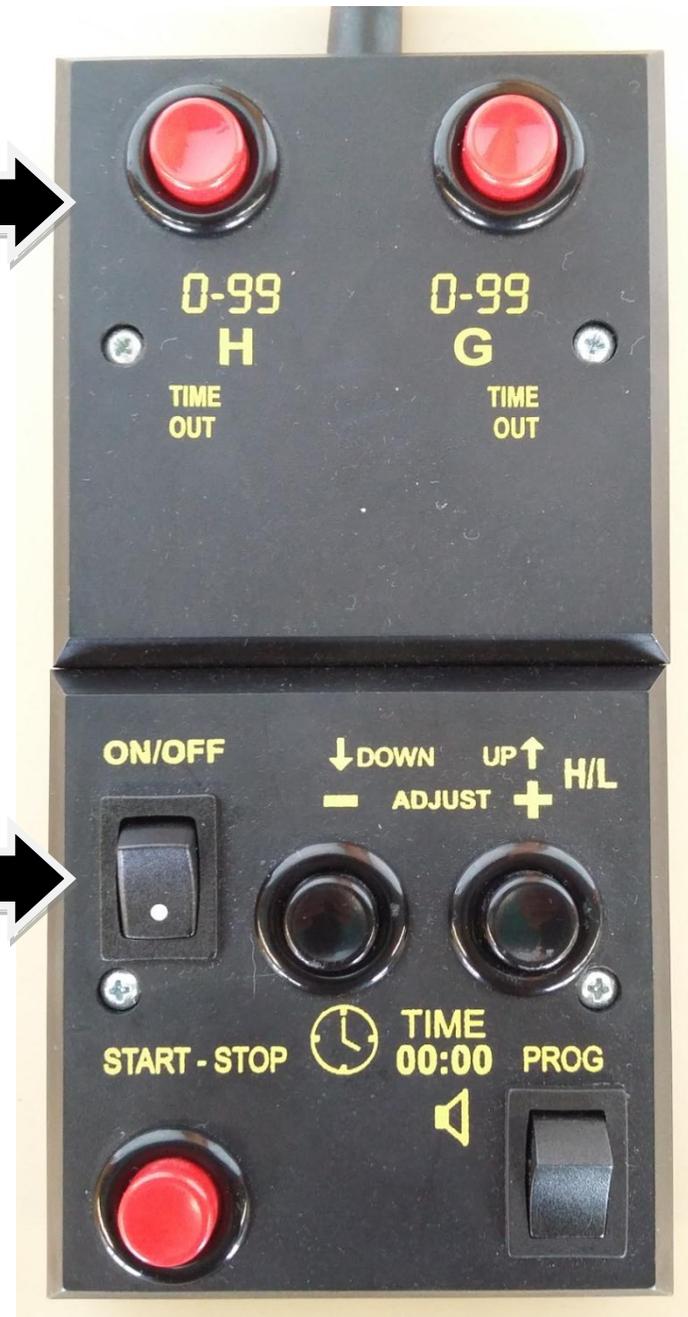
LE TEMPS

1. Appuyer sur « ON/OFF »
2. Pour sélectionner le mode du temps = pour que le temps descende appuyer sur « - », pour qu'il monte appuyer sur « + ».
3. Appuyer sur « PROG » pour mettre les minutes avec « + » et « - ».
4. Appuyer sur « PROG » pour mettre les secondes avec « + » et « - ».
5. Appuyer sur « PROG », le temps est prêt.

Pour lancer ou arrêter le temps, appuyer sur le bouton rouge « START – STOP ».

Pour corriger les secondes, il faut arrêter le temps et utiliser « + » et « - ».

Pour remettre le temps à zéro, il faut arrêter le temps et appuyer en même temps sur les boutons « + » et « - ».



Salle COSEC St Julien, Bayeux

Réinitialiser le chronomètre : appuyer 3sec.

2. Sélectionner le sport : appuyer sur SELECT (affichage d'une flèche sur l'écran), appuyer 4x sur SELECT pour arriver au logo du handballeur, appuyer sur VALID pendant 3 secondes.
Puis choisir le temps de jeu (2x30 ; 3x12...) en appuyant sur SELECT pour changer les propositions et VALID pour sélectionner le temps voulu

1. Passage de l'heure au chronomètre

Bruit sonore pour prévenir que le match va commencer ou demander à l'arbitre d'arrêter le temps

Pour annuler une action, appuyer sur ce bouton, appuyer sur le bouton de l'erreur, ré-appuyer sur ce bouton

2min
- arrêter le temps (3)
- appuyer sur le bouton gauche pour l'EPBB, droite pour l'adversaire
- relancer le temps quand l'arbitre le signal (3)

Pour choisir le comptage ou décomptage du temps : appuyer 3sec.

3. Démarrer ou arrêter le temps

Temps mort :
- bruit sonore 
- arbitre arrête le temps « START/ STOP » (3)
- appuyer sur le bouton de l'équipe qui a demandé le temps mort

But pour l'EPBB

But pour l'adversaire