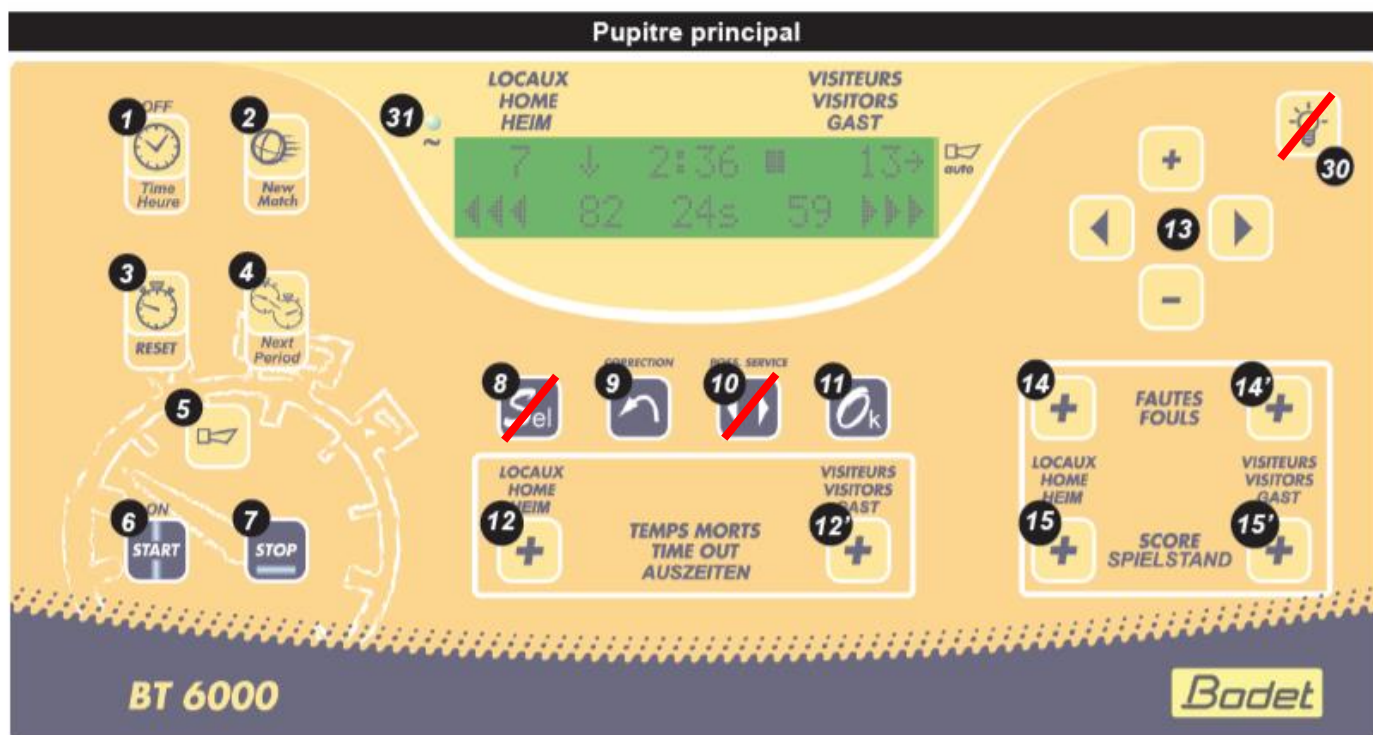


SALLE AIMÉE STITELMANN - TABLEAU DE SCORE MODE D'EMPLOI SIMPLE POUR MATCH DE HANDBALL



LANCEMENT DU MATCH

- START (6)
- GAUCHE/DROITE (13) ► Handball ► OK (11)
- GAUCHE/DROITE (13) ► (2x30 - 30/30 - 60 / .) ► OK (11)
- Optionnel KLAXON (5)
- *Au signal de l'arbitre : START (6)*

A LA PAUSE

- Le chrono s'arrête, la sirène retentit
- Au signal de l'arbitre : START (6)

1ÈRE ET 2ÈME MI-TEMPS

- **But (2 coups de sifflet)**
SCORE (15 ou 15')
Erreur : CORRECTION (9) ► SCORE (15 ou 15') ► CORRECTION (9)
- **Expulsion (2 minutes)**
STOP (7)
FAUTE (14 ou 14')
Erreur : CORRECTION (22) ► FAUTE (14 ou 14') ► CORRECTION (22)
Au signal de l'arbitre : START (6)
- **Temps mort**
STOP (7)
KLAXON (5)
TEMPS MORT (12 ou 12')
Erreur : CORRECTION (9) ► TEMPS MORT (12 ou 12') ► CORRECTION (9)
Pour interrompre / raccourcir : TEMPS MORT (12 ou 12')
Au signal de l'arbitre : START (6)
- **Arrêt du chrono (3 coups de sifflet)**
STOP (7)
Au signal de l'arbitre : START (6)

FIN DU MATCH

- Le chrono s'arrête et la sirène retentit
- Noter le score final sur la feuille de match
- NOUVEAU MATCH (2) pendant 3 secondes
ou TIME (1) pendant 3 secondes pour éteindre le pupitre