**TABLE DE MARQUE DU COSEC**

Mise en marche :

* Appuyer sur le bouton Arrêt/Marche

Dans tous les cas :

1) Programmation :

* 1. Appuyez simultanément sur les touches 15 et 16 : vous avez temps avant match
  2. Appuyez sur la touche 27 : vous avez Compte / Décompte
  3. Appuyez sur la touche 27 : vous avez le choix du sport
  4. Appuyez sur la touche 2 : HANDBALL s’affiche puis Compte / Décompte
  5. Appuyez sur la touche 0 : Temps cumulés s’affiche
  6. Appuyez sur 0 : Saisie des temps s’affiche
  7. Appuyez sur les touches 0 à 9 pour indiquer le nombre de minutes avant le match.
  8. Appuyez sur la touche 23 : Programmation durée s’affiche : tapez sur les touches de 0 à 9 pour indiquer le nombre de minutes de chaque mi-temps
  9. Appuyez sur la touche 23 : programmation durée temps mort s’affiche
  10. Appuyez sur la touche 23 : programmation durée prolongations s’affiche
  11. Si nécessaire **(pour les – de 14 par exemple)** tapez sur les touches 0 à 9 pour indiquer le nombre de minutes de chaque prolongation, sinon appuyez sur la touche 23 directement.
      1. – de 14 : 3\*15’ ou 2\*20’
      2. – de 16 : 2\*25’
      3. – de 18 et seniors : 2\*30’
  12. Le temps avant match s’affiche appuyez sur la touche 18 : le temps restant avant le match défile.
  13. A l’heure du match, appuyez sur la touche 28,
  14. Vous êtes prêt à démarrer le temps de jeu en appuyant sur la touche 18.

1. Pendant le match :
   1. Les buts de l’équipe Recevant s’ajoute en appuyant sur la touche 10, ceux de l’équipe Visiteur s’ajoute en appuyant sur la touche 26.
   2. Pour les Temps Morts d’Equipe (TTO), lorsque vous avez le carton **de l’équipe en possession du ballon** dans les mains, vous devez :
      1. Arrêtez le temps en appuyant sur la touche 18, puis sur le buzzer touche 19 et sur le TM touche 17, ces trois actions **doivent être faites très vite** et sans attendre de décision des arbitres.
      2. Au bout de 50 sec, un coup de buzzer retentit avant un autre coup à la minute. L’affichage reprend sa forme normale.
      3. Attendre le coup de sifflet de l’arbitre pour relancer le temps en appuyant sur la touche 18.
   3. A la mi-temps le buzzer retentit automatiquement, l’affichage montre le temps qui augmente. Normalement à l’affichage 10 :00, le jeu doit reprendre, appuyez sur la touche 28 : le chrono reprend sa forme normale avec un 2 au-dessus des :
2. En ce qui concerne les exclusions (2’)

Elles ne s’affichent pas au tableau, si toutefois vous le faites : pour l’équipe Recevant : appuyez sur la touche 13, si simultanément, il y a une autre exclusion : appuyez sur les touches 12 puis 14 en cas de troisième exclusion. Pour l’équipe Visiteur même chose avec les touches 23, 24 et 22.

1. En cas d’erreur, quelle qu’elle soit appuyez **simultanément** sur la **touche 16 et sur la touche source de l’erreur.**