

Matériel de table de marque nécessaire au chronométreur et au secrétaire pour un match



M17



1. Un pupitre de commandes pour le tableau mural (*à vérifier avant chaque rencontre*)
2. Un sifflet (*en cas de problème du klaxon*)
3. Un jeu de carton : Jaune, Rouge, Bleu et Blanc
4. Des feuilles vierges d'exclusion (*en nombre suffisant*)
5. Des fiches vierges pour joueurs blessés (*en nombre suffisant – sur N1M Élite, D2F, ...*)
6. Des gros feutres et stylos de couleurs différentes
7. Deux supports pour les fiches d'exclusion (*type : Chevalet*)
8. Un support pour le carton de Temps Mort d'Équipe
9. Deux jeux de trois cartons verts de TME (*identifiés T1, T2 et T3*)
10. Un chronomètre manuel
11. Un ordinateur avec accès à :
12. - Une feuille de match électronique
13. - Une feuille de table électronique
14. Une feuille de match papier et feuille de table papier (*si problème*)

ENTREE EN JEU			
<small>(à compléter avant le début du match)</small>			
Équipe :	Joueur N° :	Minutes :	Secondes :

