

<p>Le doigt SPORTIDENT contient une PUCE</p>  <p>Le N° correspond à UN SEUL ELEVE (à respecter) voir la feuille jointe pour les attributions des DOIGTS SI dans l'enveloppe avec les cartes reçues au secrétariat</p>	<p>Le doigt SI est enfilé sur la face supérieure de l'index jusqu'à la phalange la plus proche de la paume de la main droite, l'élastique bien serré</p>  <p>Pour poinçonner, fléchir l'index pour pouvoir introduire l'extrémité du doigt SI dans l'orifice du boîtier</p>	<p>La Station SPORTIDENT</p>  <p>Le N° de code du poste EST SON NOM. C'est le N° qui se trouve dans la seconde colonne dans la description de postes sur la carte. (ICI LE POSTE 31)</p>	<p>L'action de poinçonner se fait en introduisant le doigt SI dans la station SI à l'endroit prévu</p>  <p>un BIP SONORE confirme l'action</p> <p>Beep:)))</p>
<p>AVANT LE DEPART IL FAUDRA :</p> <p>mais PAS DE PANIQUE : Des assistants DEPART SERONT LA POUR VOUS AIDER</p>	<p>1. vider la mémoire EFFACER- CLEAR</p>  <p>Beep:)))</p>	<p>2. ré-initialiser la PUCE CONTROLER- CHECK</p>  <p>Beep:)))</p>	<p>3. Enclencher le chronomètre interne DEPART - START</p>  <p>Beep:)))</p>
<p>A L'ARRIVEE, après le dernier poste de votre parcours, vous suivrez les cônes plastics qui vous emmeneront à la TENTE D'ARRIVEE POUR :</p>	<p>4. arrêter votre chronomètre</p>  <p>Beep:)))</p>	<p>5. vous rendre à l'ordinateur situé au secrétariat :</p> 	<p>6. RECEVOIR VOTRE TICKET-COURSE</p> 

ATTENTION, TRES IMPORTANT VOTRE PARCOURS DOIT ABSOLUMENT ETRE FAIT DANS L'ORDRE NUMERIQUE CROISSANT: VOIR LA PREMIERE COLONNE DE LA DESCRIPTION DE POSTES AU DOS DE LA CARTE.

1 erreur = 15 minutes de pénalité / 2 erreurs = 30 minutes de pénalité / 3 erreurs = NON CLASSÉ