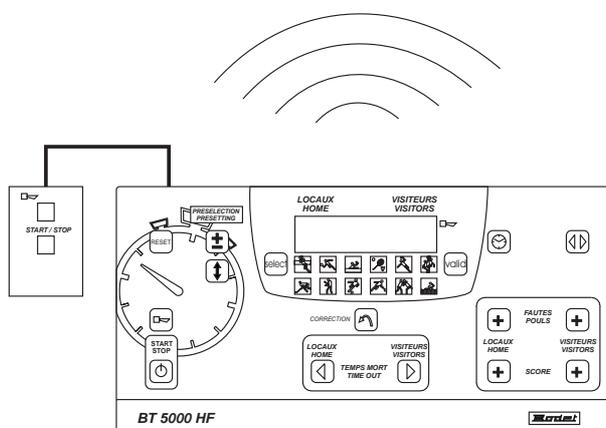
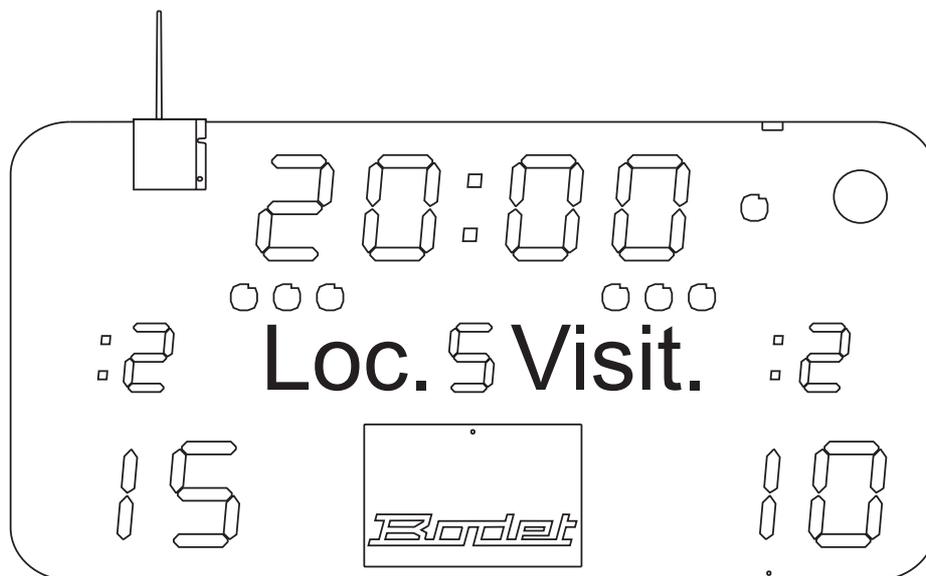


TABLEAU BT5000 HF

LIAISON RADIO HF OU LIAISON FILAIRE



INSTRUCTIONS D'UTILISATION VERSION SPÉCIFIQUE



► N° Indigo 0 825 06 68 71

BP1
49340 TREMENTINES
FRANCE
Tél. 02 41 71 72 00
Fax. 02 41 71 72 01
www.bodet.fr



Réf.: 605686D

S'assurer à réception que le produit n'a pas été endommagé durant le transport pour réserve au transporteur.



1) Procédure de mise en route du pupitre	3
1.1 Procédure simplifiée	3
1.2 Procédure complète de mise en route	4
2) Définition des touches des pupitres	6
3) Généralités sur le fonctionnement des tableaux BT5000 HF	8
3.1 Paramétrage par sport	8
3.2 Mode correction	9
3.3 Modification de la durée des périodes de jeu	9
3.4 Rechargement de la batterie du pupitre principal	10
3.5 Affichage et réglage de l'heure	10
3.6 Communication radio	11
3.7 Sauvegarde des informations	11
3.8 Conseils d'utilisation	11
4) Pupitres et claviers annexes	12
4.1 Clavier klaxon - Start/Stop - Pupitre principal	12
4.2 Clavier klaxon - Pupitre secondaire fautes	12
4.3 Pupitre secondaire fautes	12
4.4 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession	13
4.5 Pupitre principal avec liaison filaire	13
4.6 Option pupitre avec liaison série RS232	14
4.7 Pupitre BT5000 HF et FIL Club	15
5) Tableaux d'affichage	16
6) Descriptif par sport	17
7) Séquence du test panneau et pupitre	45
8) Lexique	46
9) Que faire si... Vérifier que...	47

⇒ Lecture de la notice :

Quand un chiffre et une touche sont à côté (exemple ① ⊗) cela correspond à la touche repérée sur les schémas fig.1, 2 et 3 du chapitre 2.

Pour chaque responsable de club, photocopier le chapitre 1 et le paragraphe du sport concerné chapitre 6.

1) Procédure de mise en route du pupitre

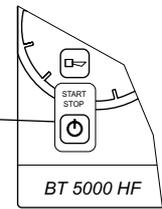
1.1 Procédure simplifiée (avec pupitre principal)

Vérifier que le panneau d'affichage est bien alimenté (affichage de l'heure).

En version filaire, raccorder au préalable le pupitre principal au boîtier de raccordement.

1.1.1 Démarrage du pupitre principal

Appui bref sur la touche ⑤ .

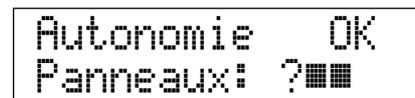


L'affichage de la visu. indique la mise en route du pupitre.
Attendre quelques secondes le défilement des messages.

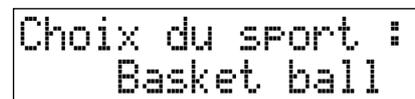
Message d'accueil. Le pupitre recherche les tableaux dans la salle.

Autonomie charge batterie OK (si batterie existante).

Indication du niveau de réception radio et du nombre de panneaux en communication avec le pupitre.



Si tout est OK, affichage du dernier sport pratiqué :



Sélectionner le sport désiré en appuyant sur ③  ou avec ⑬  et ⑭  puis valider en appuyant sur ④ .



Sélectionner le type de règlement désiré pour le sport parmi les 2 ou 3 configurations proposées avec la touche ③ , puis valider avec ④  (exemple en basket : choix jeu FIBA: 4x10 24sec ou 2x20 24sec ou 2x16 24sec).

Après appui sur ④ , le pupitre est prêt pour lancer le match. Se reporter à la page du sport concerné paragraphe 6 (descriptif par sport).



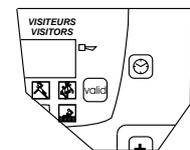
1.1.2 Chronomètre

Pour démarrer ou arrêter le chronomètre, appui bref sur "Start/Stop".

1.1.3 Arrêt du pupitre

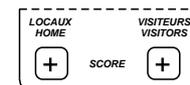
A la fin du match, appuyer sur la touche ①  pendant 5 secondes au minimum jusqu'à disparition complète de l'affichage du pupitre (émission de bips sonores).

Le tableau d'affichage indique l'heure, le pupitre est arrêté, la visu. doit être éteinte.



1.1.4 Scores

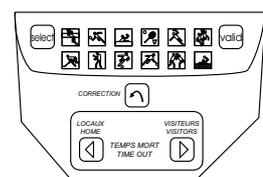
Pour incrémenter les points de l'équipe "Locaux" ou "Visiteurs", appui touches scores correspondantes.



1.1.5 Correction

Pour effectuer une correction, appui sur ② , la visu. clignote.

Changer les informations à corriger (appuyer sur les touches scores, fautes, ajout de temps jusqu'à la valeur correcte à afficher) (pour ajout de temps, arrêter le chronomètre). Dès la correction terminée, appui touche ②  pour revenir en mode normal.



3

1.2 Procédure complète de mise en route

Vérifier que le panneau d'affichage est bien alimenté (affichage de l'heure).

Le pupitre de commande fonctionne de la même façon en version radio HF ou filaire.

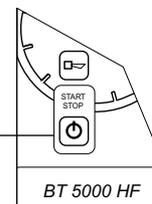
Nota : en version filaire, raccorder au préalable le pupitre principal au boîtier de raccordement.

Il n'est pas nécessaire de désactiver les modems radio des tableaux, ceci est fait automatiquement.

1.2.1 Démarrage du pupitre principal

Si d'autres pupitres sont raccordés, voir chapitre 4.

Appui bref sur la touche (5) 



L'affichage de la visu. indique la mise en route du pupitre.
Attendre quelques secondes le défilement des messages.

Message d'accueil. Le pupitre recherche les tableaux dans la salle.

Autonomie charge batterie OK (si batterie existante).
Indication du niveau de réception radio et du nombre de panneaux en communication avec le pupitre.

```
Autonomie   OK
Panneaux:  ?■
```

Si tout est OK, affichage du dernier sport pratiqué :

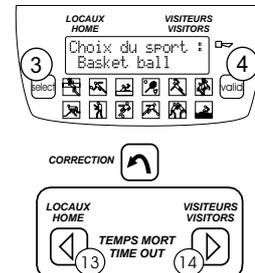
```
Choix du sport :
Basket ball
```

Si le pupitre n'affiche pas automatiquement le choix du sport, voir le chapitre 9 "Que faire si ...Vérifier que".

4

1.2.2 Choix du sport

Sélectionner le sport désiré en appuyant sur (3)  puis valider en appuyant sur (4) .



Défilement des sports également possible avec les touches (13)  et (14) .

Nota : choix des sports parmi :

Basket Ball, Basket Ball mini-basket, Handball, Volley Ball, Tennis, Tennis de table, Badminton, Programme entraînement, Netball, Rink hockey, Floorball, Futsal.

Après le choix du sport, il est proposé pour chaque sport 2 ou 3 configurations de jeu "type de règlement" les plus utilisées. Chaque configuration possède des paramètres de jeu par défaut qui sont modifiables et enregistrables avec le programme paramétrage pour chaque sport. Le paramétrage "usine" est toujours récupérable.

1.2.3 Sélection du type de règlement par sport

Sélectionner le type de règlement désiré pour le sport parmi les 3 configurations proposées avec la touche (3)  puis valider avec (4) .

Après l'appui sur (4)  le pupitre est prêt pour lancer le match. Se reporter à la page du sport concerné (voir chapitre 6 descriptif par sport).

1.2.4 Relancer un nouveau match

Pour relancer un nouveau match, appuyer sur la touche  pendant 3 secondes. Le pupitre se met de nouveau dans "Choix du sport" (voir chapitre 1.2.2).

1.2.5 Arrêt du pupitre

A la fin du match appuyer, sur la touche  pendant 5 secondes minimum, jusqu'à la disparition complète de l'affichage sur le pupitre.

Émission de bips puis arrêt automatique du pupitre.

Nota : le pupitre s'arrête automatiquement après 1 heure sans appui touche.

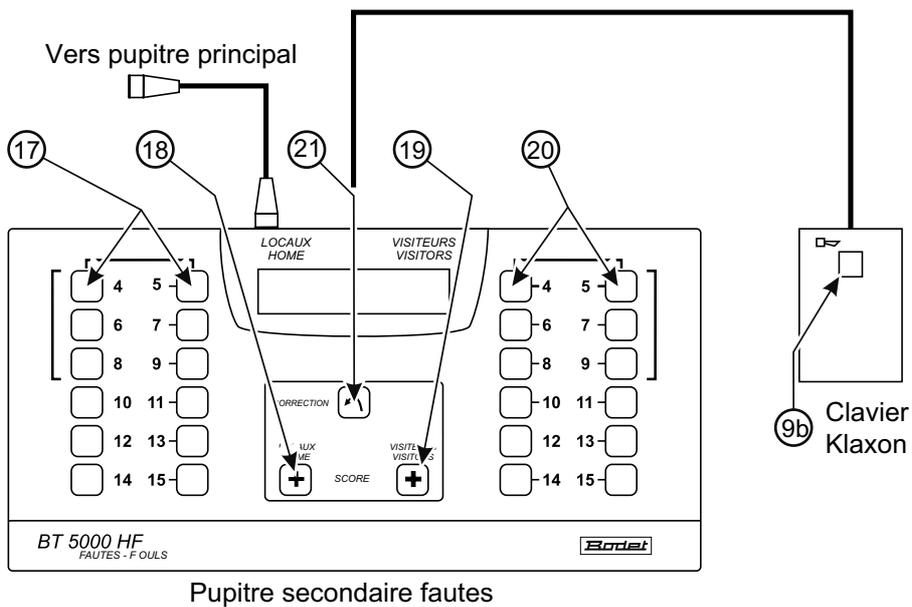
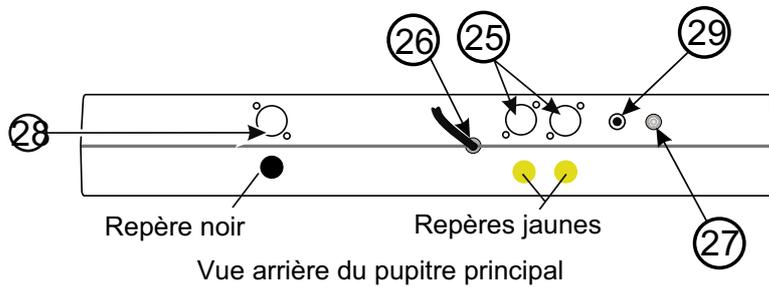
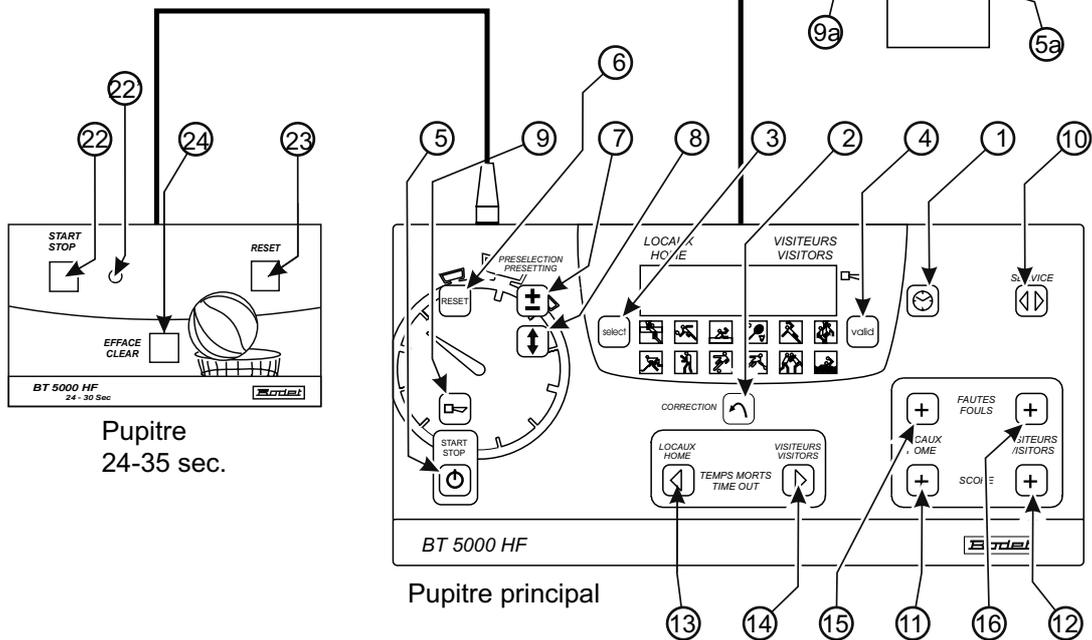


En mode HF, ranger le pupitre dans sa valise de transport (si présente) en prenant soin de mettre en charge la batterie pour les prochains utilisateurs.

En mode filaire, il est inutile de recharger le pupitre du fait que la recharge se fait par le panneau principal.

2) Définition des touches des pupitres

- (1) Touche arrêt pupitre "OFF" ou affichage heure :
- si appui prolongé > à 5 sec. : arrêt du pupitre (dès apparition message "arrêt du pupitre" possibilité de redémarrer le pupitre en relâchant la touche).
 - si < à 5 sec. : affichage de l'heure ou du sport en cours.
- (2) Touche correction : appui touche "correction", l'affichage clignote, puis appui sur la touche à corriger puis appui de nouveau sur la touche "correction" pour retourner en mode actif.
- le mode correction est actif pour les scores et les fautes même si le chrono. est en marche.
 - le mode correction est actif sur le chronomètre de jeu si le chronomètre est arrêté.
- (3) Touche "SELECT" :
- si appui bref < à 3 sec. : sélectionner choix d'un sport, un type de configuration ou paramètre d'un sport.
 - si appui prolongé > à 3 sec. : accès menu paramétrage par sport si affichage prêt pour le début du match.
- (4) Touche "VALID" :
- si appui bref < à 3 sec. :
 - avant un match : valider les choix du sport ou préparer le pupitre pour le début du match.
 - pendant un match : affichage autonomie batterie en %.
 - si appui prolongé > 3 sec. : relance nouveau match, redémarrage pupitre au dernier sport pratiqué.
- (5) Touche démarrage pupitre mise sous tension et Start/Stop chrono.
- (5a) Touche Start/Stop chrono. uniquement.
- (6) Touche Reset match : rechargement du chrono. à la valeur programmée sans modification des scores et des fautes (actif si chrono arrêté).
- (7) Touche ± incrémentation ou décrémentation de la valeur du chrono :
- avant début de match : ajout ou retrait de minutes.
 - pendant le match : avec le mode correction ajout ou retrait de secondes.
- (8) Touche comptage/décomptage : permet de changer le mode de fonctionnement du chrono. Voir visu. ↓ décomptage ou ↑ Comptage.
- (9) et (9a) Touche Klaxon : actionner ou arrêter manuellement le klaxon.
- (10) Touche "Service" : pour indiquer l'équipe qui a le service.
- (11)(12) Touche "Score" : incrémenter les points de l'équipe "Locaux" ou "Visiteurs".
- (13)(14) Touche "Temps mort" : changer les valeurs des paramètres par sport dans le menu paramétrage ou affectation des temps morts par équipe ou défilement des sports pratiqués.
- (15)(16) Touche "Fautes" : incrémenter les fautes "Locaux" ou "Visiteurs".
- (22)(22') Touche Start/Stop du chrono. temps de possession. Diode rouge témoin arrêt chrono. temps de possession.
- (23) Touche Reset à 24 ou 35 sec. du temps de possession (selon la valeur programmée dans le menu paramétrage Basket Ball ou Water-Polo).
Si bouton "RESET" pressé et que la valeur du chronomètre temps de jeu est inférieure à la valeur du temps de possession alors mise au noir des afficheurs BT5002P-5006.
- (24) Touche Effacement affichage temps de possession : seulement si le chronomètre est arrêté (STOP du chrono temps de possession).
- (17) Touches "Fautes" : incrémenter les fautes d'un joueur de l'équipe "Locaux".
- (18)(19) Touches "Scores" : incrémenter les points de l'équipe "Locaux" ou "Visiteurs".
- (20) Touches "Fautes" : incrémenter les fautes d'un joueur de l'équipe "Visiteurs".
- (21) Touche "Correction" : presser touche, l'affichage clignote, appuyer sur la touche à corriger puis de nouveau sur la touche "correction" pour retour en mode actif (correction des fautes personnelles et des sports).
- (25) 2 Prises DIN repère jaune pour pupitre 24-35sec. et pupitre secondaire fautes.
- (26) Câble vers clavier Start/Stop et klaxon.
- (27) Diode verte témoin de charge batterie.
- (28) Prise DIN repère noir vers tableau (liaison filaire uniquement).
- (29) Prise d'alimentation du transformateur pour recharger les batteries.



3) Généralités sur le fonctionnement des tableaux BT5000 HF

La communication entre le tableau d'affichage et le pupitre principal fonctionne sans aucune modification par liaison radio HF (sans fil) ou par liaison filaire.

L'utilisation des pupitres en version radio HF ou filaire est identique.

Une antenne radio est intégrée dans le pupitre (non apparente) (sauf pour le pupitre BT5000 FIL Club).

Une antenne radio est située en haut à gauche sur le tableau d'affichage (BT5011 et BT5012), pour les autres modèles BT5001/10 Club, BT5002P/6, elle est intégrée dans le tableau).

Un pupitre peut commander un ou plusieurs tableaux.

Avant le démarrage du pupitre s'assurer que le tableau est alimenté en 230V (affichage de l'heure apparente).

Si le pupitre secondaire est utilisé pour la gestion des fautes personnelles, celui-ci est alimenté par le pupitre principal. Raccorder le pupitre secondaire au pupitre principal avant la mise en route du pupitre principal (câble avec repère jaune).

Procéder de même si le pupitre 24-35 secondes (Basket et Water Polo) est utilisé, le relier au pupitre principal (voir pages 77).

Le pupitre HF peut être alimenté en 230V si la batterie interne est déchargée (voir chapitre 3.4 rechargement des batteries du pupitre page 10).

Le pupitre principal peut être relié en filaire au tableau principal (repère noir).

3.1 Paramétrage par sport

Le paramétrage pré-enregistré pour chaque sport peut être modifié :

Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Affichage du match prêt au démarrage.

Pour modifier les paramètres du sport concerné, appuyer sur **3** **Select** pendant 3 secondes (émission de plusieurs bips).

Exemple pour le Basket Ball :

Tps Possession
duree : 24 sec

Affichage des paramètres modifiables.
Les paramètres sont différents pour chaque sport.

Tps Possession
duree : 20 sec

Avec les touches **13** **←** et **14** **→** modifier les valeurs pour chaque paramètre et passer au paramètre suivant en appuyant sur **3** **Select**.

Duree Periode
match : 16 min

Modifier les paramètres souhaités, défilement des paramètres modifiables avec **3** **Select**.

Se reporter au chapitre "paramétrage" pour chaque sport (chapitre 6, descriptif par sport page 16).

Après le défilement de tous les paramètres, le pupitre se replace en position de démarrage d'un match avec les nouvelles valeurs des paramètres enregistrées dès appui sur la touche **4** **Valid** (sortir du menu paramétrage, en validant les nouvelles valeurs).

↓ 10:00 ■ →
0 24s 0

Si seulement quelques paramètres sont à modifier, il est possible de revenir en position démarrage du match sans faire défiler tous les paramètres, en appuyant sur **4** **Valid** (sortir du menu).

8

3.2 Mode correction

En mode correction, l'affichage du pupitre clignote.

Pour effectuer une correction, appuyer sur (2) ou (21) (↵).

- La visu. clignote signalant que le mode correction est actif.
- Modifier les informations à corriger (appuyer sur les touches scores, fautes ou ajout de temps, jusqu'à la valeur correcte à afficher).
- Pour les scores et les fautes, le mode correction est actif même si le chronomètre est en marche, l'affichage des nouvelles valeurs étant instantané sur le tableau d'affichage.

Nota : pour la correction du chronomètre, l'affichage de la correction du chronomètre est immédiatement réalisé sur la visu. du pupitre. L'affichage sur le tableau reste figé à la dernière valeur indiquée jusqu'à l'appui de nouveau sur la touche (2) (↵) pour ressortir du mode correction lorsque l'opérateur est certain de sa modification. La pression des touches (2) ou (21) (↵) validera l'information corrigée et le tableau affichera alors la même valeur que la visu. du pupitre. Le match peut alors être relancé (cette particularité permet à l'opérateur de préparer la correction et de la faire valider par le responsable de table ou l'arbitre avant l'affichage sur le tableau).

Lorsque la durée du temps de jeu est correcte, appui sur (2) (↵) pour revenir au mode normal puis lancer le chronomètre en appuyant sur la touche Start/Stop (5) (⏻).

Exemple de correction :

⇒ Rajouter 10 secondes de jeu au chronomètre principal :

- arrêt du chrono avec Start/Stop (5) (⏻).
- appui sur correction (2) (↵).
- appui sur touche (7) (±) 10 fois (1 fois pour chaque seconde de jeu).
- visualisation sur la visu. du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction. Si la valeur est OK appui sur (2) (↵) pour sortir du menu correction. Le tableau et le pupitre affichent la nouvelle valeur du chronomètre.
- Appui sur (5) (⏻) ou (5a) pour relancer le match.

⇒ Rajouter du temps de jeu au chronomètre temps de possession :

- Même opération mais ajout + 1 seconde à chaque appui touche (6) (RESET) du pupitre principal.

⇒ Rajouter du temps de jeu après la fin d'une période :

- Cela peut également être réalisé une fois la période terminée (klaxon ayant retenti). L'appui sur la touche correction fait réapparaître le temps de jeu de la période précédente terminée. Ajouter des secondes de jeu avec (7) (±).
- Relancer le match avec Start/Stop. Le jeu reprend alors à la période de jeu précédente.

3.3 Modification de la durée des périodes de jeu

Avant le démarrage d'un match, il est possible de modifier le temps de jeu sans rentrer dans le menu paramétrage par sport.

Une fois la valeur du chronomètre affichée, l'affichage du pupitre est prêt au lancement d'un match.

- Si le chronomètre est en mode décomptage ↓, appui sur (7) (±) = retrait de minutes.
- Si le chronomètre est en mode comptage ↑, appui sur (7) (±) = ajout de minutes.

- Le mode comptage ou décomptage est modifiable avec (8)  (appui touche prolongé).
- A chaque appui sur (6) , le chronomètre rechargera la dernière valeur de temps de jeu sélectionnée.
- Si arrêt du pupitre ou lancement d'un autre match avec appui touche (4) , la valeur du temps de jeu reviendra à la valeur pré-enregistrée dans les paramètres du sport concerné.
- En mode décomptage, le chronomètre décompte la valeur affichée jusqu'à 0.
- En mode comptage, le chronomètre compte de 0 jusqu'à la valeur programmée.
- Pendant le temps de jeu (si le chronomètre est arrêté) :
il est possible d'inverser le mode de fonctionnement du chronomètre en  ou  sans inverser sa valeur (rattrapage d'une ou plusieurs secondes si arrêt du chrono trop tardif par exemple).
- Attention, en mode Match quand le chronomètre est en marche, les touches (1) ; (3) ; (4) ; (6) ; (7) ; (8)  sont inactives.

3.4 Rechargement de la batterie du pupitre principal (sauf le pupitre BT5000 FIL Club)

Après chaque utilisation, il est conseillé de mettre en charge le pupitre avec le chargeur secteur afin que le prochain utilisateur ait un pupitre prêt et chargé (le pupitre peut être en charge tout en étant rangé dans la valise de rangement).

Le pupitre peut être raccordé en permanence au secteur sans détérioration.

- diode verte allumée fixe : batterie rechargée.
- diode verte allumée clignotante : batterie en charge.

A tout moment, il est possible de connaître le niveau de charge de la batterie en appuyant sur (4)  lorsque le pupitre est en fonctionnement.



10

En cas de charge insuffisante de la batterie, affichage en mode match sur le pupitre :



ou à la mise en route



L'autonomie de la batterie en pleine charge est supérieure à 8 heures. La durée de recharge complète est d'environ 4 heures.

Si le pupitre est déchargé, il va émettre une série de bips sonores toutes les 2 minutes pour prévenir l'opérateur.

3.5 Affichage et réglage de l'heure

Pour afficher l'heure sur le tableau, appui bref sur touche (1) .

L'horloge est interne au tableau d'affichage, on peut donc laisser le tableau sous tension et l'heure affichée même si le pupitre est éteint.



L'heure est sauvegardée pendant une coupure secteur.

Pour retour au mode match, appuyer de nouveau sur la touche (1) .

Réglage de l'heure :

- Appuyer sur la touche ①  : pour accéder au menu "heure",
- Appuyer sur la touche ②  : les minutes clignotent, modification des valeurs avec ⑬  ou ⑭ ,
- Appuyer sur la touche ②  : les heures clignotent, modification des valeurs avec ⑬  ou ⑭ ,
- Appuyer de nouveau sur ②  : pour sortir du menu "heure".

3.6 Communication radio

Il est possible de vérifier la communication radio entre le pupitre et le tableau en visualisant l'activité des diodes sous le pupitre. Les diodes clignotent = envoi de message vers le tableau.

De même, sur le tableau (proche de l'antenne) il est possible de visualiser les diodes du modem HF (même fonctionnement).

Si votre panneau est en panne et qu'aucune diode ne clignote, faire vérifier le fonctionnement de votre installation (voir chapitre 9 page 64).

3.7 Sauvegarde des informations

Version radio HF ou filaire : en cas de coupure secteur sur le tableau, le pupitre principal garde en mémoire toutes les informations, l'affichage du tableau devient noir. Au retour secteur le tableau réaffiche les informations mise à jour du pupitre.

3.8 Conseils d'utilisation

Penser à recharger le pupitre après chaque utilisation.

Éteindre le pupitre (appui 5 secondes sur la touche ① ) puis le ranger dans la valise de rangement (si existante) tout en conservant si possible le bloc chargeur alimenté.

4) Pupitres et claviers annexes

4.1 Clavier klaxon - Start/Stop - Pupitre principal

Permet d'activer, depuis le clavier, les 2 fonctions suivantes :

- klaxon du tableau principal : durée appui touche = durée klaxon ; arrêt klaxon automatique.
- Start/Stop : marche/arrêt du chronomètre temps de jeu.

4.2 Clavier klaxon - Pupitre secondaire fautes

Permet d'activer, depuis le clavier, le klaxon du tableau principal : durée appui touche = durée du klaxon; arrêt klaxon automatique.

4.3 Pupitre secondaire fautes

Utilisé pour les sports : Basket Ball, Hockey sur Glace, Water-Polo (avec une treizième touche fautes perso.), Rink Hockey et Floorball.

Le marquage du pupitre secondaire fautes est modifié pour le Hockey sur glace avec un rajout de texte.

Le pupitre secondaire fautes doit être raccordé au pupitre principal avant le démarrage du pupitre principal (repère jaune ● proche prise DIN et bague sur fil jaune du pupitre secondaire, voir chapitre 2 page 7).

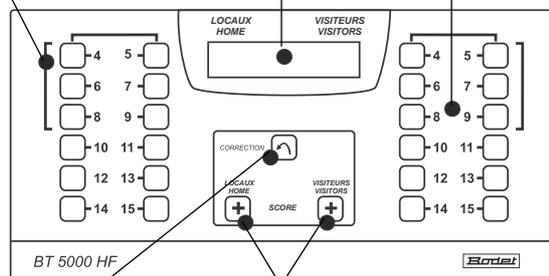
12

Les touches (locaux) 4, 6, 8 et 5, 7, 9 sont utilisées en Hockey et Floorball pour l'affectation d'un temps de pénalité de 2, 5 ou 10 minutes (2 fautes maxi. de chaque par équipe), (2 et 5 minutes pour Rink Hockey).

Affichage du temps de jeu en comptage. Le chrono. est affiché en comptage pour le basket (durée totale du jeu écoulé) et nombre de fautes personnelles.

L'appui sur chaque touche de 4 à 15 permet d'incrémenter le nombre de fautes personnelles Basket Ball. Appui sur touche pour incrémenter +1 faute pour le joueur concerné.

Mode correction du pupitre fautes.
Retrait de score ou de fautes :
- retrait d'une faute personnelle : appui touche correction puis sur la touche du n° de joueur concerné.
- retrait une pénalité X minutes : appui correction puis sur la touche X minutes de l'équipe concernée.



Un autocollant permet de cacher temporairement les n° de joueurs afin de les remplacer par les vrais numéros à l'occasion d'un match événement.

Le numéro de chaque touche est modifiable avec le programme paramétrage pour chaque sport.

Touches scores locaux- visiteurs.
Quand le pupitre fautes est connecté au pupitre principal, les touches scores du pupitre principal sont inactives.

Les prises DIN inutilisées sont cachées avec des cabochons.

*Pour le handball, paramétrage des touches pour affecter une pénalité de 2 minutes à un numéro de joueur.

Lorsque le pupitre principal est mis en marche, affichage sur le pupitre secondaire fautes :



Après le choix du sport, affichage du sport sélectionné puis se reporter à chaque chapitre du sport concerné pour l'affichage de la visu.

4.4 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession

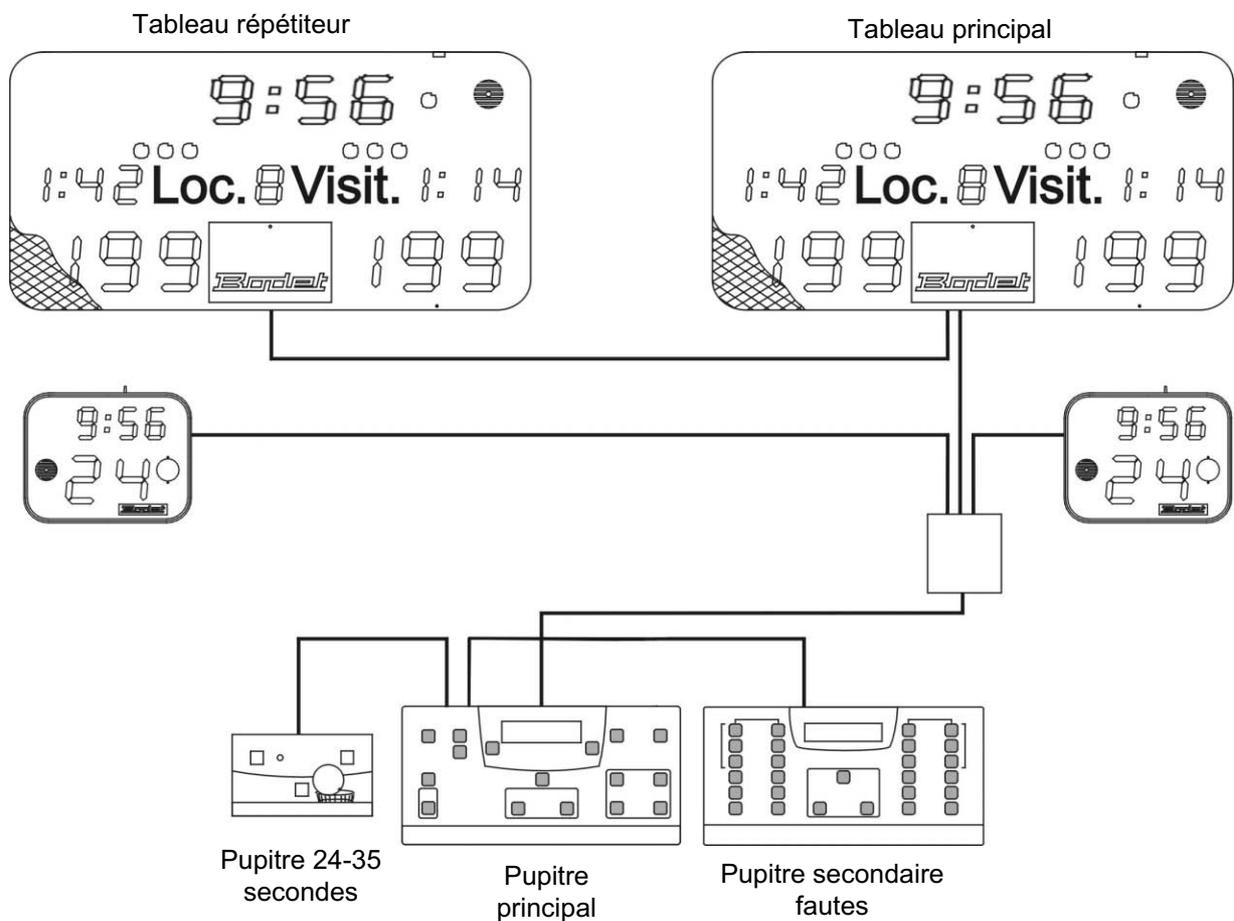
Il est utilisé avec les afficheurs BT5002P (Basket Ball ou Water Polo) ou BT5006 (Basket Ball). Raccorder le pupitre 24-35 sec. au pupitre principal avant le démarrage du pupitre principal (repère jaune ● proche prise DIN et bague sur fil jaune du pupitre secondaire, voir chapitre 2 page 7).

Les afficheurs temps de possession BT5006 indiquent le temps de jeu pour les autres sports si l'alimentation secteur est raccordée. Pour faire disparaître l'affichage du BT5006 pendant les matchs (autre que le Basket ball ou Water polo), supprimer l'alimentation secteur des BT5006.

4.5 Pupitre principal avec liaison filaire

Raccorder la prise DIN du pupitre principal, au coffret de raccordement situé près de la table de marque (repère noir ● proche prise DIN).

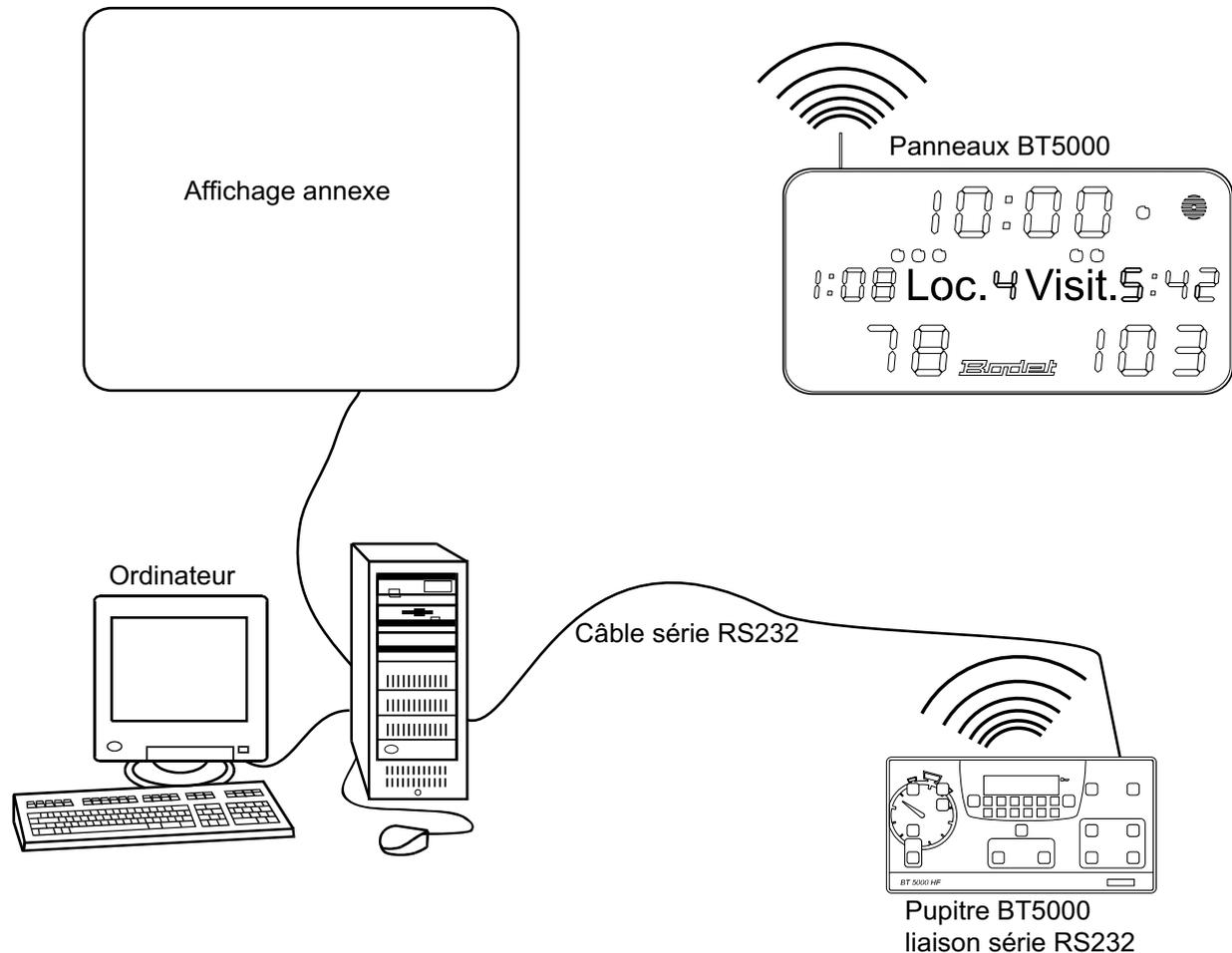
Le pupitre principal en version filaire se recharge par l'intermédiaire du tableau principal.



4.6 Option pupitre avec liaison série RS232 (réf. 915602)

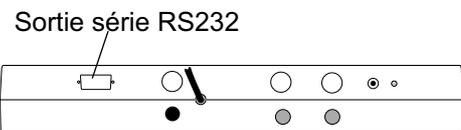
Le pupitre avec liaison série RS232 permet, par l'intermédiaire d'un ordinateur, d'afficher différentes informations de matchs (score, chrono...) sur un affichage autre qu'un tableau BT5000 (ex : écran géant, moniteur, vidéoprojecteur...).

Remarque : il est possible de cumuler les 2 types d'affichage : panneaux BT5000 et l'affichage annexe utilisant la liaison série RS232.



L'installation du pupitre liaison série (réf. 915602) avec panneaux BT5000 est identique avec un pupitre classique (réf. 915601).

Connecter le câble série RS232 sur le pupitre sur la sortie prévue à cet effet ainsi que sur l'ordinateur sur COM.



Vue arrière pupitre

Réaliser le câblage de l'affichage annexe sur l'ordinateur (voir la notice explicative de votre appareil, servant pour l'affichage, pour plus de détails).

Pour plus d'infos, contacter Bodet.

4.7 Pupitre BT5000 HF et FIL Club

Les pupitres BT5000 HF Club (réf.915608) et BT5000 FIL Club (915618) sont des pupitres standards simplifiés.

Différences entre le pupitre BT5000 HF standard (réf.915601) et le pupitre BT5000 HF Club (réf.915611) :

- Pas de valise de rangement.
- Pas de raccordement vers les pupitres annexes et de la liaison filaire.
- Pas de poire klaxon Start/Stop.

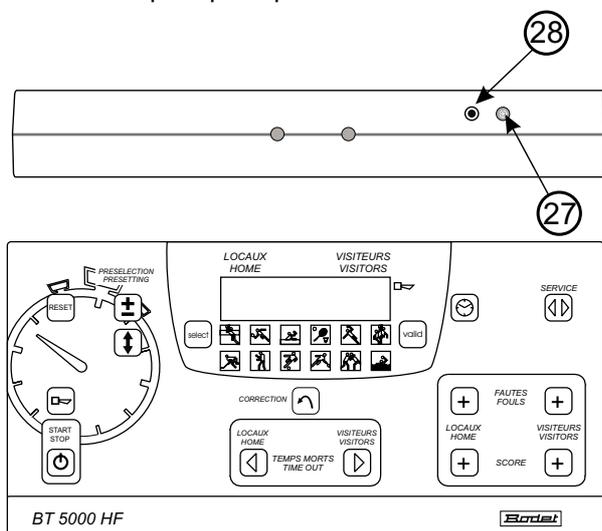
Différences entre le pupitre BT5000 FIL standard (réf.915608) et le pupitre BT5000 FIL Club (réf.915618) :

- Pas de modem radio.
- Pas de bloc chargeur.
- Pas d'accumulateurs (pas de réserve de marche).
- Pas de valise de rangement.
- Pas de raccordement vers les pupitres annexes mais conservation de la liaison filaire.
- Pas de poire klaxon Start/Stop.

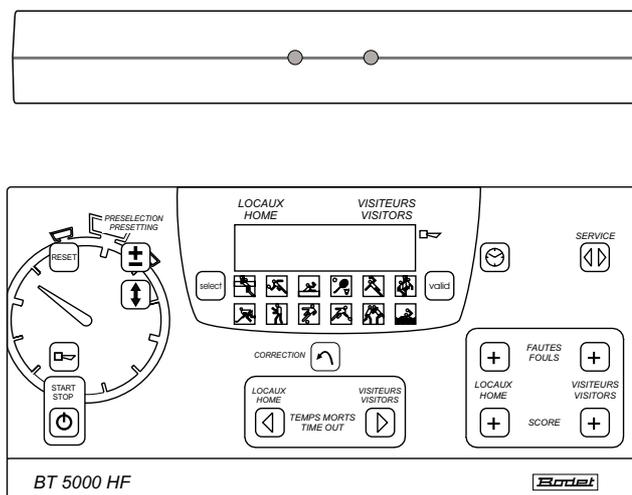
Remarques :

- Les programmes restent identiques quelque soit la version du pupitre.
- La poire klaxon Start/Stop, le pupitre 24/35 secondes et le pupitre secondaire ne peuvent pas être raccordés.
- Tous les autres spécificités sont similaires à celles des pupitres standards.

Pupitre principal BT5000 HF Club



Pupitre principal BT5000 FIL Club



(27) Diode verte témoin de charge batterie.

(28) Prise DIN repère noir vers tableau (liaison filaire uniquement).

(29) Prise d'alimentation du transformateur pour recharger les batteries.

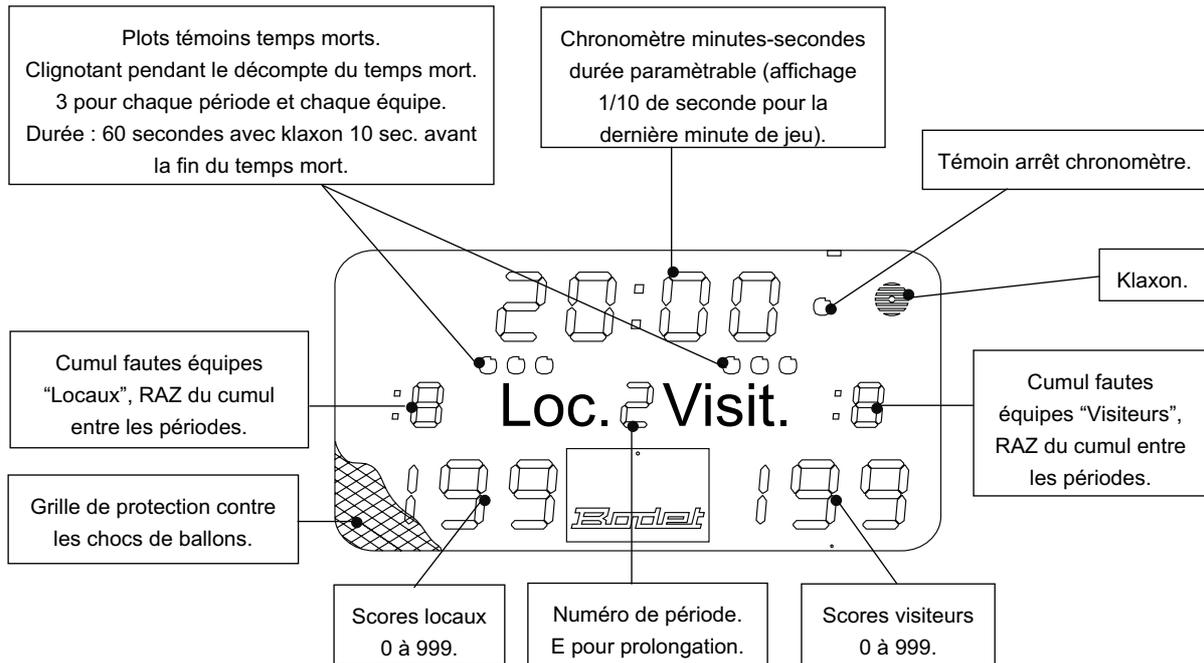
6) Descriptif par sport

Il existe 2 Eproms contenant chacune des sports différents une standard et une spécifique :

- BT5000 Std : Basket ball, Mini Basket, Handball, Volley ball, Tennis, Tennis de table, Badminton, Programme entrainement, Netball, Rink hockey, Floorball, Futsall.
- BT5000 Spe : Basket ball, Handball, Volley ball, Tennis, Badminton, Programme entrainement, Boxe, Lutte, Squash, Pelote basque, Water Polo, Hockey sur Glace.

Table des matières

Basket ball	17
Handball	21
Volley ball	24
Tennis	27
Badminton	29
Entrainement	32
Lutte	34
Boxe	36
Squash	38
Pelote Basque	40
Water Polo	42
Hockey sur glace	46

**Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club**

* En mode correction : appui bref pour ajout de secondes de jeu.

Au démarrage d'un sport : appui bref pour modifier le temps de jeu en minutes.



* Mode comptage ou décompte du chrono : appui 2 secondes pour changer l'état.



* Reset chrono. : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chrono. arrêté) sans RAZ scores et fautes.

Menu principal : appui bref, sélection d'un sport.
Mode match : appui prolongé, accès au menu paramétrage par sport.
Menu paramétrage : appui bref, sélection des paramètres.

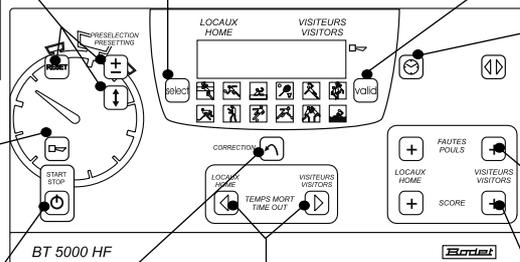
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec.
Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.

Arrêt pupitre si appui prolongé > 5 sec.
Affichage heure ou match si appui bref.

Activation ou arrêt klaxon immédiat.
Durée appui = durée sonnerie du klaxon.

Mise en marche du pupitre.
Marche/Arrêt du chrono.
Appui Start permet de relancer le chronomètre même pendant la sonnerie du klaxon.

Mode correction : appui bref sur , la visu. clignote.
Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur pour revenir en mode normal.



Pupitre principal

Affectation temps mort 60 sec. par équipe, arrêt automatique en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée. Retrait en mode correction. Dans le menu principal, permettent la sélection d'un sport. Dans le menu paramétrage par sport, touches et permettent de modifier les valeurs des paramètres du jeu.

Affectation faute d'équipe à chaque appui.
Retrait en mode correction (touches non actives si le pupitre secondaire fautes est raccordé).

Score + 1 point par équipe concernée. Retrait en mode correction (touches non actives si le pupitre secondaire fautes est raccordé).

17

Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.

Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.

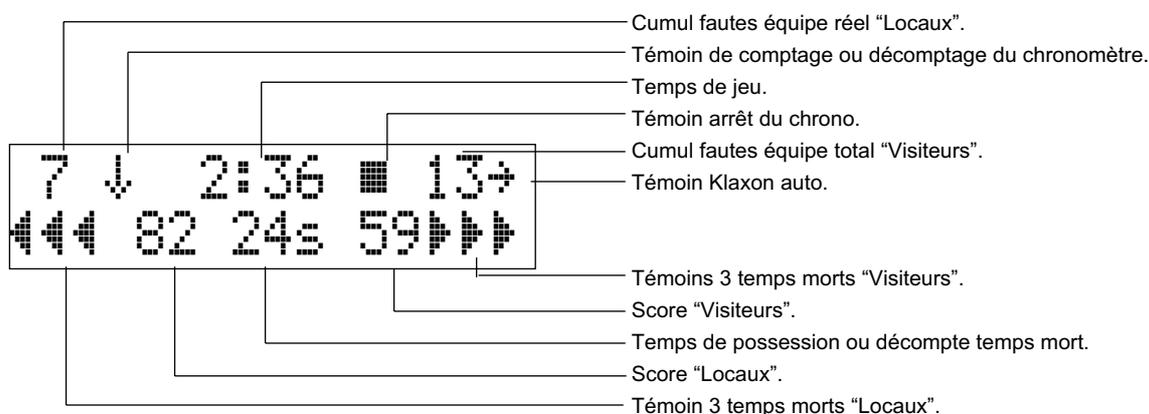
Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

BT 5000 HF**Bodet**

⇒ Choix du type de configuration :

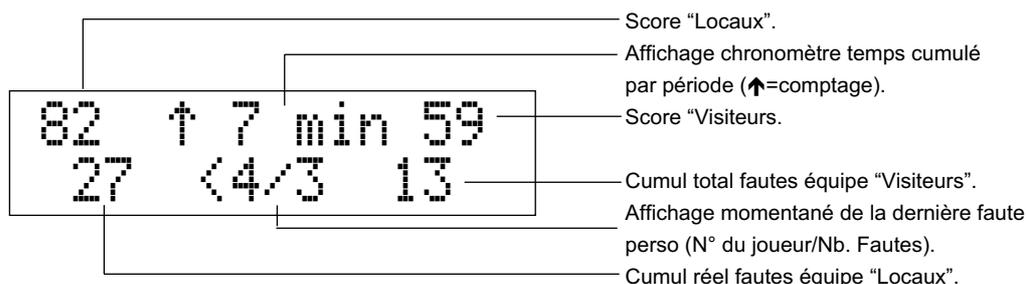
Basketball FIBA: 4x10 24sec	Jeu en 4 périodes de 10 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 temps morts de 1 minute par période - 1 temps mort par prolongation - Temps repos à 0 - Prolongation 5 minutes - Matches internationaux - Nationaux Pro A - Pro B - National 1, 2, 3.
Basketball 2x20 24sec	Jeu en 2 périodes de 20 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 8 par période - 2 temps morts période n°1 et 3 temps morts période n°2 - Temps de repos à 0 - Matches régionaux.
Basketball 2x16 24sec	Jeu en 2 périodes de 16 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 2 Temps morts - Temps de repos à 0 - Matches jeunes.

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

Visu. du pupitre principal

18

Si le pupitre 24-35 sec. n'est pas raccordé au pupitre principal, l'information 24 sec. est remplacée par le numéro de période.

Visu. du pupitre secondaire fautes⇒ Entre les périodes de jeu :

- Remise à zéro du cumul des fautes équipes.
- Effacement des témoins temps morts.
- Décomptage du temps de repos si programmé (affichage à la place du chronomètre). Le plot témoin arrêt chrono. est actif.

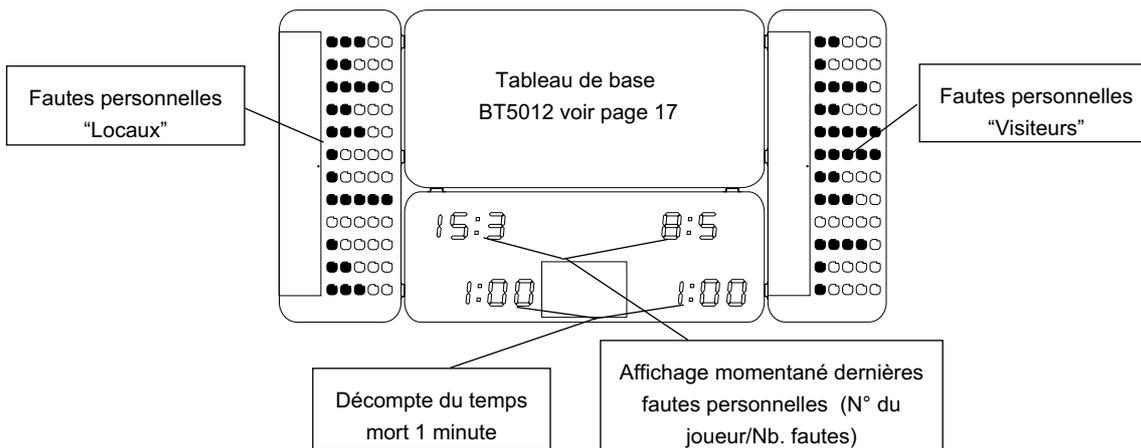
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".



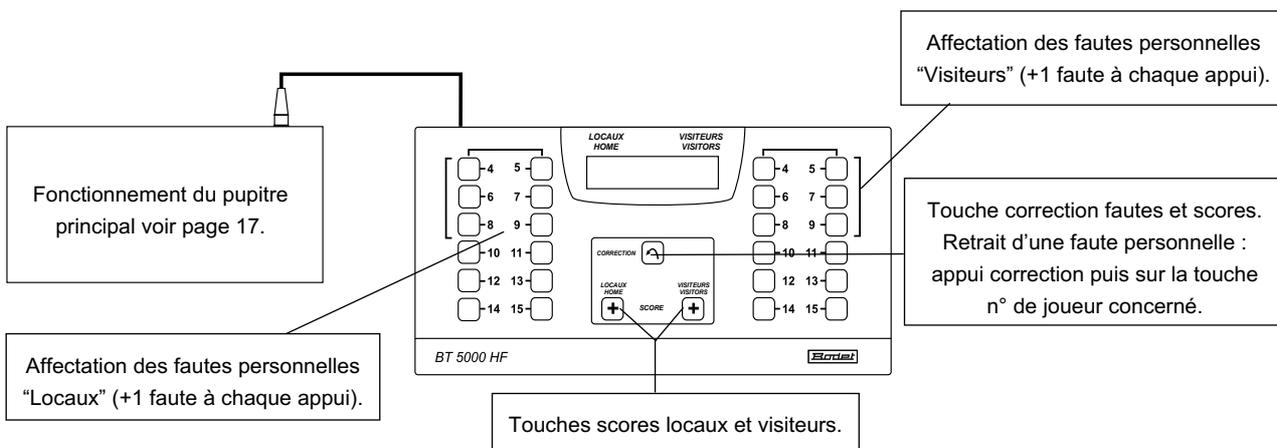
PARAMÉTRAGE PAR SPORT				BASKET BALL	
Appui (3) pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.				(13) et (14) modifier les valeurs des paramètres. (3) passer au paramètre suivant. (4) valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU.			PARAMÈTRES	DESCRIPTION	
Type 1	Type 2	Type 3			
Tps Possession duree : 24 sec	24 sec	24 sec	1 à 99 secondes	Durée du temps de possession du ballon 24 sec.	
Fin Posses. stop chrono : Non	Non	Non	Oui ou Non	Le décompte à 0 du temps de possession arrête ou non le chronomètre principal.	
Tps Possession en 1/10 : Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, la dernière seconde du temps de possession s'affiche sur le panneau 24s.	
Duree avant match : 0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée dès validation du sport. Appui "Start" pour lancer ce décompte.	
Klaxon avant match : 0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage prochain du match. Si = 0, pas de klaxon.	
Nb periodes /match : 4	2	2	2 ou 4 périodes	Sélection du match en 2 ou 4 périodes.	
Duree periode match : 10 min	20 min	16 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.	
Duree tps repos auto : 0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Si = 0 pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter automatiquement la durée programmée à la fin de la période. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.	
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 sec	0 à 50 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage prochain du match. Appuyer sur "Start" pour lancer ce décompte.	
Duree repos mi-match : 0	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.	
Prolongation duree : 0 min	5 min	5 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points. Une prolongation de 5 minutes renouvelable si égalité.	
Cumul max fautes equipe : 5	8	5	1 à 9	Choix du nombre maxi. de fautes cumulées par équipe.	
Nombre fautes perso : 5 min	5	5	1 à 6	Choix limitation de 1 à 6 fautes personnelles avant exclusion.	
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.	
Klaxon auto fin TM : Non	Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, le klaxon sonnera automatiquement à chaque fin de temps mort.	
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin du temps mort.	
Duree activation klaxon: 5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 sec	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.	
Maintient result pendant: 30sec	30 sec	30 sec	10 à 60 secondes par pas de 10 sec.	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant un temps programmable si le temps de repos automatique n'est pas programmé.	
Rappel parametre usine : Non*	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.	



Tableaux complets BT5112 - BT5212 - BT5312

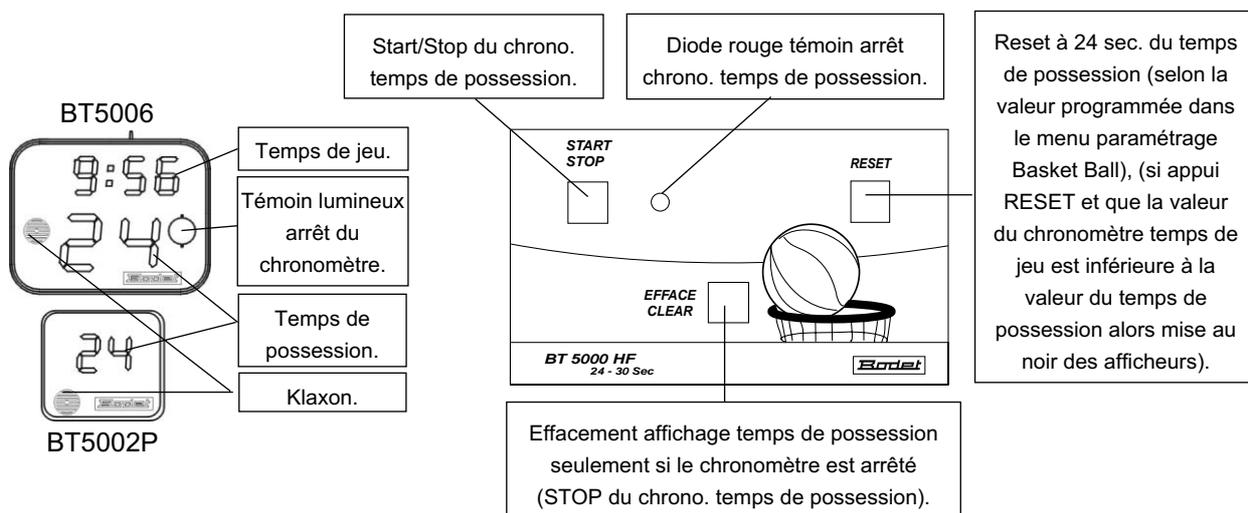


Pupitre secondaire fautes



20

Pupitre 24 secondes : temps de possession



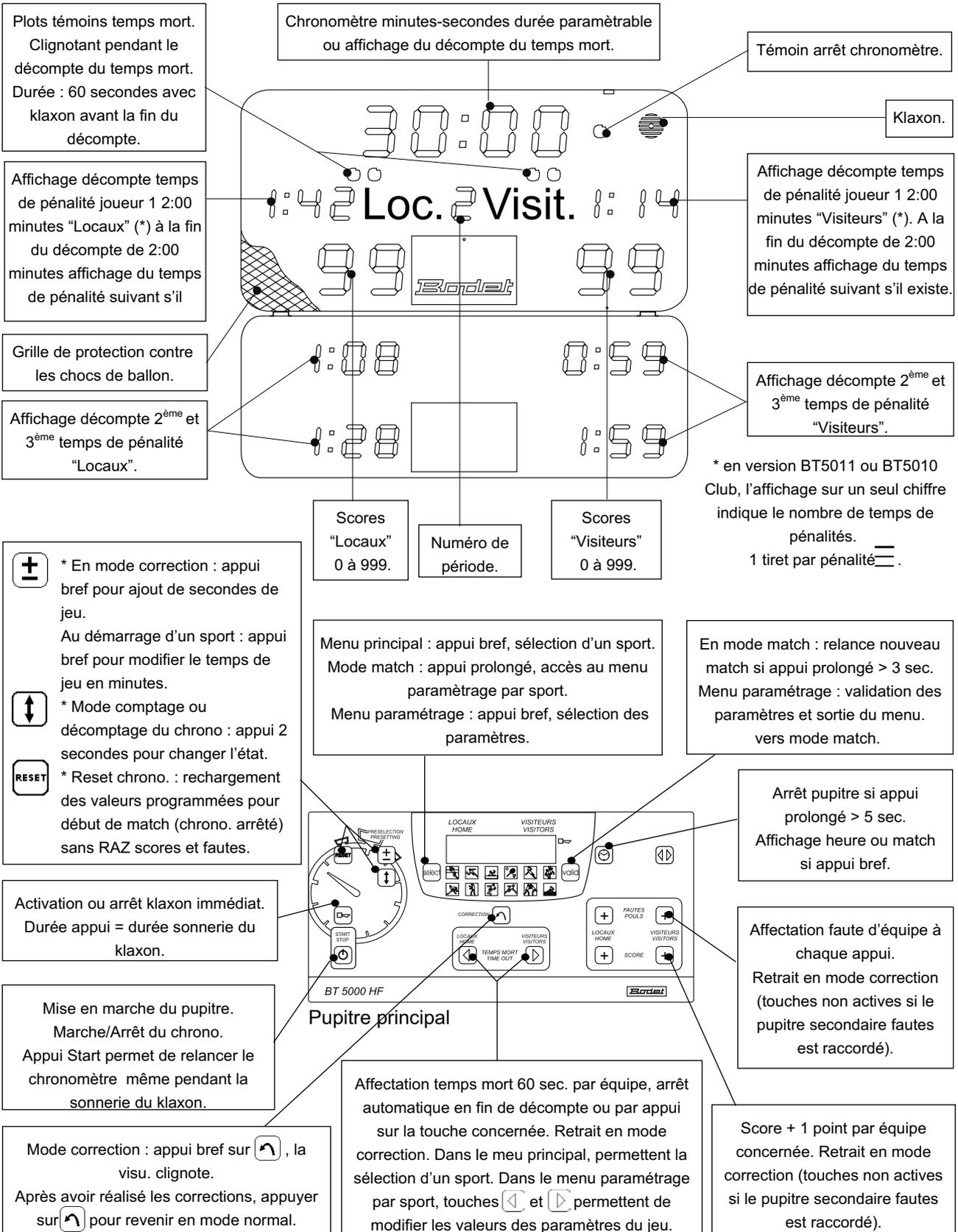
⇒ Correction des valeurs :

Correction rapide si appui touche reset par erreur : la touche "EFFACE" annule le dernier appui sur touche "RESET" si l'appui est effectuée avant 2 sec. maxi. Le décomptage revient à la valeur décomptée comme si le 1^{er} appui sur la touche "RESET" n'avait pas été effectué.

Ajout de secondes pour le temps de possession : ajout de temps + 1 sec. : appuyer sur touche (2) puis (6) du pupitre principal. Chaque appui (6) en mode correction = +1 seconde sur le chronomètre temps de possession.

Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club

Tableau complet BT5112



Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.

Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.

Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

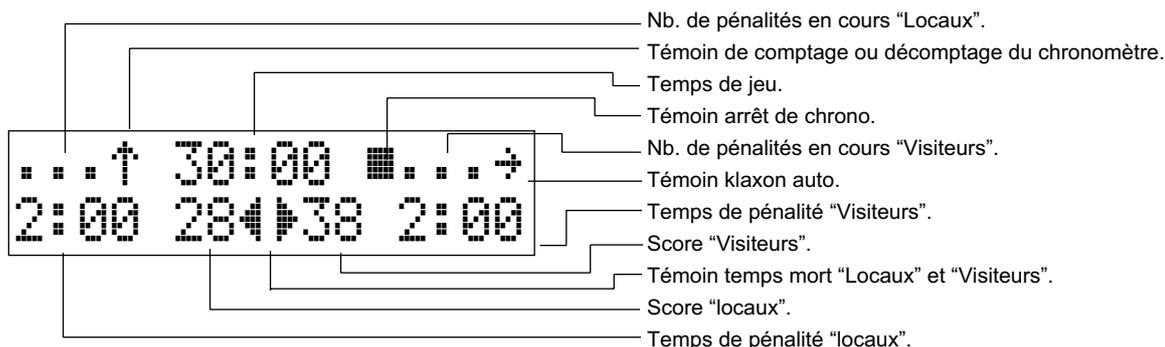


⇒ Choix du type de configuration :

Handball 1 : 0-30 / 0-30	Jeu en 2 périodes de 0 à 30 minutes - RAZ du chrono en fin de première période - 1 TM par période - Temps de repos 10 min. - 2 prolongations maxi. de 5 minutes - Klaxon automatique.
Handball 1 : 0-30 / 30-60	Jeu en 2 périodes de 30 minutes - Le chrono affiche 0-30 minutes puis 30-60 minutes - 1 TM par période - Temps de repos 10 min. - 2 prolongations maxi. de 5 minutes - Klaxon automatique.

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

Visu. du pupitre principal



⇒ Entre les périodes de jeu :

- Effacement des temps morts.
- Report des temps de pénalités en cours.
- Décomptage des temps de repos si programmé (affichage à la place du chronomètre).

Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

⇒ Affectation des pénalités sur le pupitre principal :

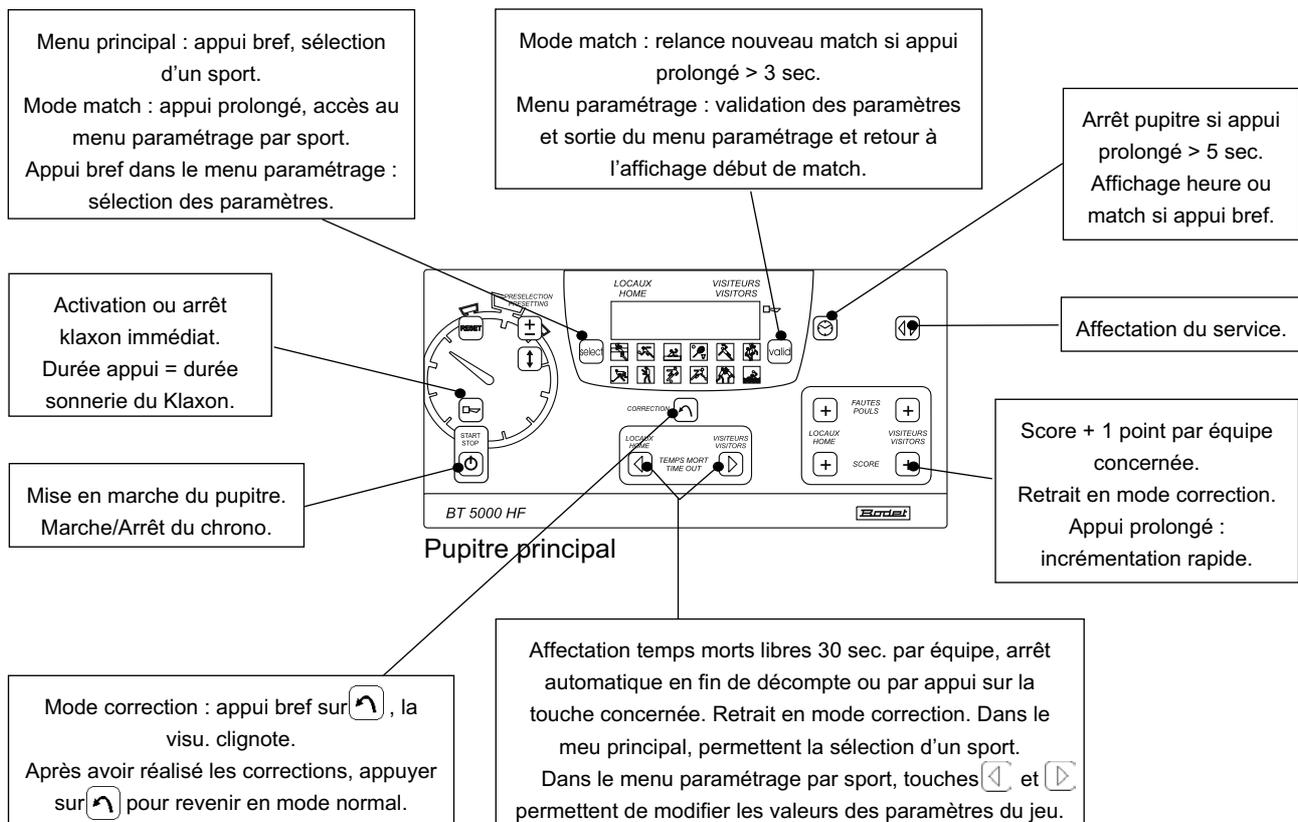
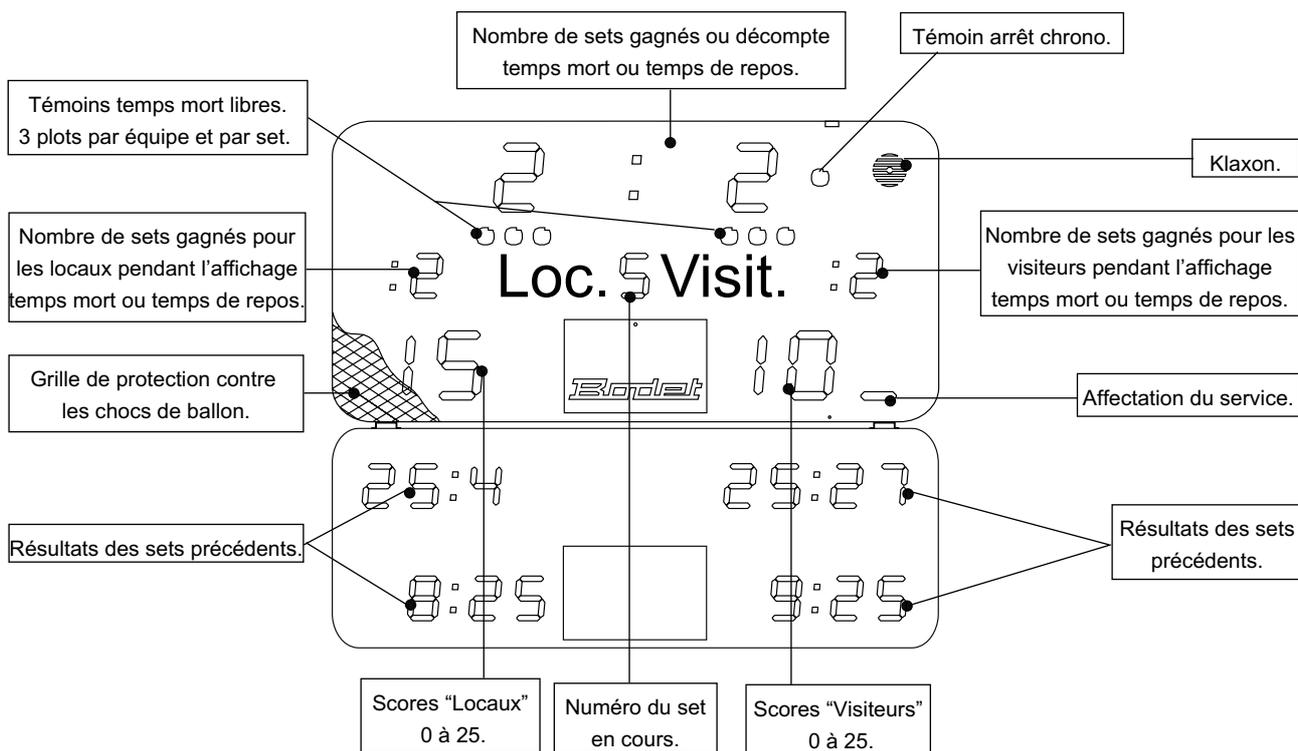
La première pénalité "Locaux" ou "Visiteurs" est indiquée sur le tableau de base. Si d'autres pénalités sont affectées, elles sont affichées sur le bas du tableau. A la fin de la première pénalité, la 2^{ème} pénalité est affichée sur le tableau de base. S'il n'y a qu'une pénalité par équipe, elle est toujours affichée sur le tableau de base (même principe pour la 3^{ème} pénalité).



MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT		HANDBALL	
Appui pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.		et modifier les valeurs des paramètres. passer au paramètre suivant. valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU. Type 1	Type 2	PARAMÈTRES	DESCRIPTION
Duree periode match : 30 min	30 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée des périodes de jeu.
Klaxon auto fin periode: Oui	Oui	OUI ou NON	Permet de choisir si un klaxon automatique doit retentir à la fin du décompte de la période.
RAZ chrono en 2 Periode: Oui	Non	OUI ou NON	Permet de redémarrer le chrono en 2 ^{ème} période à l'affichage 0:00 minutes ou le temps de la fin de la 1 ^{ère} période.
Prolongation duree : 5 min	5 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points. Une prolongation de 5 minutes renouvelable si égalité.
Nombre de TM / periode: 1	1	0 à 7	Choix du nombre de temps morts par période de jeu par équipe.
Duree temps mort : 60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix de la durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin du temps mort.
Nb penalite / periode: 3	3	1 à 3	Choix du nombre de pénalité par équipe gérées sur le tableau d'affichage.
Penalite duree : 120 sec	120 sec	1 à 990 secondes par pas de 10	Choix durée des pénalités en secondes par joueur; 2 minutes soit 120 secondes.
Duree activation Klaxon: 5 sec	5 sec	0 à 5 sec	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Maintient result pendant: 30 sec	30 sec	10 à 60 secondes par pas de 10 sec.	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant un temps programmable si le temps de repos automatique n'est pas décompté.
Rappel parametre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club
Tableau complet BT5112

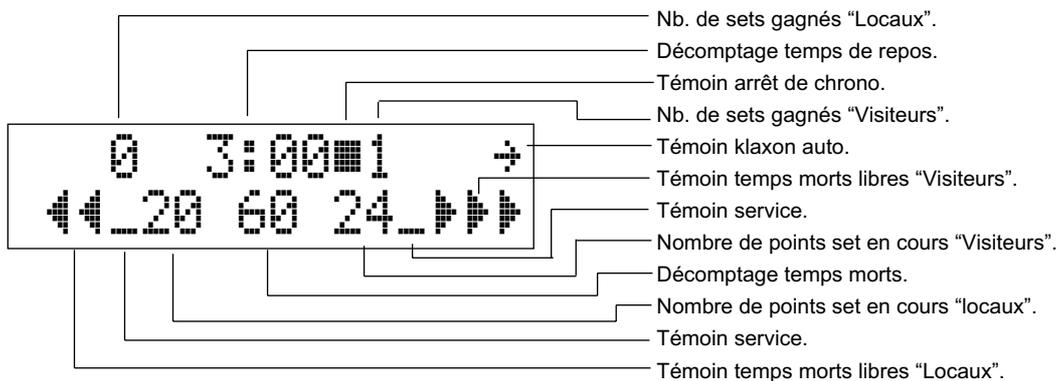


Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.
 Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.
 Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

⇒ Choix du type de configuration :

- Volley-Ball
 1: 5x25Pts 60sec Nouveau règlement de Volley Ball avec 4 sets de 25 pts avec 2 pts d'écart "marque continue" (3 sets gagnants) - le dernier set est en 15 pts : avec 2 pts d'écart - 2 Temps morts libres (set 1 à 5) de 30 sec. et 2 temps morts techniques de 60 sec. automatiques au 8^{ème} et 16^{ème} points (set 1 à 4). Temps de repos de 3 minutes.
- Volley-Ball
 2: 5x25Pts 60sec Idem type 1 mais avec les temps de repos en automatique.
- Volley-Ball
 3: 3x15Pts 60sec Ancien règlement avec 2 sets gagnants de 15 points avec marquage au service - Temps morts 60 secondes.

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

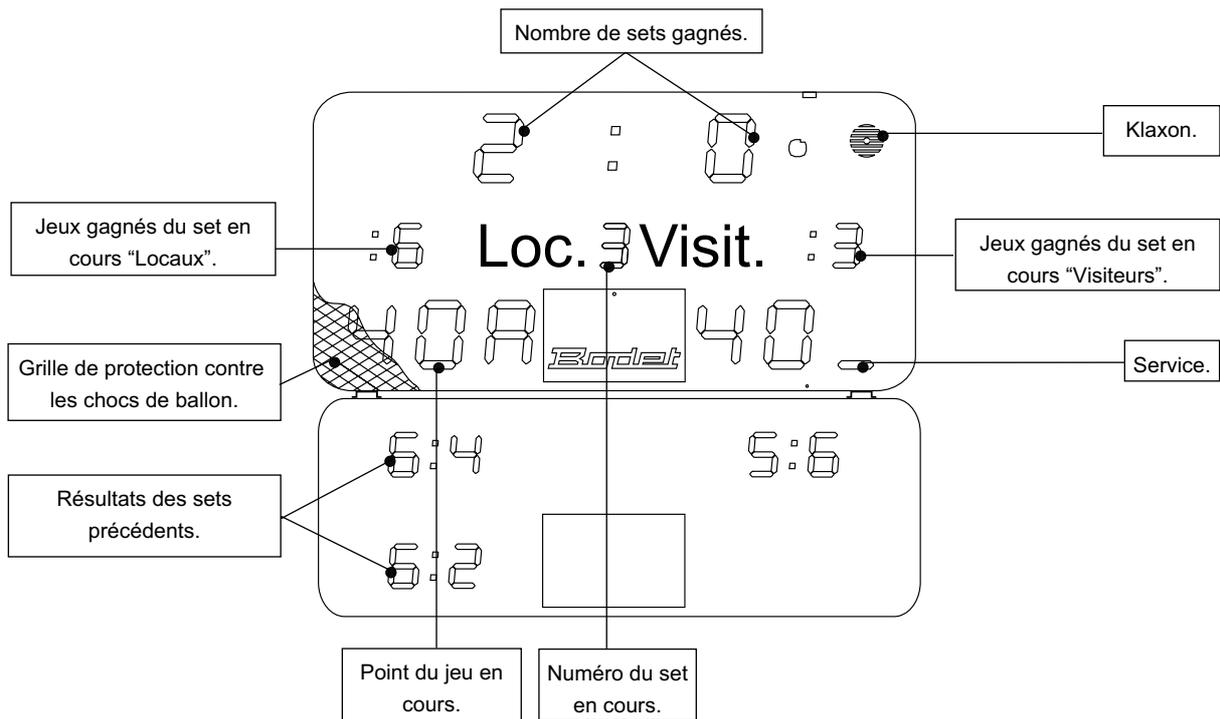
Visu. du pupitre principal

 ⇒ Entre les périodes de jeu :

- Effacement des temps morts.
- Décomptage des temps de repos si programmé. L'affectation du service est automatique à l'attribution du point. L'indicateur de service peut être géré seul avant d'attribuer un point à une équipe.
- Pour les matchs internationaux la durée temps mi-match de 3 minutes doit être paramétrée à 10 minutes.

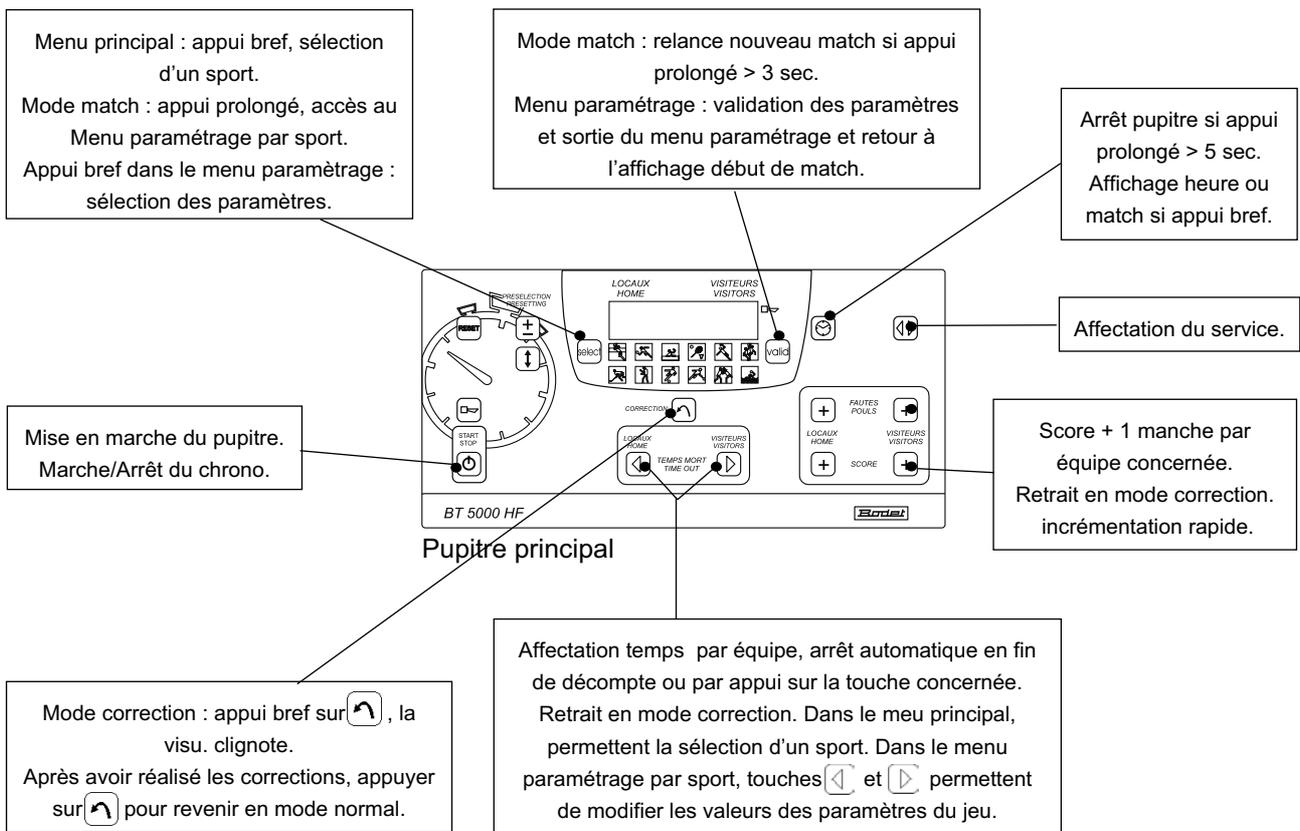
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT				VOLLEY BALL	
Appui (3)  pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu est prêt au démarrage du sport.				(13)  et (14)  modifier les valeurs des paramètres. (3)  passer au paramètre suivant. (4)  valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU.			PARAMÈTRES	DESCRIPTION	
Type 1	Type 2	Type 3			
Nb de sets /match : 5	5	3	1 à 5 sets	Choix du nombre de set maximum par match.	
Nb de points /set : 25	25	15	1 à 99 points	Choix du nombre de points par set pour affectation automatique du set si 2 points d'écart.	
Nb points /set décisif : 15	15	15	1 à 99 points	Choix du nombre de points du set décisif pour affectation automatique du set si 2 points d'écart.	
Duree tps repos : 3 min	3 min	3 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.	
Duree tps repos : mi-tps : 3 min	3 min	3 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.	
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin des temps de repos (entre set ou mi-match).	
Duree temps mort : 60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée temps mort technique ou libre. Pour tous les cas la durée des temps morts du set décisif est de 30 sec.	
Klaxon avant fin TM : 0 sec	0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon avant la fin prochaine du temps mort.	
Duree activation Klaxon : 5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 sec	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.	
TM technique valid : Oui	Oui	Oui	OUI ou NON	Si OUI, le temps mort technique se déclenche automatiquement au 8 ^{ème} et 16 ^{ème} points (set 1 à 4).	
Duree Temps Mort tech. : 60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix de la durée du temps mort technique.	
Rappel Parametre usine : Non	Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.	

Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club Tableau complet BT5112



27



Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.

Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.

Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

⇒ Choix du type de configuration :

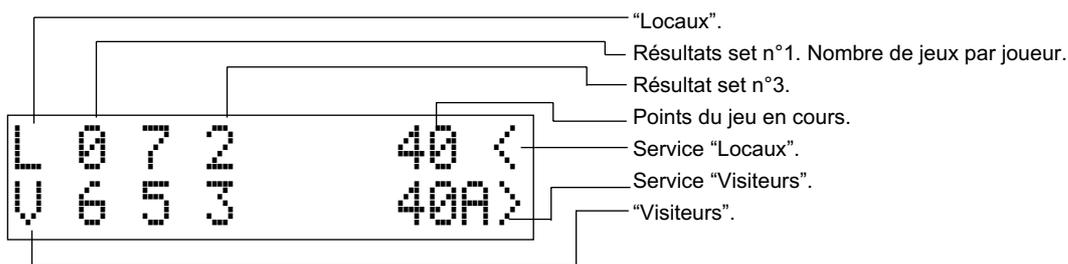
Tennis Match en 3 sets gagnants sans Tie break avec règle de l'avantage.
1:3Sets+Avanat9e

Tennis Match en 5 sets gagnants sans Tie break avec règle de l'avantage.
2:5Sets+Avanat9e

Tennis Match en 3 sets gagnants sans Tie break sans règle de l'avantage.
3:3 Sets

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

Visu. du pupitre principal



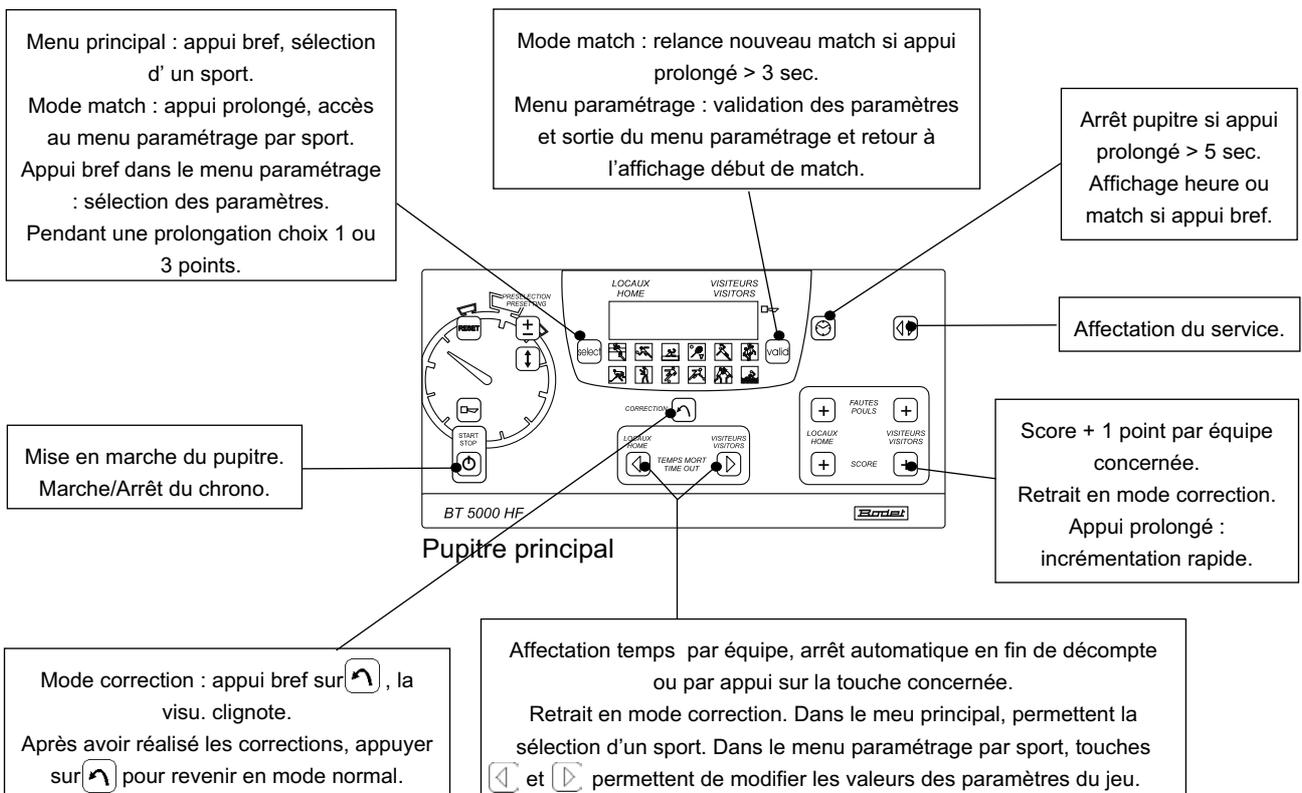
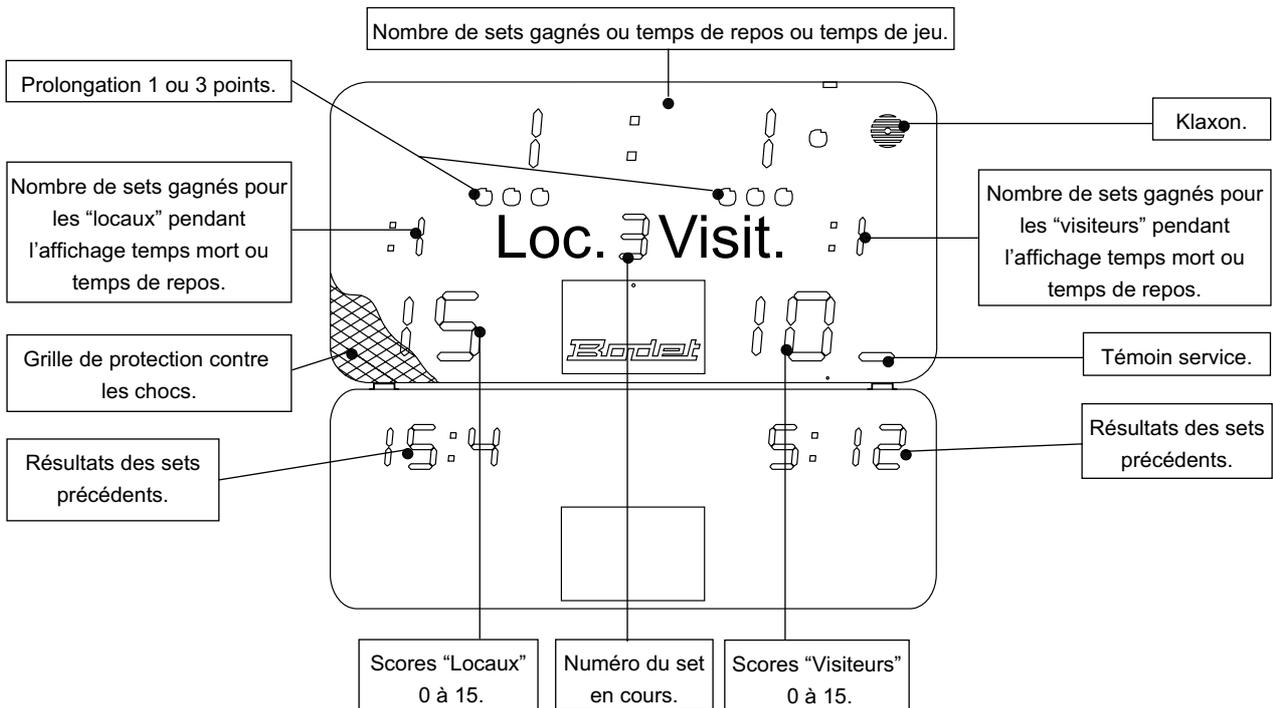
- Le tableau d'affichage ne gère pas la durée totale du match.
- L'affectation du service doit être gérée manuellement avec la touche service.

MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT			TENNIS	
Appui (3)  pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.			(13)  et (14)  modifier les valeurs des paramètres. (3)  passer au paramètre suivant. (4)  valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU.	PARAMÈTRES		DESCRIPTION	
Type 1 Type 2 Type 3				
Nombre de sets /match : 3	5	3	1 à 5 sets	Gain du match en 2 sets ou en 3 sets gagnants soit 3 ou 5 sets maximum (choix 1 à 5 sets).
Activation tie-break: Non	Non	Non	OUI ou NON	Gestion du dernier set avec ou sans Tie Break (7 points). Si Tie Break OUI : gain du match avec 2 points d'écart (tous les sets sont en Tie Break). Si Tie Break NON : gain du match au dernier set avec 2 jeux d'écart (les sets précédents sont en Tie Break).
Règle de l'avantage: Oui	Oui	Non	OUI ou NON	Nouveau mode d'attribution du jeu si égalité 40/40. Si NON : jeu gagné avec 2 points d'écart : 40/40 → Avantage → gain du jeu. Si OUI : jeu gagné avec 1 point d'écart : 40/40 → gain de jeu. Pas de point avantage pour le gain du jeu.
Activation buzzer: Non	Non	Non	OUI ou NON	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive le buzzer du pupitre pendant le match (l'attribution des points est silencieuse).
Rappel parametre usine: Non	Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club

Tableau complet BT5112



Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.

Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.

Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

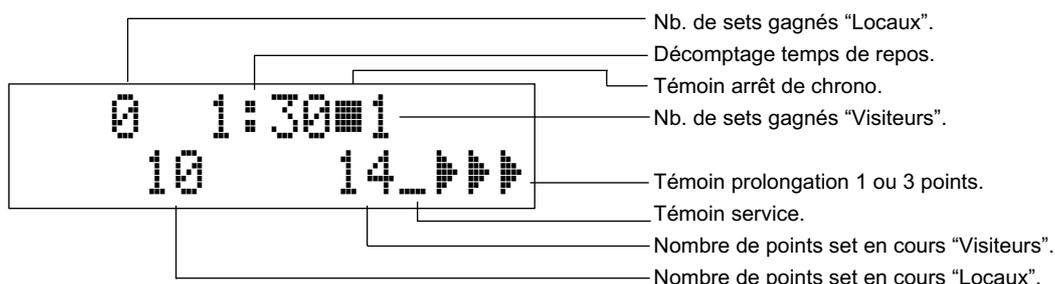


⇒ Choix du type de configuration :

- | | |
|---------------------------|---|
| Badminton
1: 3 x 15Pts | Nouveau règlement Badminton avec 2 sets gagnants de 15 pts. (hommes ou doubles toutes catégories) - 3 points de prolongation à 14/14 - Temps de repos 90 sec. puis 300 sec. automatiques. |
| Badminton
2: 3 x 11Pts | Nouveau règlement Badminton avec 3 sets gagnants de 11 pts. (simples, femmes) 3 points de prolongation à 10/10 - Temps de repos 90 sec. puis 300 sec. Automatiques. |
| Badminton
3: 3 x 15Pts | Idem type 1. |

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

Visu. du pupitre principal



⇒ Entre les périodes de jeu :

- Remise à zéro des points du dernier set et affectation du set gagné.
- Décomptage des temps de repos si programmés.
- L'affectation du service doit être gérée manuellement avec touche service.
- Il n'y a pas de klaxon automatique pour respecter le silence dans la salle.
- S'il est programmé, le temps de jeu du match démarre avec l'appui touche "Start/Stop". Les 2 points du chrono. pupitre clignotent et s'arrêtent à l'obtention du dernier point du set ou du match. Affichage heure et minute.

⇒ En fin de set :

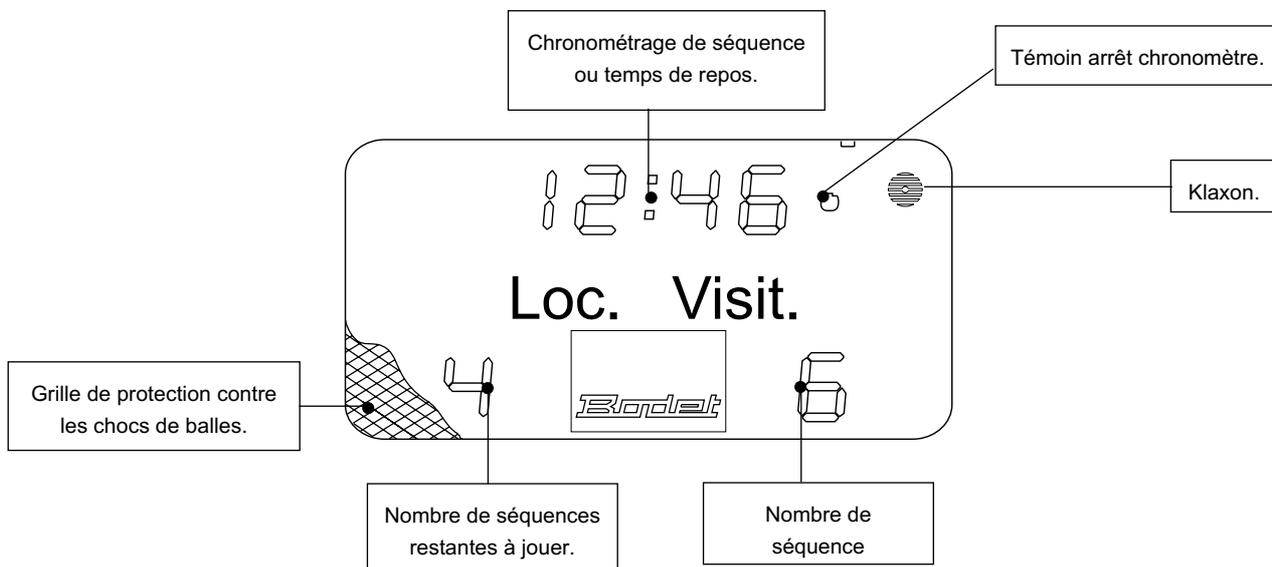
- Si égalité 14/14 (hommes ou doubles) ou 10/10 (femmes), il est proposé une prolongation en 1 ou 3 points (choisir avec la touche **3** **Select**).
- Après le choix du joueur de 1 ou 3 points, le tableau indique ce choix par : 1 plot = 1 point, 3 plots = 3 points.
- L'affectation du service est automatique à l'attribution du point. L'indicateur de service peut être géré seul avant d'attribuer un point à une équipe.

Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".



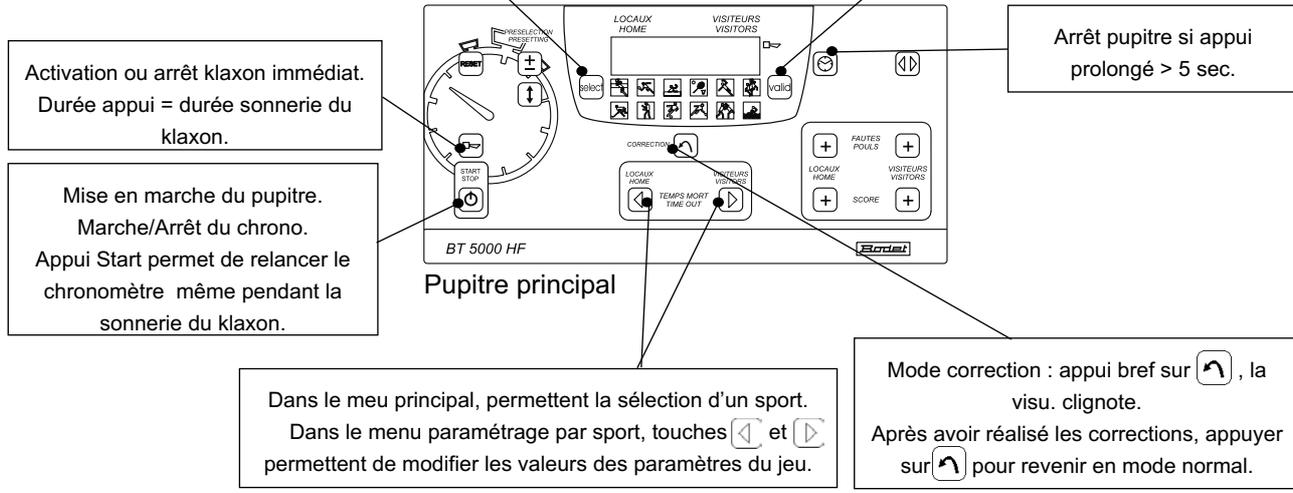
MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT			BADMINTON	
Appui (3) pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.			(13) et (14) modifier les valeurs des paramètres. (3) passer au paramètre suivant. (4) valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU. Type 1	Type 2	Type 3	PARAMÈTRES	DESCRIPTION
Nb de sets /match : 3	3	3	1 à 5 sets	Choix du nombre de sets maximum par match.
Nombre de points /set : 15	11	15	1 à 99 points	Choix du nombre de points par set pour l'affectation automatique du set si 2 points d'écart.
Affichage temps de jeu : Non	Non	Non	OUI ou NON	Permet de gérer et d'afficher sur le tableau le temps de jeu total du match. Appui "Start" au démarrage du match.
Affichage temps repos : Non	Non	Non	OUI ou NON	Permet d'afficher sur le tableau le temps de repos entre les sets (affichage pupitre et tableau).
TP repos entre set : 90 sec	90 sec	90 sec	0 à 990 secondes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le pupitre va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.
TP repos dernier set : 300 sec	90 sec	90 sec	0 à 990 secondes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le pupitre va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.
Nb points pour prolonge : 3	3	3	1 à 3 points	Nombre de points proposés pour 1 prolongation et gain du set. 1 point (sans prolongation), 2 ou 3 points.
Activation buzzer : Non	Non	Non	OUI ou NON	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive buzzer du pupitre pendant match.
Rappel paramètre usine : Non	Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club



Menu principal : appui bref, sélection d'un sport.
 Mode match : appui prolongé, accès au menu paramétrage par sport.
 Menu paramétrage : appui bref, sélection des paramètres.

En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec.
 Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.



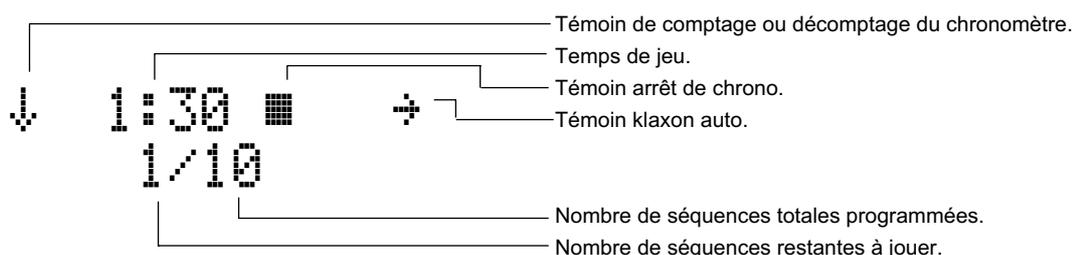
Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.
 Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.
 Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

⇒ Choix du type de configuration :

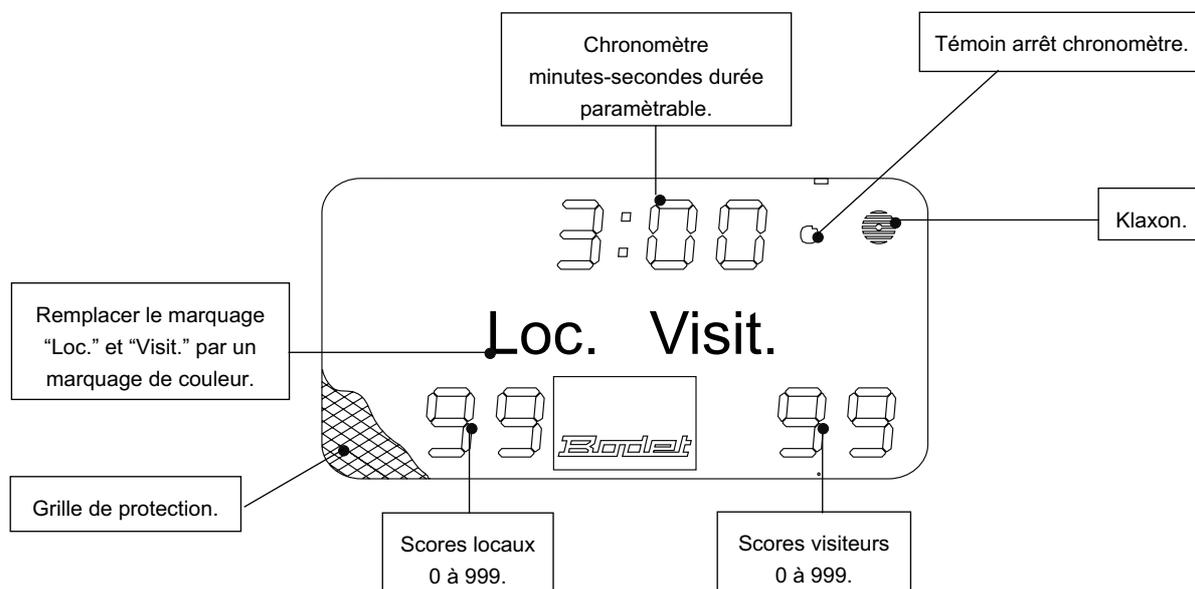
- Prog. entraine. 1: 10 x 180 sec 10 séquences de 3 minutes avec temps de repos de 1 minute - Klaxon automatique.
- Prog. entraine. 2: 5 x 60 sec 5 séquences de 1 minute avec temps de repos de 30 secondes - Klaxon automatique.
- Prog. entraine. 3: 10 x 120 sec 10 séquences de 2 minutes avec temps de repos de 1 minute - Klaxon automatique.

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

Visu. du pupitre principal



MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT			ENTRAINEMENT	
Appui (3) pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu est prêt au démarrage du sport.			(13) et (14) modifier les valeurs des paramètres. (3) passer au paramètre suivant. (4) valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU.			PARAMÈTRES	DESCRIPTION
Type 1	Type 2	Type 3		
Nb sequence de Jeu : 10	5	10	1 à 5 sets	Choix de la durée de chaque séquence de jeu.
Duree sequence de Jeu : 180 sec	60 sec	120 sec	1 à 99 points	Sélection du nombre de séquences.
Duree activation auto : 60 sec	30 sec	60 sec	1 à 99 points	Choix de la durée du temps de repos entre chaque séquence.
Duree activation Klaxon: 1 sec	1 sec	1 sec	0 à 99 secondes	Choix durée klaxon auto. à la fin de chaque séquence de jeu et de repos. Si = 0, pas de klaxon automatique Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Rappel parametre usine : Non	Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

**Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club**

34



* En mode correction : appui bref pour ajout de secondes de jeu.

Au démarrage d'un sport : appui bref pour modifier le temps de jeu en minutes.



* Mode comptage ou décomptage du chrono : appui 2 secondes pour changer l'état.



* Reset chrono. : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chrono. arrêté) sans RAZ scores et fautes.

Activation ou arrêt klaxon immédiat.
Durée appui = durée sonnerie du klaxon.

Mise en marche du pupitre.
Marche/Arrêt du chrono.

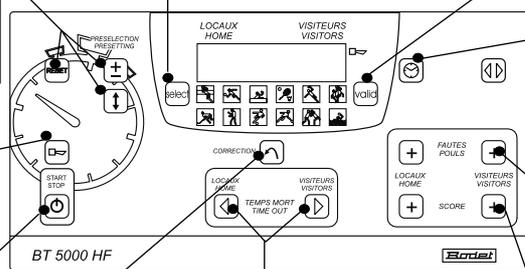
Mode correction : appui bref sur , la visu. clignote.
Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur pour revenir en mode normal.

Menu principal : appui bref, sélection d'un sport.
Mode match : appui prolongé, accès au menu paramétrage par sport.
Menu paramétrage : appui bref, sélection des paramètres.

En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec.
Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.

Arrêt pupitre si appui prolongé > 5 sec.
Affichage heure ou match si appui bref.

Affectation 1 pénalité à chaque appui.
Maxi. 3 pénalités par joueur.
Retrait en mode correction



Dans le menu principal, permettent la sélection d'un sport. Dans le menu paramétrage par sport, touches et permettent de modifier les valeurs des paramètres du jeu.

Score + 1 point par joueur.
Retrait en mode correction.
Appui prolongé : incrémentation rapide.

Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.

Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.

Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

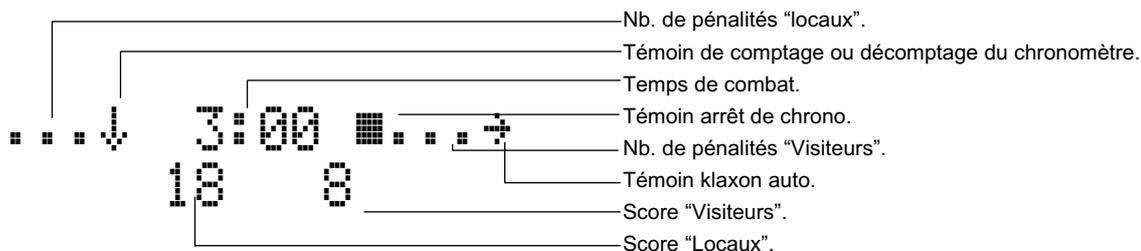
BT 5000 HF**Bodet**

⇒ Choix du type de configuration :

Lutte 3 rounds de 3 minutes avec temps de repos automatique.
1: 3 x 3min+TPs

Lutte Idem type 1.
2: 3 x 3min+TPs

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

Visu. du pupitre principal

 ⇒ Entre les périodes de jeu :

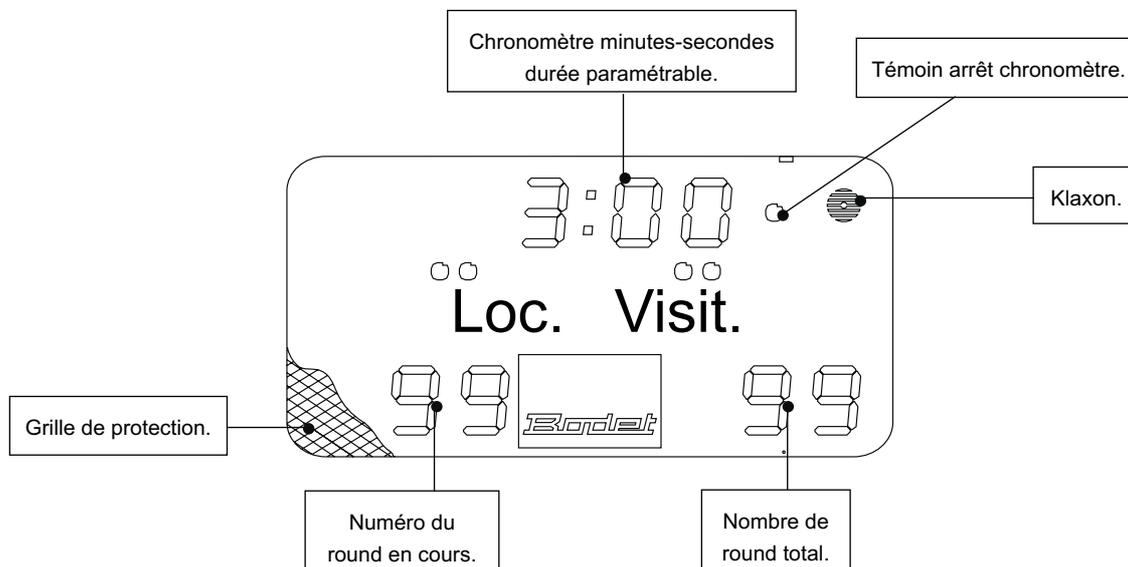
- Remise à zéro du chronomètre.
- Décomptage du temps de repos si programmé.
- Reset des scores au noir si correction lorsque le score est à zéro.

Nota : le temps de repos peut être annulé pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop". En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT		LUTTE	
Appui (3)  pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.		(13)  et (14)  modifier les valeurs des paramètres. (3)  passer au paramètre suivant. (4)  valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU. Type 1	Type 2	PARAMÈTRES	DESCRIPTION
Duree periode combat: 3 min	3 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée des périodes de combat.
Nb periodes / combat: 3	3	1 à 99 périodes	Choix du nombre de périodes de combat.
Klaxon auto fin round : Oui	Oui	OUI ou NON	Permet de choisir si un klaxon automatique doit retentir à la fin du décompte du round.
Duree tps repos : 30 sec	30 sec	0 à 990 secondes par pas de 10	Si = 0, pas de décompte. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée à la fin du round.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage du prochain round.
Nb penalite / combat: 3	3	1 à 3	Choix du nombre de pénalités par joueur gérées sur le tableau d'affichage.
Rappel parametre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club



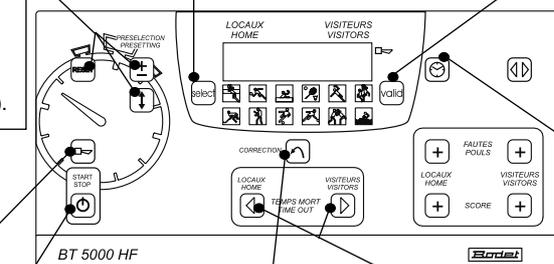
- * En mode correction : appui bref ajout de secondes de jeu. Au démarrage d'un sport : appui bref modifier le temps de jeu en minutes.
- * Mode comptage ou décomptage du chrono : appui 2 secondes pour changer l'état.
- * Reset chrono. : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chrono. arrêté).

Menu principal : appui bref, sélection d'un sport.
 Mode match : appui prolongé, accès au menu paramétrage par sport.
 Menu paramétrage : appui bref, sélection des paramètres.

En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec.
 Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu

Activation ou arrêt klaxon immédiat.
 Durée appui = durée sonnerie du klaxon.

Mise en marche du pupitre.
 Marche/Arrêt du chrono.



Pupitre principal

Arrêt pupitre si appui prolongé > 5 sec.
 Affichage heure ou match si appui bref.

Mode correction : appui bref sur , la visu. clignote.
 Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur pour revenir en mode normal.

Dans le menu principal, permettent la sélection d'un sport. Dans le menu paramétrage par sport, touches et permettent de modifier les valeurs des paramètres du jeu.

Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.
 Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.
 Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

⇒ Choix du type de configuration :

Boxe
1: 15 x 3 min

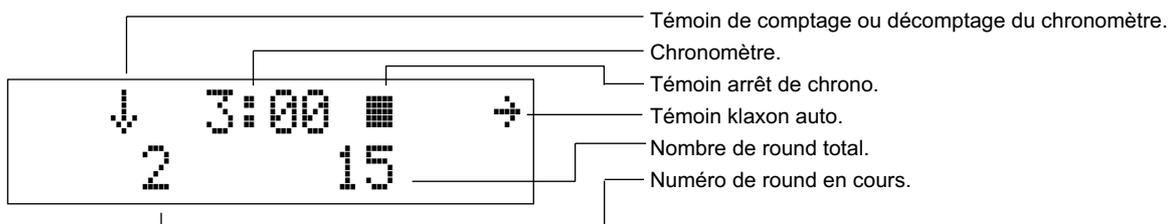
Combat de 15 rounds de 3 minutes - Temps de repos automatique.

Boxe
2: 4 x 3 min

Combat de 4 rounds de 3 minutes - Temps de repos automatique - Klaxon automatique en fin de round.

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

Visu. du pupitre principal



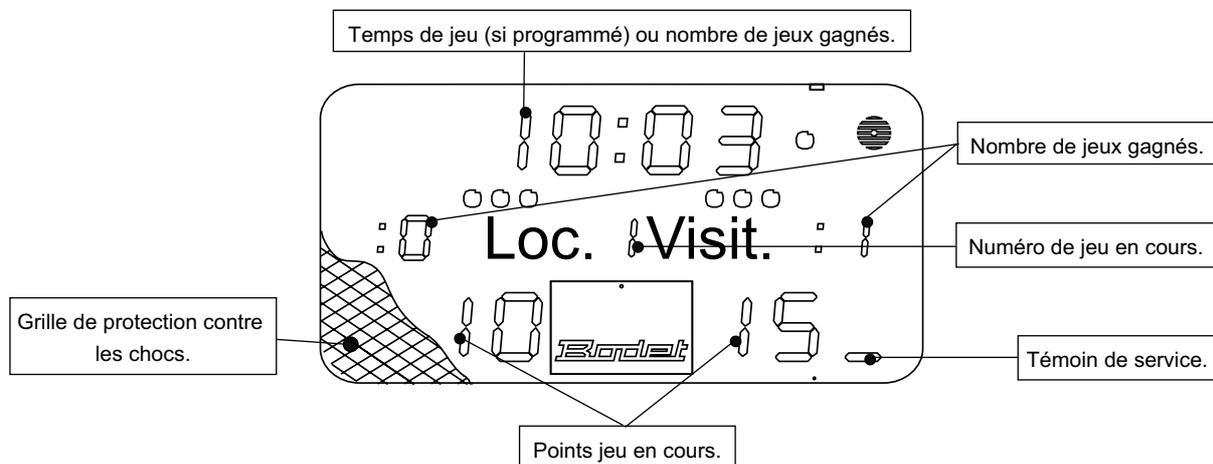
⇒ Entre les rounds :

- Remise à zéro du chronomètre.
- Décomptage du temps de repos si programmé.

Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop". En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu démarre automatiquement.

MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT		BOXE	
Appui (3)  pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.		(13)  et (14)  modifier les valeurs des paramètres. (3)  passer au paramètre suivant. (4)  valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU. Type 1	Type 2	PARAMÈTRES	DESCRIPTION
Durée du round : 3 min	3 min	1 à 999 secondes	Choix de la durée de chaque round.
Nombre de rounds : 15	4	1 à 99 rounds	Choix du nombre de round par combat.
Klaxon auto fin round : Non	Oui	OUI ou NON	Permet de choisir si un klaxon automatique doit retentir à la fin du décompte du round.
Durée tps repos : 60 sec	60 sec	0 à 990 secondes	Si = 0, pas de décompte. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée à la fin du round.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage du prochain round.
Rappel paramètre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club



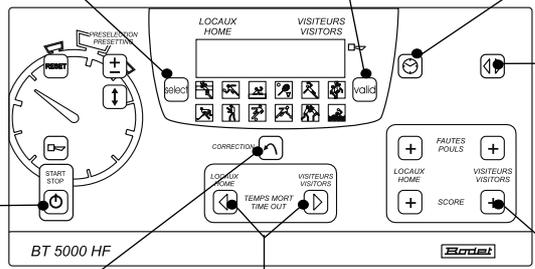
Menu principal : appui bref, sélection d'un sport.
 Mode match : appui prolongé, accès au menu paramétrage par sport.
 Appui bref dans le menu paramétrage : sélection des paramètres.
 Pendant une prolongation choix 1 ou 3 points.

Mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec.
 Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu paramétrage et retour à l'affichage début de match.

Arrêt pupitre si appui prolongé > 5 sec.
 Affichage heure ou match si appui bref.

Mise en marche du pupitre.
 Marche/Arrêt du chrono.

Affectation du service.



Score + 1 point par équipe concernée.
 Retrait en mode correction.
 Appui prolongé : incrémentation rapide.

Mode correction : appui bref sur , la visu. clignote.
 Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur  pour revenir en mode normal.

Dans le menu paramétrage par sport, touches  et  permettent de modifier les valeurs des paramètres du jeu.

Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.
 Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.
 Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

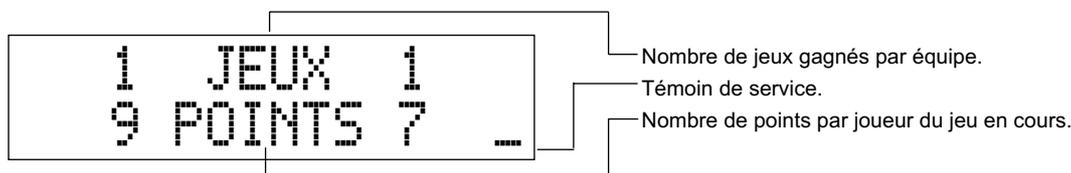
⇒ Choix du type de configuration :

Squash 3 jeux de 9 points (2 jeux gagnés) avec affichage du temps de jeu (simple).
1:3 x 9Pts+Tps

Squash Idem type 1.
2:3 x 9Pts+Tps

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

Visu du pupitre principal



– L'affectation du service doit être gérée manuellement avec la touche service.

⇒ Entre les jeux :

- Le temps de repos n'est pas géré.
- Si programmé, le temps de jeu du match démarre avec l'appui "Start/Stop" (les 2 points du chrono. du pupitre clignotent) et s'arrête à l'obtention du dernier point (affichage heure-minute).
- Le buzzer du pupitre peut être désactivé dans les paramètres.
- Pas de klaxon automatique.

⇒ En fin de jeu de simple; match en 9 points :

- Si égalité 8/8, l'opérateur propose 1 prolongation en 1 ou 2 points avec la touche (3) . Dans ce cas, 1 ou 2 plots sont affichés sur le tableau.

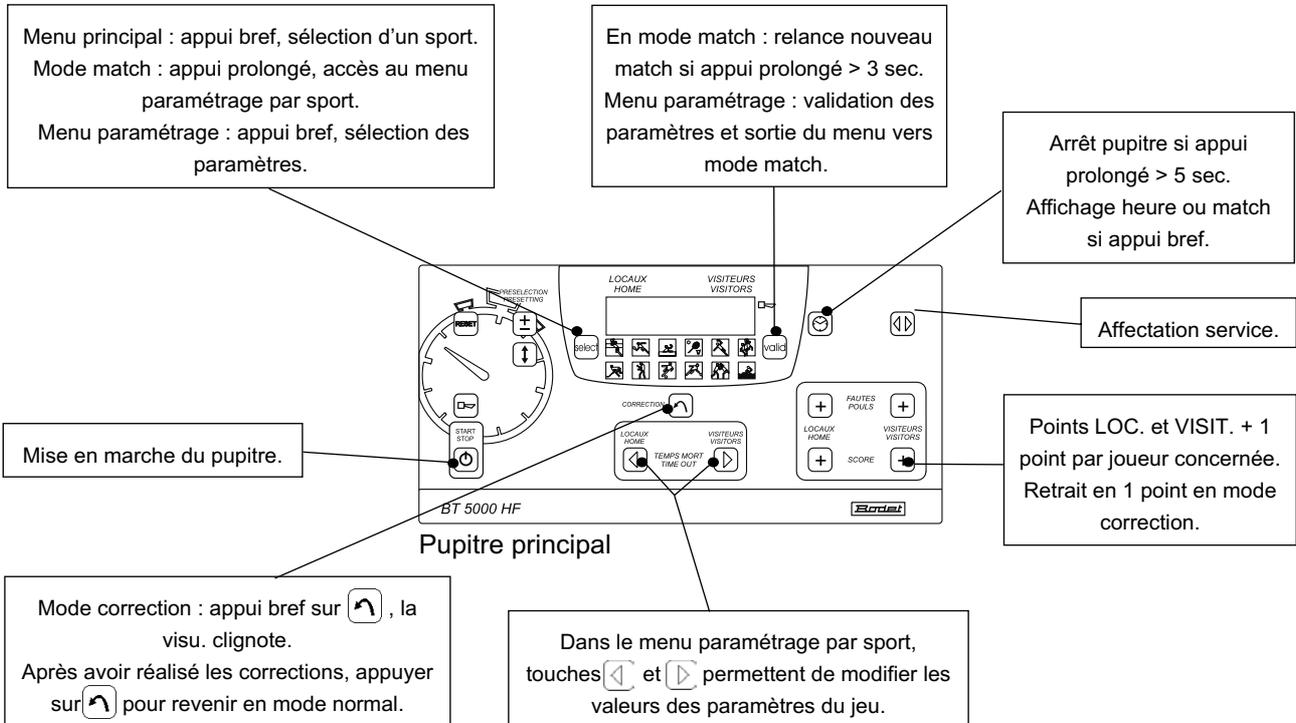
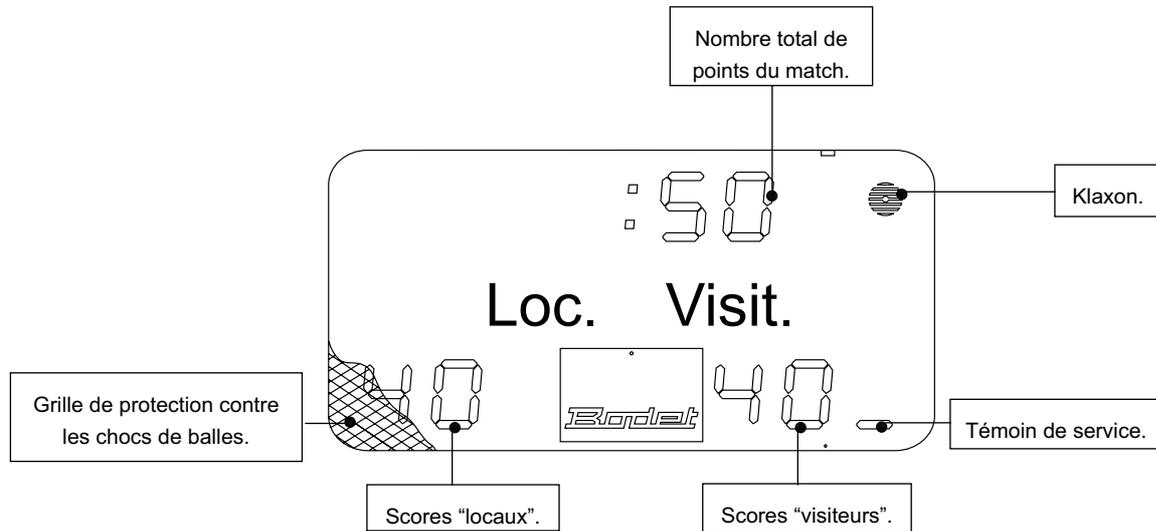
⇒ En fin de jeu en double match; en 15 points :

- Si égalité 14/14, l'opérateur propose 1 prolongation en 1 ou 3 points avec la touche (3) . Dans ce cas, 1 ou 3 plots sont affichés sur le tableau.

MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT		SQUASH	
Appui (3)  pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.		(13)  et (14)  modifier les valeurs des paramètres. (3)  passer au paramètre suivant. (4)  valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU. Type 1	Type 2	PARAMÈTRES	DESCRIPTION
Nb de Jeux /match : 3	3	1 à 5 jeux	Choix du nombre de set maximum par match.
Nb de Points /Jeux : 9	9	1 à 60 points	Choix du nombre de points par set pour affectation automatique du set si 2 points d'écart.
Prolongation Nb points : 2	2	1 à 3 points	Nombre de points proposé pour 1 prolongation et gain du set. 1 point (sans prolongation), 2 ou 3 points.
Activation buzzer : Oui	Oui	OUI ou NON	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive le buzzer du pupitre pendant le match (l'attribution des points est silencieuse).
Affichage temps de jeu: Oui	Oui	OUI ou NON	Permet de gérer et d'afficher sur le tableau le temps de jeu total du match. Appui "Start" au démarrage du match.
Rappel parametre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club



Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.

Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.

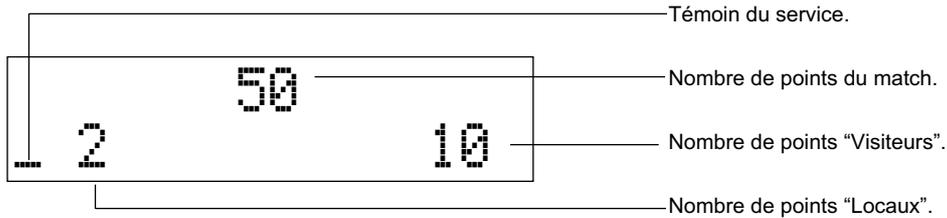
Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

⇒ Choix du type de configuration :

Pelote Basque Match en 50 points avec 2 points d'écart.
1:Partie 50 Pts

Pelote Basque Idem 1.
2:Partie 50 Pts

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

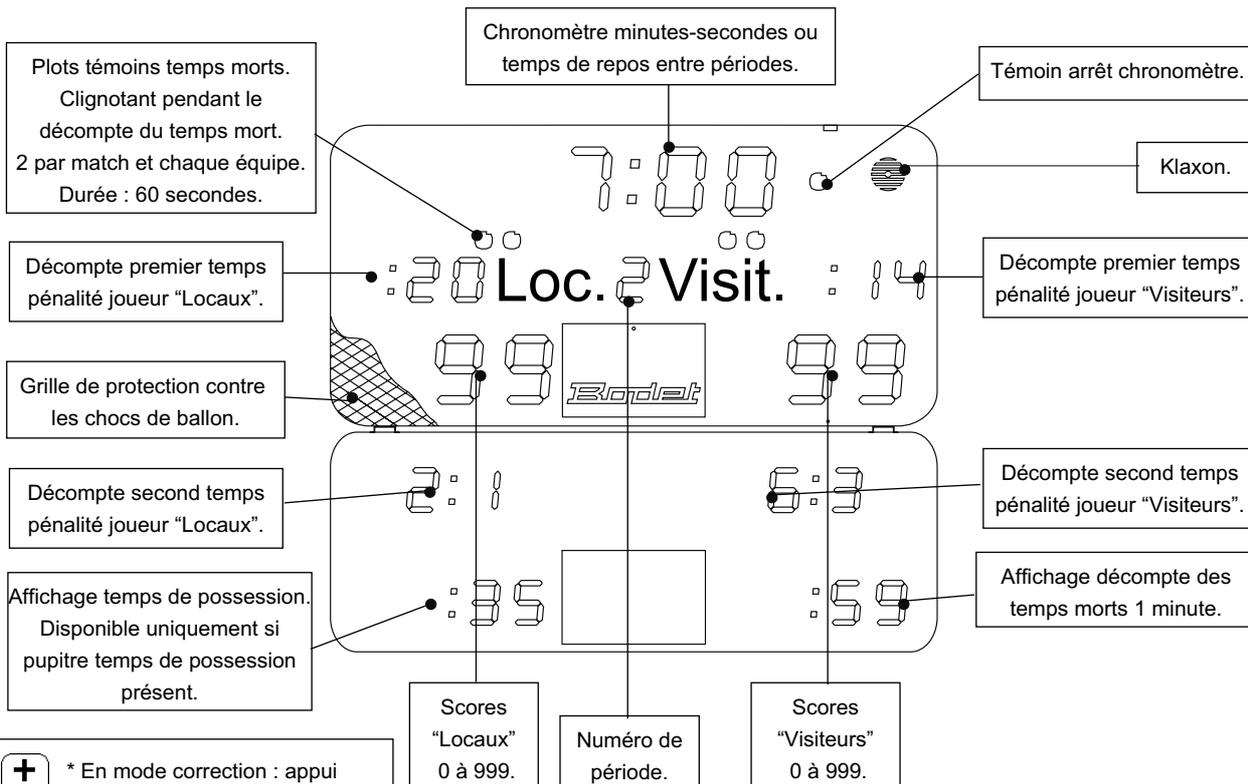
Visu. du pupitre principal

- Le tableau d'affichage ne gère pas la durée totale du match, ni les temps de repos.
- L'affectation du service doit être gérée manuellement avec la touche service.

MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT		PELOTE BASQUE	
Appui (3) pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.		(13) et (14) modifier les valeurs des paramètres. (3) passer au paramètre suivant. (4) valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU. Type 1	Type 2	PARAMÈTRES	DESCRIPTION
Score maximum : 50	50	1 à 99 points	Gain du match en 50 points avec 2 points d'écart.
Activation buzzer : Non	Non	OUI ou NON	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive le buzzer du pupitre pendant le match (l'attribution des points est silencieuse).
Rappel parametre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club
Tableau complet BT5112



42

- * En mode correction : appui bref pour ajout de secondes de jeu.
 Au démarrage d'un sport : appui bref pour modifier le temps de jeu en minutes.
- * Mode comptage ou décomptage du chrono : appui 2 secondes pour changer l'état.
- * Reset chrono. : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chrono. arrêté) sans RAZ scores et fautes.

Menu principal : appui bref, sélection d'un sport.
 Mode match : appui prolongé, accès au menu paramétrage par sport.
 Menu paramétrage : appui bref, sélection des paramètres.

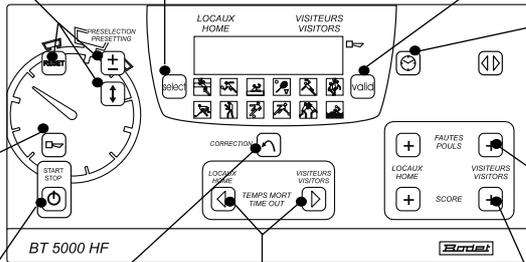
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec.
 Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.

Arrêt pupitre si appui prolongé > 5 sec.
 Affichage heure ou match si appui bref.

Activation ou arrêt klaxon immédiat.
 Durée appui = durée sonnerie du klaxon.

Mise en marche du pupitre.
 Marche/Arrêt du chrono.
 Appui Start permet de relancer le chronomètre même pendant la sonnerie du klaxon.

Mode correction : appui bref sur , la visu. clignote.
 Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur pour revenir en mode normal.



Pupitre principal

Affectation temps mort 60 sec. par équipe, arrêt automatique en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.
 Retrait en mode correction.
 Dans le menu paramétrage par sport, touches et permettent de modifier les valeurs des paramètres du jeu.

Affectation 1 temps de pénalité 20 secondes.
 Retrait en mode correction.

Score + 1 point par équipe concernée.
 Retrait en mode correction (touches non actives si le pupitre secondaire fautes est raccordé).

Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.
 Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.
 Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.



⇒ Choix du type de configuration :

Water-Polo
1:4 x 7min+TPs

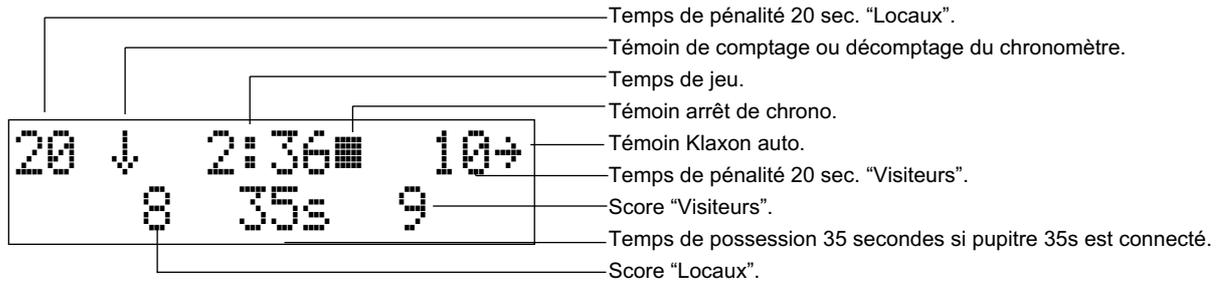
4 périodes de 7 minutes - Temps de possession de 35 sec. - Temps d'exclusion de 20 sec. - 3 fautes personnelles - pénalité 20 secondes - temps de repos automatique 2 minutes.

Water-Polo
1:4 x 7min

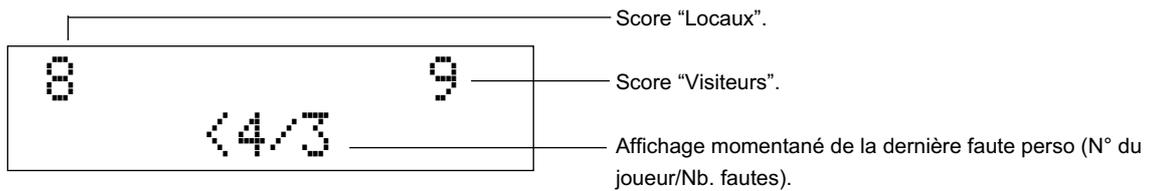
Idem 1, sans temps de repos programmé.

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

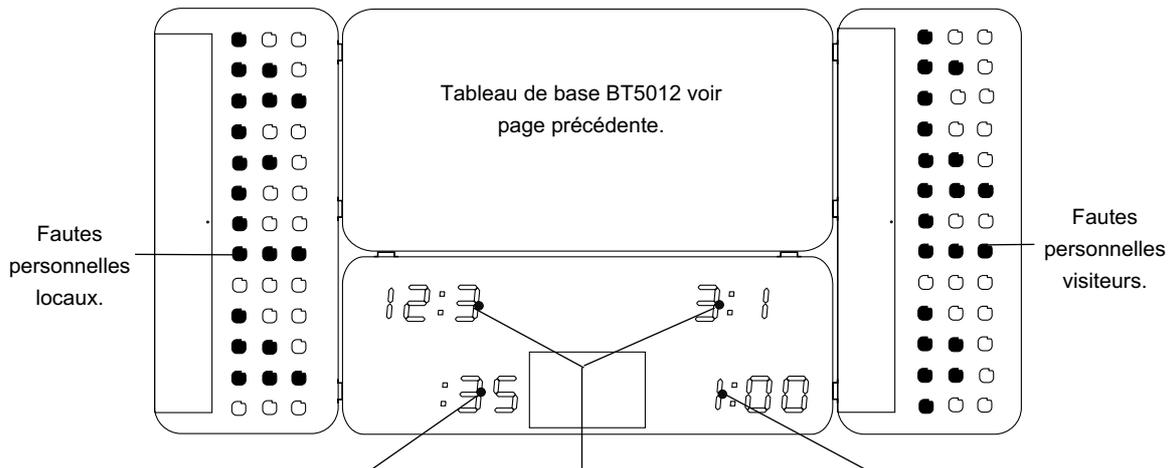
Visu. du pupitre principal



Visu. du pupitre secondaire fautes



Tableaux complets BT5112-BT5213-BT5313



Affichage temps de possession : 35 secondes. Disponible uniquement si pupitre temps de possession présent.

Affichage momentané de la dernière faute personnelle (N° du joueur/Nb. fautes).

Décompte temps mort 1 minute ou temps de repos 2 minutes.

⇒ En fin de période :

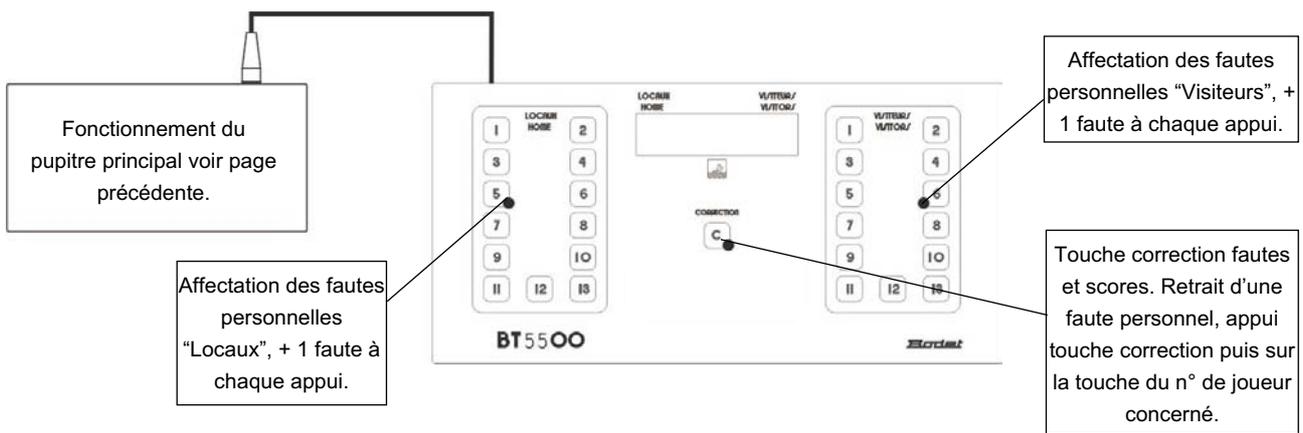
- Report des temps de pénalité sur la période suivante.
- Décompte du temps de repos si programmé.
- Les temps de repos des prolongations ne sont pas gérés automatiquement.
Ils sont de : - 5 minutes après la fin de la 4^{ème} période.
- 1 minute entre les 2 périodes de la prolongation (prolongation 2x3 min).

Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT		WATER POLO	
Appui (3)  pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.		(13)  et (14)  modifier les valeurs des paramètres. (3)  passer au paramètre suivant. (4)  valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU. Type 1	Type 2	PARAMÈTRES	DESCRIPTION
Tps Possession duree: 35 sec	35 sec	1 à 99 secondes	Durée du temps de possession du ballon 35 sec.
Nb periodes par match : 4	4	1 à 9 périodes de jeu	Sélection du match en 4 périodes.
Duree periode de Jeu: 7 min	7 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée des périodes de jeu.
Duree tps repos auto : 2 min	0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.
Duree repos mi-match : 5 min	5 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter automatiquement la durée programmée à la fin de la période.
Klaxon avant fin repos : 15 sec	15 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage prochain du match.
Prolongation duree: 3 min	3 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points. 2 périodes de 3 minutes.
Nombre fautes perso : 3	3	1, 2 ou 3	Choix limitation de 1 à 3 fautes personnelles avant exclusion.
Temps penalite duree : 20 sec	20 sec	1 à 99 secondes	Choix durée du temps de pénalité.
Duree temps mort : 60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	1 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin du temps mort.
Maintient result pendant: 30sec	30 sec	0 à 60 secondes par pas de 10 sec.	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant un temps programmable si le temps de repos automatique n'est pas programmé.
Duree activation klaxon: 5 sec	5 sec	0 à 5 sec	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Rappel parametre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

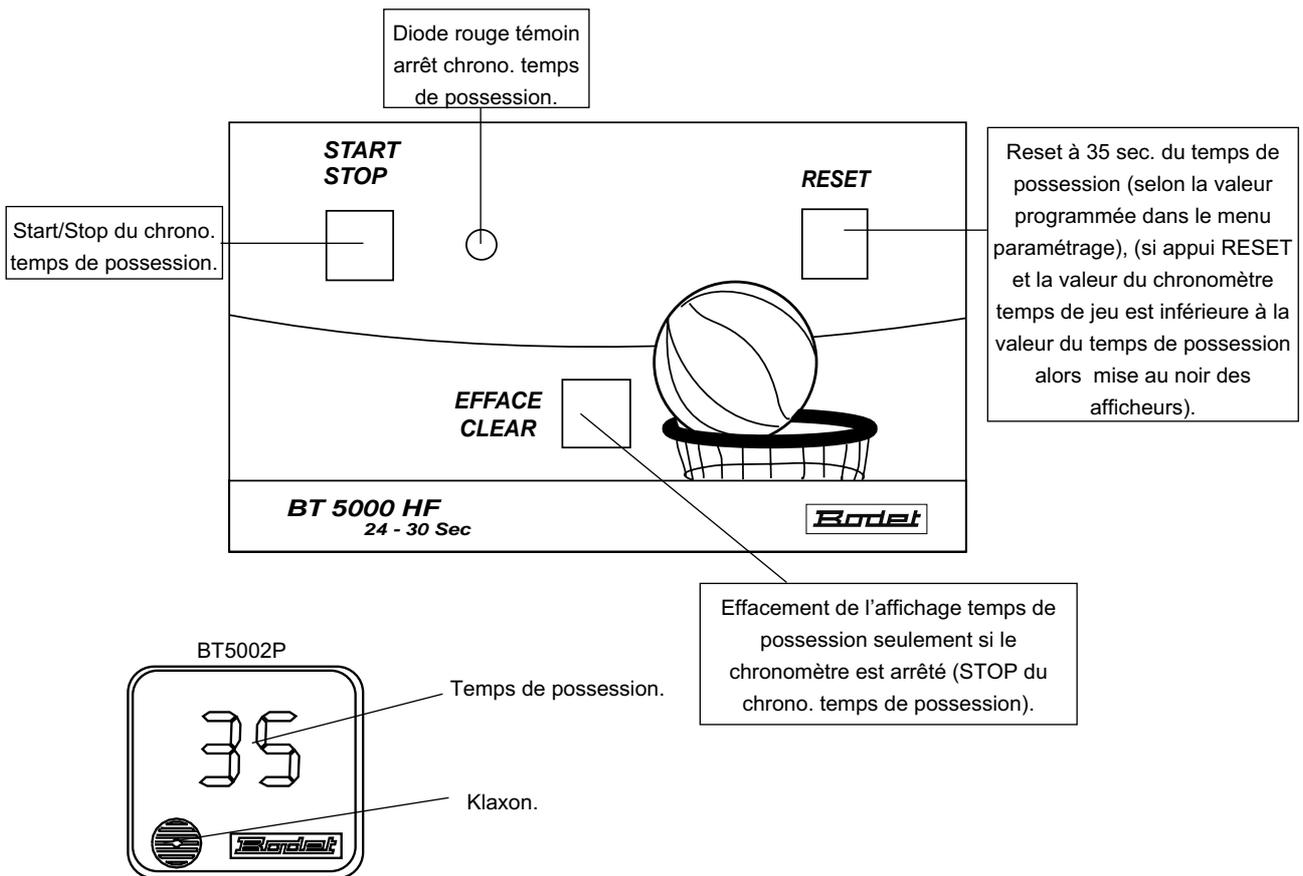


Pupitre secondaire fautes



Pupitre Water polo 35 sec. temps de possession

Attention : l'utilisation du pupitre temps de possession est impérative pour permettre l'affichage des 35 secondes sur le panneau principal (BT5112 ou BT5512) et sur la visu du pupitre principal.

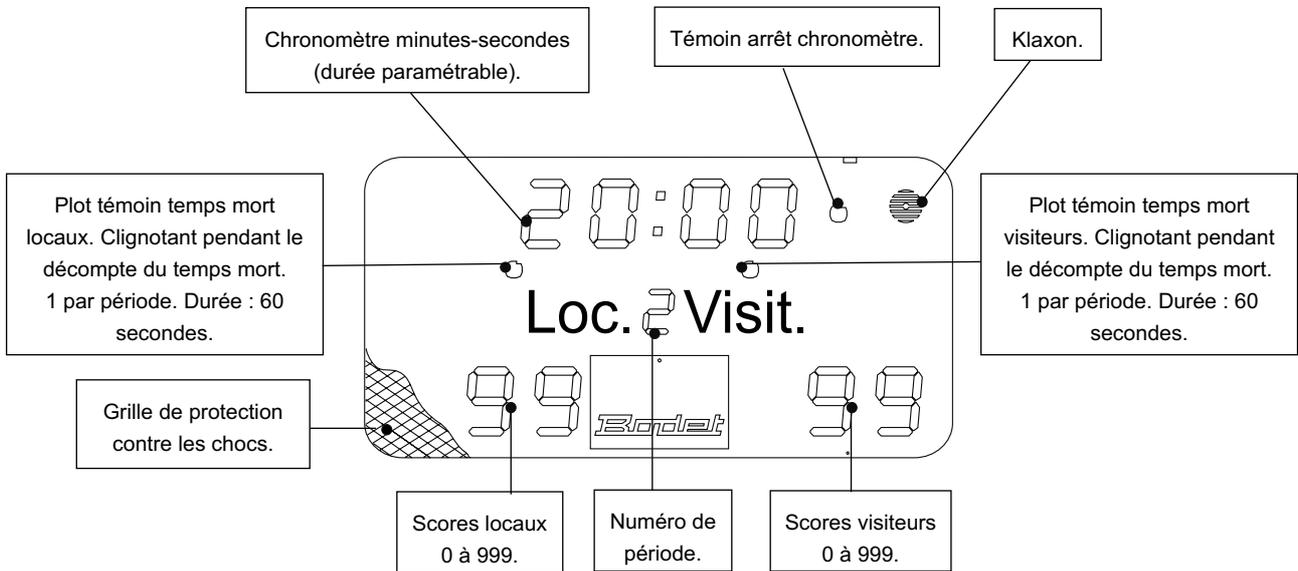


⇒ Correction des valeurs :

Ajout de secondes pour le temps de possession : ajout de temps + 1 sec. : appuyer sur la touche "correction" puis "RESET" du pupitre principal. Chaque appui "RESET" en mode correction ajoute 1 seconde sur le chronomètre temps de possession.



Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club



BT 5000 HF

Pupitre principal

Menu principal : appui bref, sélection d'un sport.
Mode match : appui prolongé, accès au menu paramétrage par sport.
Menu paramétrage : appui bref, sélection des paramètres.

En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec.
Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.

Arrêt pupitre si appui prolongé > 5 sec.
Affichage heure ou match si appui bref.

Score + 1 point par équipe concernée.
Retrait en mode correction (touches non actives si le pupitre secondaire fautes est raccordé).

Affectation temps mort 60 sec. par équipe, arrêt automatique en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée. Retrait en mode correction.
Dans le menu paramétrage par sport, touches [←] et [→] permettent de modifier les valeurs des paramètres du jeu.

Mode correction : appui bref sur [↶], la visu. clignote.
Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur [↷] pour revenir en mode normal.

*** En mode correction :** appui bref pour ajout de secondes de jeu.
Au démarrage d'un sport : appui bref pour modifier le temps de jeu en minutes.

*** Mode comptage ou décomptage du chrono :** appui 2 secondes pour changer l'état.

*** Reset chrono. :** rechargement des valeurs programmées pour début de match (chrono. arrêté) sans RAZ scores et fautes.

Activation ou arrêt klaxon immédiat.
Durée appui = durée sonnerie du klaxon.

Mise en marche du pupitre.
Marche/Arrêt du chrono.

Plot témoin temps mort locaux. Clignotant pendant le décompte du temps mort. 1 par période. Durée : 60 secondes.

Plot témoin temps mort visiteurs. Clignotant pendant le décompte du temps mort. 1 par période. Durée : 60 secondes.

Grille de protection contre les chocs.

Scores locaux 0 à 999.

Numéro de période.

Scores visiteurs 0 à 999.

Chronomètre minutes-secondes (durée paramétrable).

Témoin arrêt chronomètre.

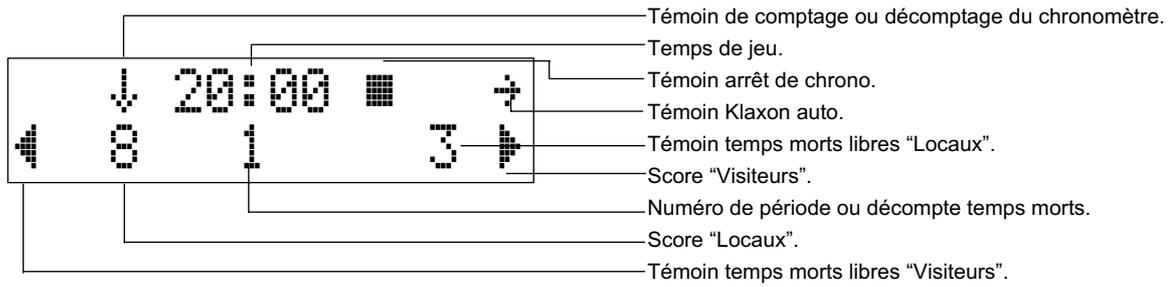
Klaxon.

Loc. ? Visit.

Bodet

Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.
 Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.
 Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

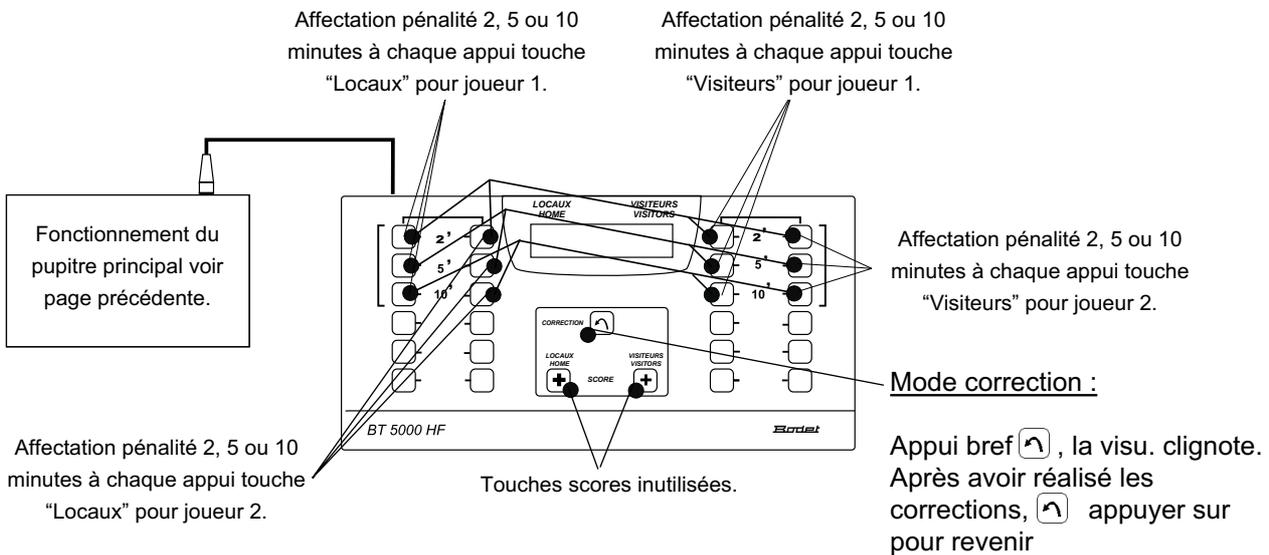
Visu. du pupitre principal



Pupitre secondaire pénalités

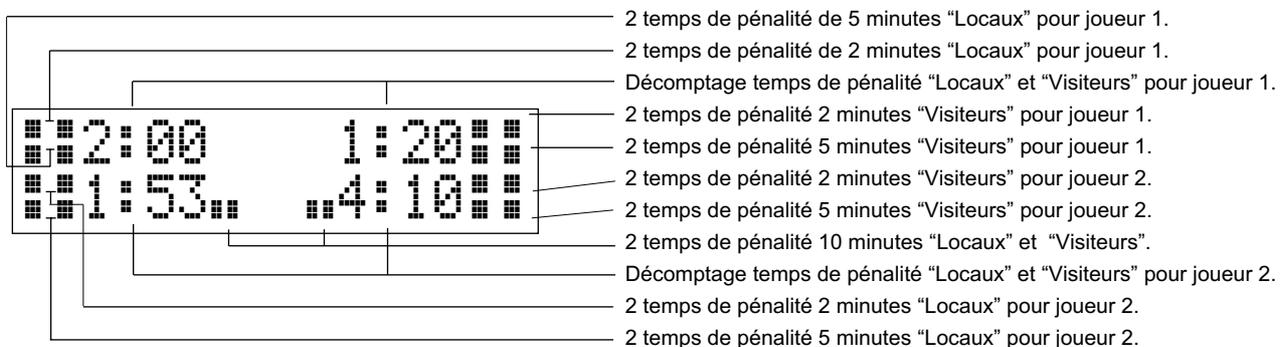
⇒ Affectation des pénalités sur le pupitre secondaire fautes :

- Appuis respectifs sur les touches pour temps de pénalité 2, 5 ou 10 minutes pour "Locaux" et "Visiteurs". 4 pénalités de 2 ou 5 minutes et 2 pénalités de 10 minutes maximum par équipe.



Exemple : enlever une pénalité de 2, 5 ou 10 minutes. Appui sur [Correction] puis touche 2, 5 ou 10 minutes de l'équipe concernée puis [Correction].

Visu. du pupitre secondaire fautes





⇒ Choix du type de configuration :

- Hockey/glace
1: 3 x 20 min Jeu en 3 périodes de 20 minutes - 1 temps mort de 60 secondes par période et par équipe - Temps de repos de 15 min. - Prolongation 10 min. avec mort subite - Klaxon automatique.
- Hockey/glace
2: 3 x 20 min Idem type 1.
- Hockey/glace
3: 3 x 20 min Idem type 1.

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramétrable pour chaque configuration.

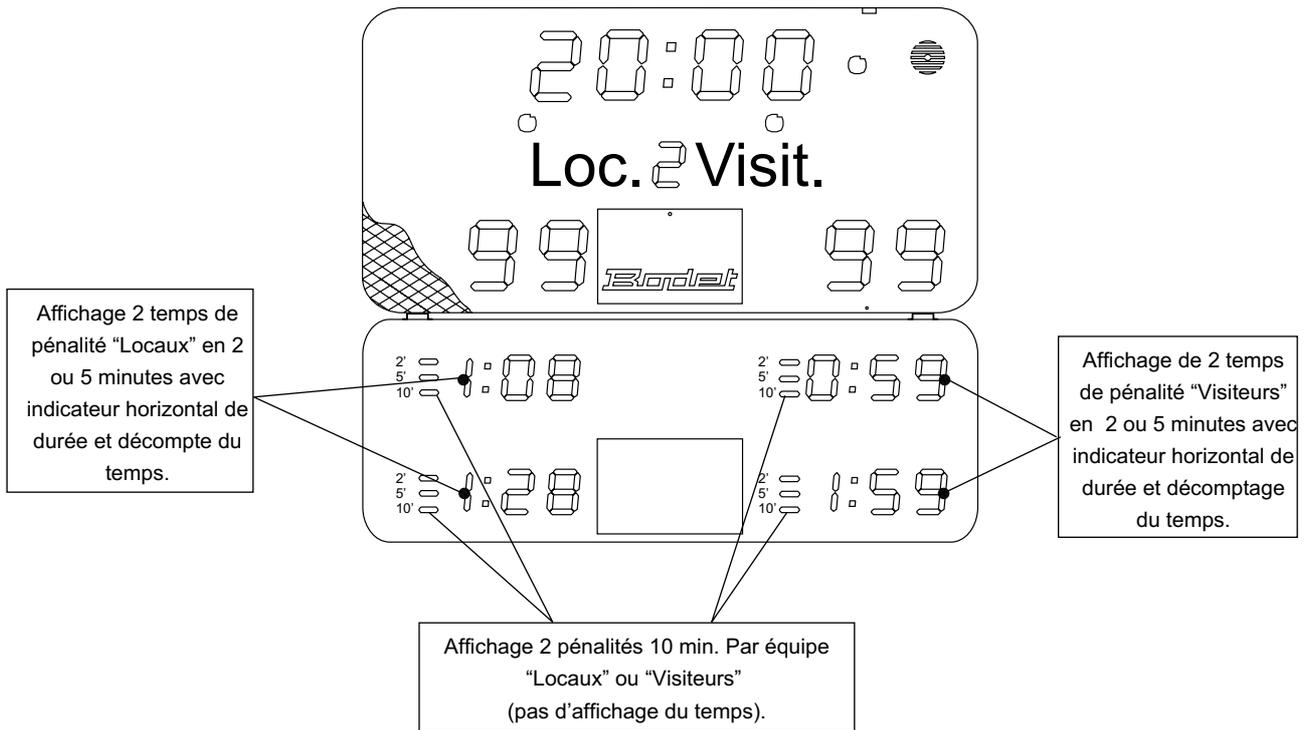
⇒ Entre les périodes de jeu :

– Report des temps de pénalités en cours.

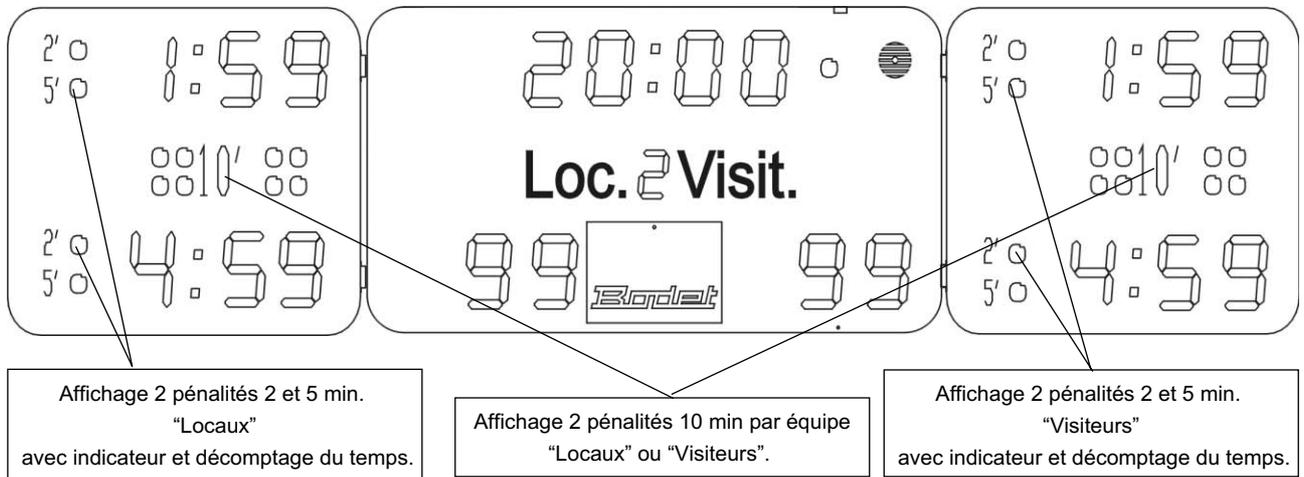
MENU PARAMÉTRAGE PAR SPORT				HOCKEY SUR GLACE	
Appui (3) pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.				(13) et (14) modifier les valeurs des paramètres. (3) passer au paramètre suivant. (4) valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU.			PARAMÈTRES	DESCRIPTION	
Type 1	Type 2	Type 3			
Duree periode match : 20 min	20 min	20 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée des périodes de jeu.	
Nb periodes par match : 3	3	3	1 à 9 périodes	Choix du nombre de périodes de jeu.	
Duree tps repos : 15 min	15 min	15 min	0 à 90 minutes	Si = 0 pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter automatiquement la durée programmée à la fin de la période. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.	
Klaxon avant fin repos : 180 sec	180 sec	180 sec	0 à 50 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage prochain du match. Appuyer sur "Start" pour lancer ce décompte.	
Duree temps mort : 60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.	
Klaxon avant fin TM : 0 sec	0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin du temps mort.	
Prolongation duree : 15 min	15 min	15 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points. Une prolongation de 5 minutes renouvelable si égalité.	
Duree activation klaxon : 5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 sec.	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.	
Maintient result pendant: 30sec	30 sec	30 sec	10 à 60 secondes par pas de 10 sec.	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant une durée programmable.	
Rappel parametre usine : Non	Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.	

⇒ Il existe 2 configurations de tableaux HOCKEY/GLACE :

– Configuration BT5112 HK :



– Configuration BT5412 HK :



7) Séquence du test panneau et pupitre

Un programme test permet de vérifier le bon fonctionnement des tableaux et des pupitres.

Pour lancer ce programme :

- Démarrer le pupitre,
- mettre le tableau en mode heure,
- appuyer touche (6)  pendant 5 sec.

Le test du panneau et du pupitre est lancé.

Nota : il est possible de sortir du programme test à tout moment avec un appui prolongé sur la touche (1) 

⇒ Déroulement du mode test :

A) Test panneau

- Affichage au tableau de la configuration des dips de la carte tableau principal.
- Sur le chrono (ex.: :   indique dip 1 position 1, dips 2, 3, 4 position 0) et du N° de modem sur les scores locaux (ex.:   ) puis,
- 1 coup de klaxon bref et l'affichage de la date de l'eprom sur le chrono (jour  mois) et sur le score visiteurs, l'année   .
- Affichage sur les scores locaux du N° de version de l'eprom (ex.:   ) puis,
- Test de tous les afficheurs du tableau segment par segment puis effacement de tous les afficheurs segment par segment.
- Pendant le test des afficheurs du tableau, test de la visu. des pupitres et test des touches (voir B).

B) Test des pupitres

- Dès le lancement du programme test, la visu. de chaque pupitre indique :



et affichage des pavés de la visu., puis,

- Procéder au test de chaque touche du pupitre principal, du pupitre secondaire, du pupitre 24-35 sec et des 2 claviers Start/Stop – Klaxon.
- Lorsque le test des pupitres est terminé, affichage du message sur le pupitre principal :



- Appuyer sur la touche (1)  pour sortir du mode test.

8) Lexique

⇒ Temps de repos

Période chronométrée ou non en automatique entre 2 périodes de jeu.

Le temps de repos est paramétrable de 1 à 99 minutes.

Le décomptage automatique peut être arrêté à tout instant par un appui sur la touche "START/STOP".

Avant la fin du décomptage automatique, un coup de klaxon bref d'une seconde peut être programmé (0 à 99 secondes) avant la fin du décompte du temps de repos.

A la fin du décomptage du temps de repos, un coup de klaxon bref d'une seconde annonce la fin du temps de repos. Le chronomètre se positionne alors pour le démarrage du jeu de la période suivante.

L'opérateur doit appuyer sur la touche "START/STOP" pour redémarrer le match.

Pour ne pas perturber les spectateurs et les joueurs à la fin du temps de jeu, le temps de repos automatique est décompté à partir de la fin du klaxon de fin de période mais l'affichage au tableau n'est effectif qu'après une temporisation de 10 secondes (le temps réel de repos est correctement décompté).

Le temps de repos est uniquement disponible en décomptage.

L'affichage du temps de repos est toujours affiché à la place du chronomètre (chiffres jaunes en haut du tableau).

⇒ Temps de pénalités

Les temps de pénalités sont affectés sur le pupitre principal ou secondaire selon le sport pratiqué (voir chapitre du sport correspondant).

Le décomptage est lié au chronomètre (arrêt des pénalités si le chronomètre est arrêté et report des temps de pénalités d'une période de jeu à l'autre).

⇒ Temps de jeu

Pour certains sports sans chronomètre, il est possible d'afficher la durée cumulée du temps de jeu (Badminton, Tennis de table, Squash).

⇒ Chronomètre

Tous les chronomètres sont disponibles en comptage ou décomptage. Pour changer d'un mode à l'autre, appuyer avant le début du match sur la touche (7) (±). La flèche ↓ ou ↑ proche du chronomètre sur la vis du pupitre, précise si l'on est, respectivement, en mode décomptage ou comptage.

La valeur du chronomètre est modifiable avec (8) (↑) ou dans le menu paramétrage par sport.

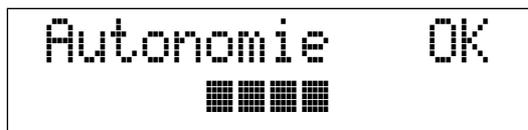
L'arrêt du chronomètre est signalé sur le tableau d'affichage (plot rouge) et sur la vis du pupitre (pavé noir).

9) Que faire si...**Vérifier que...**

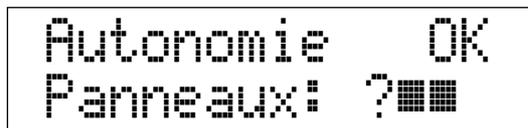
Que faire si.....?Vérifier que
<p>Comment faire un match de Basket pour les mini - poussins et poussins en 4 x 6 minutes.</p> <p>Comment rajouter du temps de jeu pendant une période.</p> <p>Comment rajouter du temps de jeu après la sonnerie de fin de période.</p> <p>Comment mettre hors service le pupitre.</p>	<p>⇒ Programmer un jeu en 4 x 10. Lorsque l'affichage sur le pupitre indique :</p> <div data-bbox="847 383 1374 510" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p>Réduire le temps à 6 minutes en appuyant 4 fois sur  .</p> <p>Lancer le match avec "Start/Stop".</p> <p>A chaque période, le temps de 6 minutes sera relancé.</p> <p>Si appui sur  pendant >3 sec. Relancement du match en 4 x 10.</p> <p>⇒ Rajouter 10 secondes de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> – arrêt du chrono. – appui sur correction  . – Appui sur touche   10 fois (1 fois pour chaque seconde de jeu). – Visualisation sur la visu. du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction. Si la valeur est OK appui sur   pour sortir du menu correction. Le tableau et le pupitre affiche la nouvelle valeur du chronomètre. <p>– Appui sur "START/STOP"   pour relancer le match.</p> <p>⇒ Appui touche correction.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Affichage du temps de jeu de la période écoulée. – Appui sur touche   (1 fois pour chaque seconde de jeu). <p>⇒ Appuyer sur la touche  pendant 5 secondes minimum (si le chronomètre est arrêté). Conserver l'appui touche jusqu'à l'extinction complète de la visu.</p>

Que faire si.....?

Affichage pupitre :



ou

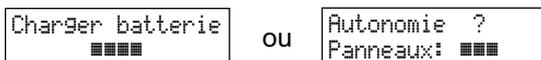


pas de communication entre le pupitre et certains panneaux.

Mauvaise communication entre le pupitre et le tableau

Affichage pupitre clignotant.

Affichage pupitre :



affichage message et émission bips sonores toutes les deux minutes.

Le pupitre émet une série de bips.

Le tableau affiche l'heure au lieu du match.

Aucune touche du pupitre ne répond (Il est "planté")

Après un orage le tableau ne réagit plus : l'affichage du tableau est bloqué sur l'heure.

L'affichage n'est pas correct.

.....Vérifier que

⇒ Mauvaise communication radio avec les tableaux : vérifier, si les tableaux sont alimentés en 230 V ou que le pupitre est raccordé au boîtier de raccordement si connexion filaire (Le nombre de pavés correspond au nombre de tableaux en liaison radio ou filaire, la hauteur du pavé correspond à l'état de la communication).

⇒ Vérifier les diodes au dos du pupitre et sur le tableau d'affichage selon cet ordre :
verte : modem alimenté.
jaune : le pupitre émet.
rouge : problème de transmission.
(ex. : mauvaise fréquence ou parasites)
jaune : bonne réception radio.
Une fois la communication radio rétablie (les pavés sont affichés) appui sur **4 Valid**.

⇒ Vérifier le clignotement des leds oranges entre le pupitre (au dos) et sur le modem HF du tableau d'affichage. Déplacer le pupitre HF de quelques mètres pour éviter les interférences.
Bonne communication visualisable avec le clignotement des leds sur le modem HF et sous le pupitre principal.

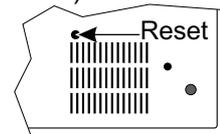
⇒ Le pupitre est en mode correction appuyer sur la touche "correction" **2** .

⇒ Le niveau de batterie est insuffisant, raccorder le bloc d'alimentation au pupitre principal puis appuyer sur **4 Valid**.

⇒ Après un tempo d'une heure, le pupitre émet un signal puis s'arrête automatiquement.

⇒ Appui bref sur la touche "heure" **1**  pour passer en mode match.

⇒ Débrancher le pupitre si liaison filaire ou activer le bouton reset avec une pointe situé sous le pupitre en bas à droite (pupitre HF) :



⇒ Refaire une mise sous tension du tableau d'affichage pour réinitialiser le système.

⇒ Relancer un nouveau match ou passer en mode heure avant de réafficher le début du match.