

Systeme sifflet HF

BT6000 - BT5000 HF/FIL - BT5000 filaire



Manuel utilisateur



N° Indigo 0 825 828 106

ZI de Martigny
37210 PARCAY MESLAY
Tél. 02 47 29 77 40
Fax 02 47 29 77 41
www.bodet-sport.fr



Réf. 606991I

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

Table des matières

1. Présentation du système sifflet HF	4
1.1 Terminal arbitre et table de marque système sifflet HF (table OTM)	4
1.2 Chargeur batterie	4
2. Branchement du pupitre	5
2.1 Branchement du faisceau SHF à l'intérieur du pupitre	5
2.2 Branchement sur pupitre BT6000	5
2.3 Branchement sur pupitre BT5000 HF/FIL	6
2.4 Branchement sur pupitre BT5000 filaire	6
3. Utilisation du système sifflet HF en match	7
3.1 Installation du matériel terminal arbitre	7
3.2 Mise en service pour un match	7
3.3 Préparation et test avant match	7
3.4 Fonctionnement	8
3.5 Enregistrement des actions START et STOP	8
4. Changement de canal, de rôle et réseau	9
4.1 Changement de canal	9
4.2 Changement de rôle	9
4.3 Création d'un réseau	9
4.4 Perturbation de communication	10
4.5 Informations techniques	10



Pupitre principal BT6000



Pupitre principal BT5000 HF/FIL



Pupitre principal BT5000 filaire

Ce document décrit le fonctionnement et les procédures d'utilisation du système de transmission audio permettant la détection du sifflet des arbitres.

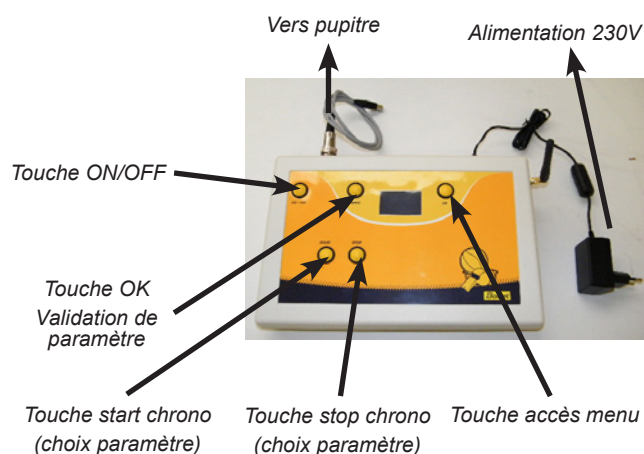
Cette fonction n'est performante qu'avec l'emploi de sifflets homologués : Fox 40, Mini 40 ou Molten Dolphin Pro.

1. Présentation du système sifflet HF

1.1 Terminal arbitre et table de marque système sifflet HF (table OTM)

Chaque arbitre dispose :

- D'un terminal arbitre radio avec batterie rechargeable 1000 mA h et une pince de fixation.
- D'un fil micro et d'un bouton start arbitre.
- D'un clip ceinture pour fixation.



Le pupitre sifflet HF avec son affichage LCD éclairé affiche :

- L'état du chronomètre START / STOP.
- Le nombre d'arbitres en communication (de 1 à 6).
- Chaque arrêt sifflet et quel arbitre arrête le chronomètre.
- Le canal de communication (de C01 à C03).

1.2 Chargeur batterie

- L'ensemble de recharge pour 1 à 5 batteries dure 2 à 3 heures.
- La durée d'utilisation moyenne d'une batterie est de 2 matchs de basket ball avec arrêt entre les 2 matchs. Il est cependant conseillé de recharger les batteries entre chaque match.
- Brancher le chargeur sur le secteur, les 5 leds vont d'abord s'afficher en orange, puis s'éteindre les unes après les autres et finalement s'afficher simultanément en vert.
- Pour retirer ou changer la batterie, la pousser vers le haut du terminal puis la soulever.
- Placer les batteries dans le chargeur (contact doré vers le bas). Quand les batteries sont détectées, la led correspondante passe au rouge. Si la led ne s'affiche pas vérifier que la batterie est bien positionnée.



Comportement des leds du chargeur	
Rouge fixe	Batterie en cours de chargement
Vert fixe	Batterie chargée
Rouge clignotant	Batterie défectueuse. Remplacer la batterie
Vert clignotant	Pas de batterie
Alternance rouge et vert	Batterie en surchauffe. La charge est suspendue tant que la batterie ne baisse pas en température
Orange clignotant	Batterie inconnue. Vérifier la référence de la batterie

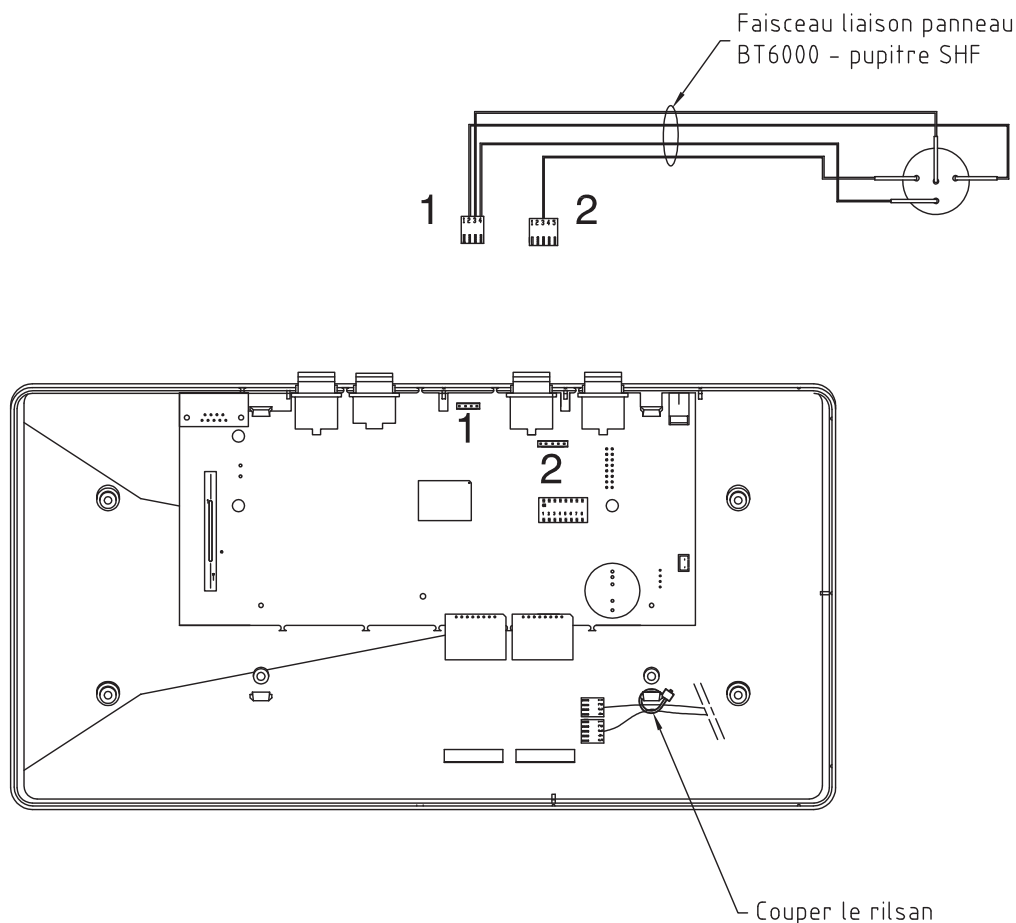
2. Branchement du pupitre

2.1 Branchement du faisceau SHF à l'intérieur du pupitre

Dévisser les 4 vis cruciforme au dos du pupitre puis ouvrir ce dernier.

Détacher le faisceau sifflet HF (couper le rilsan)

Brancher les borniers 1 et 2 aux connecteurs 1 et 2.

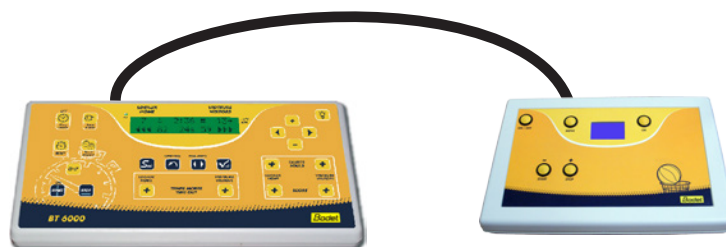


2.2 Branchement sur pupitre BT6000

Brancher le pupitre sifflet HF sur la prise Tiny XLR du pupitre principal BT6000 avant la mise en service.



Prise Tiny XLR pupitre principal



Pupitre principal BT6000

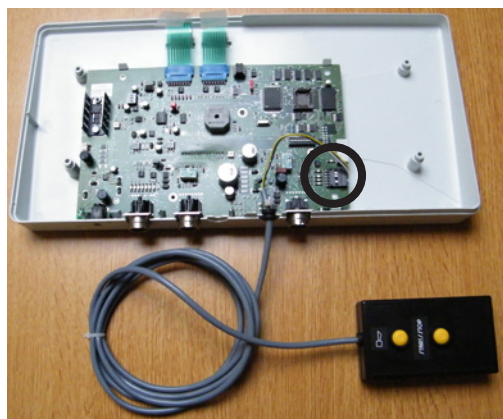
Pupitre sifflet HF

2.3 Branchement sur pupitre BT5000 HF/FIL

Ouvrir le pupitre principal en dévissant les 4 vis.

Retirer le connecteur de l'ancienne poire Start/Stop. Brancher à la place le connecteur de la nouvelle poire Start/Stop.

Brancher la prise DIN de la nouvelle poire Start/Stop sur le pupitre sifflet HF.



Connecteur poire Start/STOP



Pupitre principal BT5000 HF/FIL



Poire Start/Stop



Pupitre sifflet HF

2.4 Branchement sur pupitre BT5000 filaire

Brancher la prise DIN du boîtier interface sur le pupitre sifflet HF.

Brancher la prise jack du boîtier interface sur le pupitre principal BT5000 filaire.



Prise JACK pupitre principal



Pupitre principal BT5000 filaire



Boîtier interface



Pupitre sifflet HF

3. Utilisation du système sifflet HF en match

3.1 Installation du matériel terminal arbitre

Passer le fil micro + start sous le maillot de l'arbitre, pour le ressortir au col pour le micro, à la ceinture pour le boîtier start et la prise vers le terminal arbitre qui sera accroché à la ceinture.

Raccorder la prise en ayant pris soin de passer le terminal dans le holster (si utilisé).

Mettre en marche le terminal avec appui long sur touche ON.

Le clavier sensitif du terminal arbitre n'est pas utilisé pendant le match. Il est automatiquement verrouillé au démarrage pour éviter les appuis intempestifs.

3.2 Mise en service pour un match

Raccorder le pupitre de table sifflet HF à l'alimentation secteur et au pupitre principal du tableau d'affichage.

ATTENTION : le bloc alimentation secteur ne doit pas être débranché pendant le match.

Allumer le pupitre principal (appui sur la touche start et se mettre au démarrage d'un match du sport souhaité) ainsi que le pupitre sifflet HF et les terminaux arbitre (appui long sur la touche ON).

Vérifier la prise de contrôle du pupitre sifflet HF start/stop du chrono du pupitre principal.

Mise en route des terminaux arbitre après leur installation avec chaque arbitre.

Vérifier sur l'afficheur du pupitre sifflet HF le nombre de terminaux en communication (de 1 à 6 selon le nombre sous tension).

Le terminal arbitre numéro 1 est obligatoire au bon fonctionnement avec au minimum 1 autre terminal arbitre dans le réseau (information en haut à gauche de chaque visu.). Éteindre les terminaux non utilisés. Si le terminal 1 est en panne, prendre un terminal de réserve et lui affecter le rôle de numéro 1 (voir §4.2).

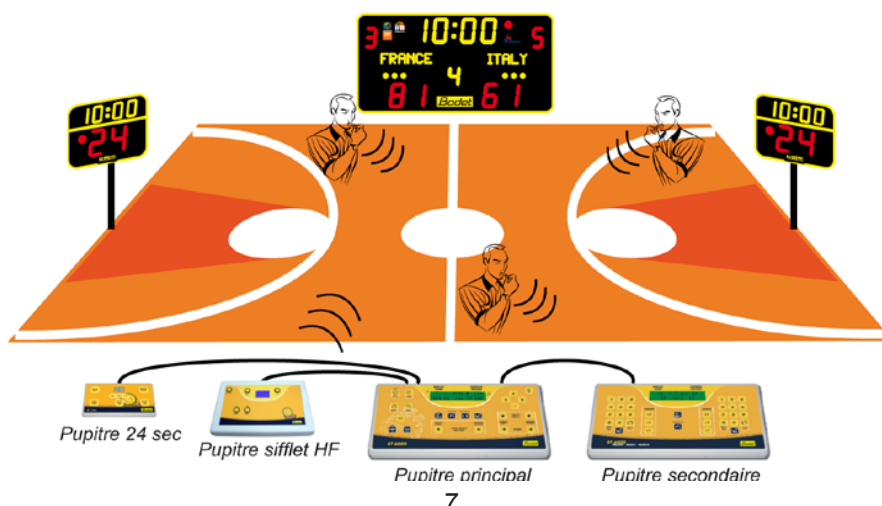
3.3 Préparation et test avant match

Pendant le décompte d'avant match, il est conseillé de réaliser pour chaque arbitre quelques essais de sifflet et start chronomètre depuis plusieurs points du terrain de jeu avant le début du match.

L'opérateur de table doit vérifier la bonne synchronisation des 2 pupitres (pupitre de table sifflet HF et pupitre chronomètre) (mode start ou stop du chronomètre), une fois la synchronisation effectuée seul le pupitre de table sifflet HF doit être utilisé pour activer le chronomètre.

Vérifier l'état de charge des terminaux et le numéro de canal qui doit être identique à tous les terminaux.

L'opérateur de table confirme le bon fonctionnement à chaque arbitre. Le match peut être lancé.



3.4 Fonctionnement

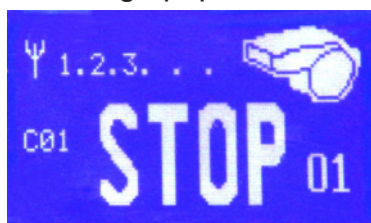
Chaque arbitre avec son sifflet homologué (Fox 40, Mini fox ou Molten Dolfin pro) siffle et arrête instantanément le chronomètre du tableau d'affichage. Plusieurs coups de sifflet n'ont aucun effet, le chronomètre est déjà arrêté (le buzzer intégré au pupitre sifflet HF émet un bip long).

Depuis son boîtier ceinture, chaque arbitre peut redémarrer le chronomètre. De la même façon, plusieurs appuis sur le start chronomètre ne font que confirmer le lancement du chronomètre (le buzzer intégré au pupitre sifflet HF émet deux bips courts).

Ces opérations sont effectives en communication radio entre les arbitres et la table quelle que soit la position des arbitres.

Depuis la table de marque, l'officiel de table voit sur l'écran LCD du pupitre sifflet HF, l'arrêt automatique de chronomètre et quel arbitre a sifflé. Il peut à tout instant prendre le contrôle du chronomètre avec les 2 touches start – stop du pupitre sifflet HF. Dans ce cas, le buzzer intégré au pupitre sifflet HF n'émet pas de son. Il est possible de couper ce buzzer grâce à un interrupteur situé sur le côté du pupitre sifflet HF.

Exemples d'affichage pupitre sifflet HF



3 terminaux actifs, canal 01, arrêt sifflet par arbitre N°1



Pupitre sifflet en mode start chrono

Exemple d'affichage sur le terminal arbitre



Numéro de canal, numéro de sifflet, charge batterie et nombre de terminaux dans le réseau

Rappel de règlement : en fin de match (temps inférieur à 2 minutes), l'officiel de table doit stopper le chronomètre manuellement à chaque panier marqué car les arbitres ne sifflent pas l'arrêt du chronomètre à chaque panier.

ATTENTION :

- **SI UTILISATION D'UN PUPITRE BT5000 (HF, FIL OU FILAIRE), À LA FIN DE CHAQUE PÉRIODE LE CHRONOMÈTRE S'ARRÊTE AUTOMATIQUEMENT À LA FIN D'UNE PÉRIODE. IL FAUT IMPÉRATIVEMENT METTRE LE SIFFLET HF EN MODE STOP.**
- **LES TOUCHES DU PUPITRE DE CHRONOMÉTRAGE NE DOIVENT PAS ÊTRE UTILISÉES LORSQUE LE PUPITRE SIFFLET HF EST EN SERVICE, AFIN D'ÉVITER TOUTE DÉSYNCHRONISATION.**

4. Changement de canal, de rôle et réseau

Il est indispensable de déverrouiller le clavier pour avoir accès au menu du terminal arbitre (User menu).

Ôter le verrou : appui long sur OK (sur chaque terminal arbitre). Le symbole « clé » en bas à gauche de l'afficheur disparaît.

Accès au menu : appui long (> 2s) sur la touche MENU.



4.1 Changement de canal

Dans le menu utilisateur, sélectionner « Channel » en se déplaçant avec les touches + ou - et valider en appuyant sur OK.

Dans le menu channel, sélectionner le canal souhaité C01, C02 ou C03 et valider en appuyant sur OK.



4.2 Changement de rôle

Dans le menu, sélectionner « Role » en se déplaçant avec les touches + ou - et valider en appuyant sur OK.



Dans le menu Role, sélectionner le rôle souhaité et valider en appuyant sur OK.

- Whistle 1 à 6 correspond au terminal arbitre 1 à 6.
- Table KBD correspond au pupitre sifflet HF.



4.3 Création d'un réseau

Ce menu sert à créer un réseau HF crypté entre les terminaux.

Cette procédure est à réaliser en même temps avec tous les terminaux arbitres et le pupitre sifflet HF.

Dans le menu, sélectionner « Network » en se déplaçant avec les touches + ou - et valider en appuyant sur OK.

Dans le menu Network, sélectionner start et appuyer sur OK. Faire le terminal arbitre numéro 1 en dernier.

Lorsque tous les terminaux et le pupitre affiche « Succeeded », valider la procédure en appuyant sur OK.



Note : le terminal arbitre n°1 affiche « please wait until procedure has succeeded » pendant toute la procédure et n'affiche jamais « Succeeded ». Appuyer sur OK si tous les autres terminaux affichent « Succeeded ».



Note : après chaque accès au menu, remettre le verrou sur le clavier de chaque terminal avec un appui long sur OK, une clé s'affiche en bas à gauche de l'afficheur.

4.4 Perturbation de communication

En cas de perturbation radio, il est possible de changer la fréquence de communication de tous les appareils. Nombre de canaux : 3.

En cas de mauvais fonctionnement d'un des terminaux arbitre, même avec un changement de fréquence, il est possible d'affecter un terminal arbitre de rechange à un arbitre en vérifiant bien qu'il y a toujours un terminal numéro 1 (passer un des terminaux fonctionnels en rôle numéro 1 via le menu « Role »).

4.5 Informations techniques

Le système entre les terminaux arbitre et le pupitre sifflet HF fonctionne dans la bande 863-865 MHz (2 canaux 10 mW disponibles) et dans la sous bande 869,4 - 869,65MHz (1 canal 200 mW disponible).

C1 : 869,525 MHz / 200 mW

C2 : 864.5 MHz / 10 mW

C3 : 863.5 MHz / 10 mW

Chaque terminal a un numéro de rôle de 1 à 6 (numéro d'arbitre numéro 1 à numéro 6).

Dans un système, il faut au minimum 2 terminaux arbitre en fonctionnement dont le numéro 1.

Tous les terminaux arbitres et le pupitre de table sifflet HF doivent être réglés sur le même canal.

Chaque terminal arbitre peut être paramétré sur site pour changer de canal, de rôle et s'associer au réseau existant sans retour en usine.

Pour sécuriser un fonctionnement pendant un match, la communication entre tous les appareils (les terminaux arbitres et le pupitre sifflet HF) est cryptée. La procédure de cryptage crée un réseau avec tous les terminaux arbitre et le pupitre sifflet HF. Une fois le réseau créé et en fonctionnement, aucun autre appareil ne peut s'y insérer.

Tout autre modèle de sifflet ne sera pas capté à distance d'un arbitre.