

# Gamme BT 2000

## Score / Club / Classic / Alpha



## Manuel utilisateur



[www.bodet-sport.fr](http://www.bodet-sport.fr)

**BODET Sport**  
ZI de Martigny  
37210 Parçay Meslay | France  
Tél: 02 41 71 72 99  
Fax: 02 47 29 77 41



Réf : 606632J

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

# Table des matières

1. Affichage et réglage de l'heure.....	5
2. Sauvegarde des informations .....	5
3. Conseils d'utilisation.....	5
4. Comment lancer un match ?.....	6
5. Comment éteindre le pupitre ?.....	7
6. Comment saisir le nom des équipes (BT2045 Alpha) ?.....	7
7. Comment utiliser le chronomètre ?.....	7
8. Comment gérer les scores ?.....	7
9. Comment relancer un nouveau match ?.....	8
10. Comment revenir au menu choix du sport ?.....	8
11. A quoi sert la touche Reset ?.....	8
12. Comment passer à la période suivante ?.....	8
13. A quoi sert la touche Klaxon ?.....	8
14. Comment régler la luminosité des tableaux ?.....	8
15. Comment paramétrer les types de sport ?.....	8
16. Mode test .....	11



- < Chronomètre minutes / secondes ou affichage de l'heure ou pas d'affichage
- < Nom de l'équipe/joueur paramétrable et score Loc de 0 à 99
- < Nom de l'équipe/joueur paramétrable et score Visit de 0 à 99



- < Chronomètre minutes / secondes ou affichage de l'heure ou pas d'affichage
- < Score Visit de 0 à 99
- < Score Loc de 0 à 99



- < Chronomètre minutes / secondes ou affichage de l'heure ou pas d'affichage
- < Score Loc et Visit de 0 à 99

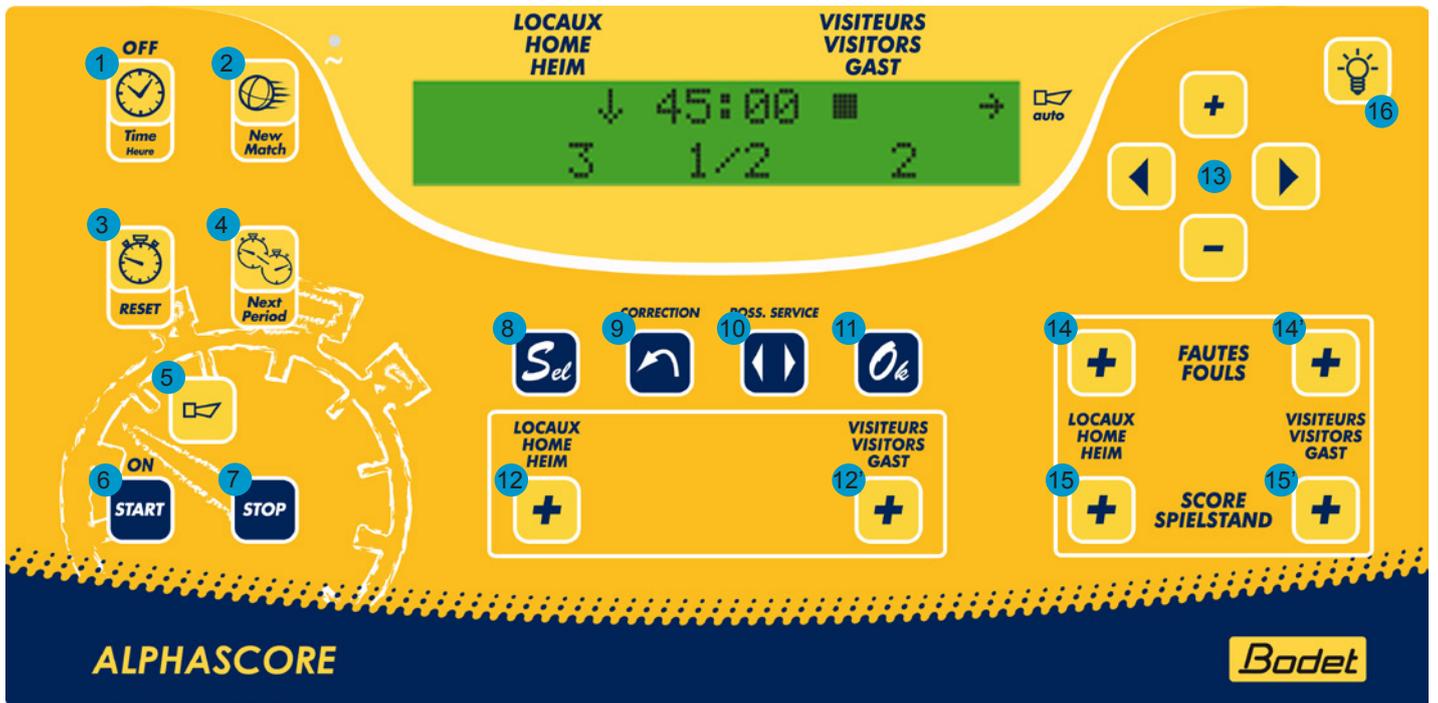


- < Score Loc et Visit de 0 à 9

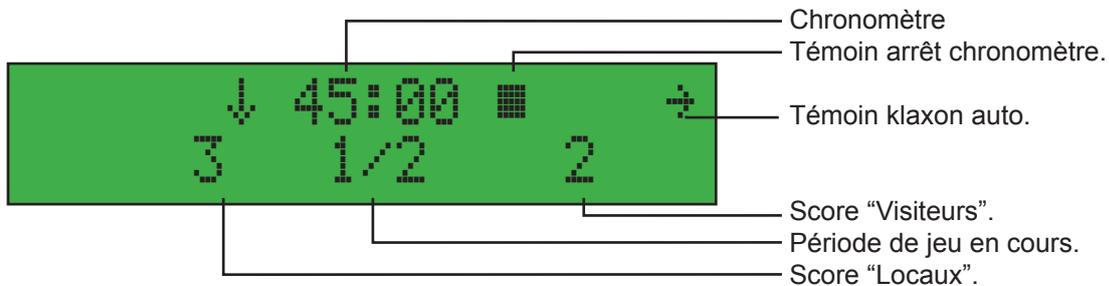


- < Chronomètre minutes seulement
- < Score Loc et Visit de 0 à 99

## Pupitre alphascore



### Visu du pupitre alphascore



Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores .	3
Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante.	4
Inutilisé.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Correction : un appui sur la touche, la visu clignote. Après la correction, appui sur la touche pour valider.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu.	11
Inutilisé.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux.	16

# Généralités sur les tableaux de la gamme BT2000

Aucun remplacement ou aucune modification n'est nécessaire sur les tableaux pour passer du mode de communication HF en filaire et inversement. La reconnaissance se fait automatiquement.

L'utilisation des pupitres en version radio HF ou filaire est identique. Une antenne radio est intégrée dans le pupitre. Un pupitre peut commander un ou plusieurs tableaux.

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 > 10 heures. Durée de charge complète 8 heures. Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : pupitre alimentée. Avant le démarrage du pupitre s'assurer que le tableau est alimenté en 230V (affichage de l'heure et de la température apparentes). Une alimentation externe 230V alimente le pupitre principal. Lorsque le pupitre secondaire est utilisé, celui-ci est alimenté par le pupitre principal. Procéder de même si le pupitre 24-35 secondes (Basket Ball et Water Polo) est utilisé, le relier au pupitre principal.

## 1. Affichage et réglage de l'heure

1/ Pour afficher l'heure sur le tableau, appui bref sur touche TIME (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.*

2/ Pour retourner au mode match, appuyer de nouveau sur la touche TIME (1).

### Réglage de l'heure

1/ Appuyer sur la touche TIME (1) pour accéder au menu heure.

2/ Appuyer sur la touche CORRECTION (9).

*Les minutes sur la visu du pupitre principal clignote.*

3/ Modification de la valeur avec les touches TOUCHES HAUT+/BAS- (13).

4/ Aller sur les heures avec les touches TOUCHES GAUCHE/DROITE (13), modification de la valeur avec les touches TOUCHES HAUT+/BAS- (13).

5/ Appuyer de nouveau sur la touche CORRECTION (9) : pour sortir du menu heure. L'horloge démarre à 00 sec.

*Lorsqu'il y a plusieurs tableaux, éteindre le pupitre après le réglage de l'heure et redémarrer.*

## 2. 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, après un temps de synchronisation, le tableau réaffiche les informations mise à jour du pupitre.*

## 3. Conseils d'utilisation

*Débuter les matchs avec un pupitre bien chargé ou avec l'alimentation secteur branchée.*

*Eteindre et débrancher le pupitre, puis le ranger dans la sacoche de rangement. Passage automatique de l'affichage tableau en mode heure selon la programmation.*

Il est impossible d'utiliser le pupitre Alphascore. en même temps qu'un pupitre Pocket. Éteindre si nécessaire le pupitre Pocket.

## 4. Comment lancer un match ?

1/ Appuyer sur la touche START (6) pour allumer le pupitre alphascore.

*L'affichage de la visu indique la mise en route du pupitre.*

*Le panneau affiche l'heure dès que la communication est établie entre le pupitre et le tableau.*

*Attendre quelques secondes le défilement des messages, un message d'accueil apparaît.*

*Le pupitre recherche la communication avec les tableaux. 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.*

2/ Sélection du sport avec les touches GAUCHE/DROITE (13).

Choix du sport :  
Football

3/ Validation du sport avec la touche OK (11).

4/ Sélection du type de règlement avec les touches GAUCHE/DROITE (13) ou SEL (8).

Football  
1: 2 x 45 min

*Après le choix du sport, il est proposé pour chaque sport plusieurs 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.*

5/ Validation du type de règlement avec la touche OK (11).

*Le match est prêt à être lancé.*

Type de sport	Désignation
Football 1: 2 x 0-45/45-90	Match de 2 périodes de 45 minutes.
Football 2: 2 x 0-40/40-80	Match de 2 périodes de 40 minutes.
Football 3: 2 x 0-20	Match de 2 périodes de 20 minutes.
Rugby 1: 2 x 0-40/40-80	Match de 2 périodes de 40 minutes.
Rugby 2: 2 x 0-35/35-70	Match de 2 périodes de 35 minutes.
Rugby 3: 2 x 0-30	Match de 2 périodes de 30 minutes.
Beach Soccer 1: 3 x 0-12	Match de 3 périodes de 12 minutes.
Beach Soccer 2: 3 x 0-12	Match de 3 périodes de 12 minutes.
Beach Soccer 3: 3x0-12/12-24/24-36	Match de 3 périodes de 12 minutes.
Pelote Basque 1: Partie 50 Pts	Match en 50 points.

## 5. Comment éteindre le pupitre ?

1/A la fin du match, appuyer sur la touche HEURE (1) pendant 3 sec pour arrêter le pupitre.

*La visu du pupitre reste allumée pendant 1 minute puis s'éteint. Le tableau d'affichage s'éteint quelques secondes après si mode éco sur OUI.*

## 6. Comment saisir le nom des équipes (BT2045 Alpha) ?

*Si le tableau possède les noms des équipes paramétrables, le pupitre propose de changer le nom des équipes.*

1/3 modes de saisie du nom de l'équipe existent, appuyer sur la touche SEL (8) pour passer d'un mode à l'autre.

*Mode 1 : le pupitre propose LOC pour l'équipe Local et VIS pour l'équipe Visiteur. Non modifiable.*

*Mode 2 : le pupitre propose la saisie d'un nom d'équipe sur 1 ligne.*

2/Pour le mode 2, choisir chaque lettre avec les FLÈCHES HAUT+/BAS- (13). Déplacement via GAUCHE/DROITE (13).

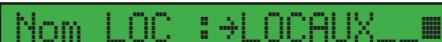
3/Valider avec la touche OK (11).

*On passe au paramétrage de l'équipe VISIT.*

4/La procédure est identique à la saisie du nom de l'équipe locale.

5/Valider avec la touche OK (11).

*Le pupitre est prêt pour lancer le match.*



## 7. Comment utiliser le chronomètre ?

1/Pour démarrer le chronomètre, appui bref sur la touche START (6).

2/Pour arrêter le chronomètre, appui bref sur la touche STOP (7).

### Rajouter/Enlever du temps de jeu au chronomètre principal

*Le chronomètre doit être arrêté au préalable avec la touche STOP (7).*

1/Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour rajouter/enlever 1 sec au temps de jeu. Appuyer sur la touche autant de fois que nécessaire.

3/Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

*Le tableau et le pupitre affichent la nouvelle valeur du chronomètre.*

4/Appui sur la touche START (6) pour relancer le chronomètre.



## 8. Comment gérer les scores ?

### Ajouter des points

1/Pour incrémenter les points de l'équipe Loc ou Visit, appui sur la touche SCORE (15) ou (15') correspondante.



### Enlever des points

1/Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/Appui sur les touches SCORES (15) ou (15') correspondantes.

*Affichage sur la visu du pupitre de la nouvelle information.*

*Le tableau reste avec l'affichage avant correction.*

3/Appui sur la touche CORRECTION (9).

*Les nouveaux scores sont instantanément affichés sur le tableau d'affichage.*



## 9. Comment relancer un nouveau match ?

1/Pour relancer un nouveau match, appuyer sur la touche NEW MATCH (2) pendant 3 secondes.

*Le pupitre se met de nouveau dans le choix du type de règlement.*

2/Si OK, appuyer sur la touche OK (11).

*Le nouveau match prendra en compte les derniers paramètres validés et réinitialisera le chronomètre, le score.*

## 10. Comment revenir au menu choix du sport ?

1/Appuyer sur la touche OK (11) pendant 3 secondes.

## 11. A quoi sert la touche Reset ?

1/Un appui sur la touche RESET (3), recharge le chronomètre à la valeur programmée sans modification des scores et des fautes (possible si le chronomètre est arrêté).

## 12. Comment passer à la période suivante ?

1/Un appui sur la touche NEXT PERIOD (4) pendant 5 sec passe à la période de jeu suivante.

## 13. A quoi sert la touche Klaxon ?

*La touche klaxon est active uniquement si un klaxon (en option) est branché.*

## 14. Comment régler la luminosité des tableaux ?

1/Appui sur la touche LUMINOSITÉ (30) pendant 3 secondes.

2/Avec les touches HAUT+ et BAS- (13), modifier la valeur de la luminosité (1 à 5).



Luminosite Panneau  
+/- 3

## 15. Comment paramétrer les types de 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.*

1/Pour modifier les paramètres du sport concerné, appuyer sur la touche SEL (8) pendant 3 sec.

*Affichage des paramètres modifiables.*

2/Les paramètres sont différents pour chaque sport. Avec les touches HAUT+ et BAS- (13), modifier les valeurs de chaque paramètre.



Nb Periode  
/match : 2



Duree Periode  
match : 45 min

3/Pour naviguer dans les paramètres, appuyer sur la touche GAUCHE ou DROITE (13).

4/Pour que le pupitre se replace en position de démarrage d'un match avec les nouvelles valeurs des paramètres enregistrées appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Type 3	Paramètres	Description
<b>Football</b>				
Nb periodes /match : 2	2	2	1 à 6 périodes	Sélection du match de 1 à 6 périodes.
Duree periode match : 45 min	40 min	20 min	1 à 90 min	Choix de la durée des périodes de jeu.
RAZ chrono entre Periode : Non	Non	Oui	OUI ou NON	Choix de la remise à zéro du chronomètre entre chaque début de période.
Chrono en comptage? : Oui	Oui	Oui	OUI ou NON	Choix du mode de comptage du chronomètre en comptage ou décomptage.
Duree repos mi-match : 15 min	15 min	15 min	0 à 90 min	Choix de la durée de la mi-temps.
Prolongation duree : 15 min	15 min	15 min	1 à 90 min	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points.
Type affichage Panneau : Ch/S	H/S	Scr.	Ch/S H/S Scr.	Choix d'affichage sur le panneau : - Ch/S : affichage du chronomètre + scores - H/S : affichage de l'heure + scores - Scr. : affichage des scores seuls
Duree activation klaxon : 5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 sec	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.
Maintient result pendant : 30sec	30 sec	30 sec	30 à 60 sec 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.

<b>Rugby</b>				
Nb periodes /match : 2	2	2	1 à 6 périodes	Sélection du match de 1 à 6 périodes.
Duree periode match : 40 min	35 min	30 min	1 à 90 min	Choix de la durée des périodes de jeu.
RAZ chrono entre Periode : Non	Non	Oui	OUI ou NON	Choix de la remise à zéro du chronomètre entre chaque début de période.
Chrono en comptage? : Oui	Oui	Oui	OUI ou NON	Choix du mode de comptage du chronomètre en comptage ou décomptage.
Duree repos mi-match : 10 min	5 min	5 min	0 à 90 min	Choix de la durée de la mi-temps.
Prolongation duree : 10 min	10 min	10 min	1 à 90 min	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points.
Type affichage Panneau : Ch/S	H/S	Scr.	Ch/S H/S Scr.	Choix d'affichage sur le panneau : - Ch/S : affichage du chronomètre + scores - H/S : affichage de l'heure + scores - Scr. : affichage des scores seuls
Duree activation klaxon : 5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 sec	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.
Maintient result pendant : 30sec	30 sec	30 sec	00 à 60 sec 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.

Type 1	Type 2	Type 3	Paramètres	Description
--------	--------	--------	------------	-------------

### Beach Soccer

Nb periodes /match : 3	3	3	1 à 6 périodes	Sélection du match de 1 à 6 périodes.
Duree periode match : 12 min	12 min	12 min	1 à 90 min	Choix de la durée des périodes de jeu.
RAZ chrono entre Periode : Oui	Oui	Non	OUI ou NON	Choix de la remise à zéro du chronomètre entre chaque début de période.
Chrono en comptage? : Non	Non	Non	OUI ou NON	Choix du mode de comptage du chronomètre en comptage ou décomptage.
Duree tps repos : 3 min	3 min	3 min	0 à 90 min	Choix de la durée de la mi-temps.
Prolongation duree : 3 min	3 min	3 min	1 à 90 min	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points.
Type affichage Panneau : Ch/S	H/S	Scr.	Ch/S H/S Scr.	Choix d'affichage sur le panneau : - Ch/S : affichage du chronomètre + scores - H/S : affichage de l'heure + scores - Scr. : affichage des scores seuls
Duree activation klaxon : 5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 sec	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.
Maintient result pendant : 10sec	10 sec	10 sec	0 à 60 sec 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.

### Pelote basque

Score maximum : 50	1 à 99 points	Gain du match en 50 points.		
Activation buzzer : 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	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.		

## 16. Mode test

Ce menu est réservé aux techniciens uniquement.

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

Pour lancer ce programme :

- Allumer le pupitre avec la touche START (6).
- Pour entrer en mode match, appuyer plusieurs fois sur la touche OK (11) jusqu'à ce que la visu du pupitre affiche :
- Mettre le tableau en mode heure, appui sur TIME (1).
- Appui sur la touche RESET (3) pendant 5 sec.



```
0 ↓ 0:00 ■ 0 →
0 1/4 0
```



```
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PP
```

Le test du panneau et du pupitre est lancé.

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

### Déroulement test panneau

- 1/Affichage du numéro du panneau sur le panneau principal.
- 2/Affichage de la version de l'EPROM du panneau.
- 3/Affichage du numéro de nappe de chaque module (clignotement).
- 4/Affichage de l'adressage de chaque module sur la nappe.
- 5/Affichage de toutes les leds de tous les modules (possible aussi avec le dip 3 de la carte).
- 6/Passage au noir de tous les modules.
- 7/ Affichage du numéro de canal utilisé.

Pendant le test des afficheurs du tableau, test de la visu des pupitres et test des touches (voir § ci-dessous).

### Déroulement test pupitre

- 1/Dès le lancement du programme test, la visu de chaque pupitre indique :
- 2/Puis, procéder au test de chaque touche du pupitre principal, du pupitre secondaire, du pupitre 24 sec et de la poire Start/Stop.
- 3/Lorsque le test des pupitres est terminé, affichage du message sur le pupitre principal :
- 4/Appuyer sur la touche HEURE (1) pour sortir du mode



```
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PP
```



```
Pour arret test
appui sur heure
```

