

Gamme BT6000



Manuel d'utilisation

Basketball, Handball, Volley ball, Tennis, Entraînement



www.bodet-sport.com

BODET Sport
 BP 30001
 49340 Trémentines | France
 Tél: 02 41 71 72 00
 Fax: 02 41 71 72 01



100% papier recyclé



Réf : 606140ZB

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

Avant propos

Ce manuel présente les fonctionnalités des tableaux de la gamme BT6000 :

- Fonctionnement de chacun des pupitres de la gamme.
- Descriptif de chaque programme sport.

Il est important de repérer le nom de votre tableau principal BT6000 pour pouvoir naviguer plus aisément dans le manuel.

D'autres sports sont présentés dans une notice annexe téléchargeable sur notre site internet.

Liste des sports disponible :

Tennis de table | Badminton | Netball | Rink hockey | Floorball | Futsal | Lutte | Boxe | Squash | Pelote basque | Cricket en salle | Basic sport.

Pour ces autres sports, veuillez télécharger la notice complémentaire sur le site internet Bodet sport à l'adresse suivante : <http://www.bodet-sport.fr/espace-client/manuels.html>

Important

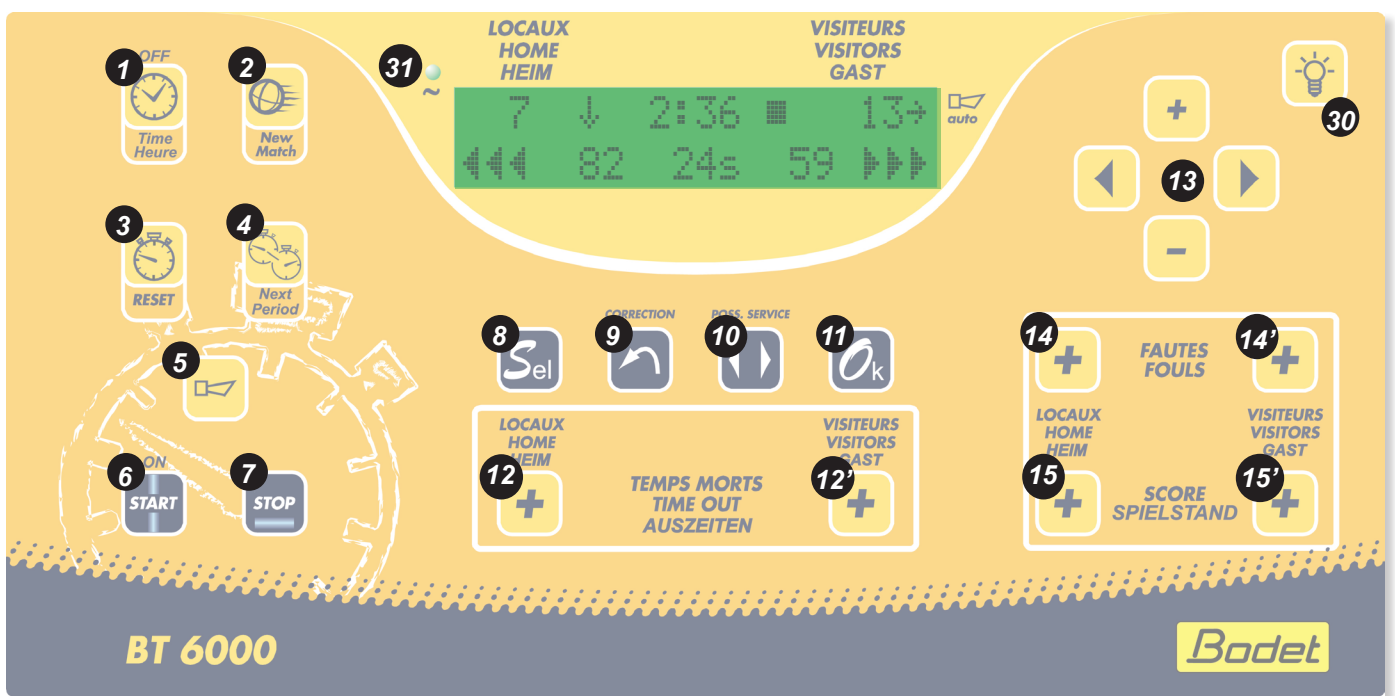
N'utiliser le programme Euroleague que pour des matchs Euroleague au Basketball et uniquement avec un BT6008 (l'afficheur BT6002C ne permet pas l'affichage au 1/10 seconde)

**Note d'information pour le fonctionnement des pupitres en radio HF :
afin de limiter les perturbations réseau provoquées par le réseau 4G, nous
recommandons d'éloigner les téléphones portables des pupitres.**

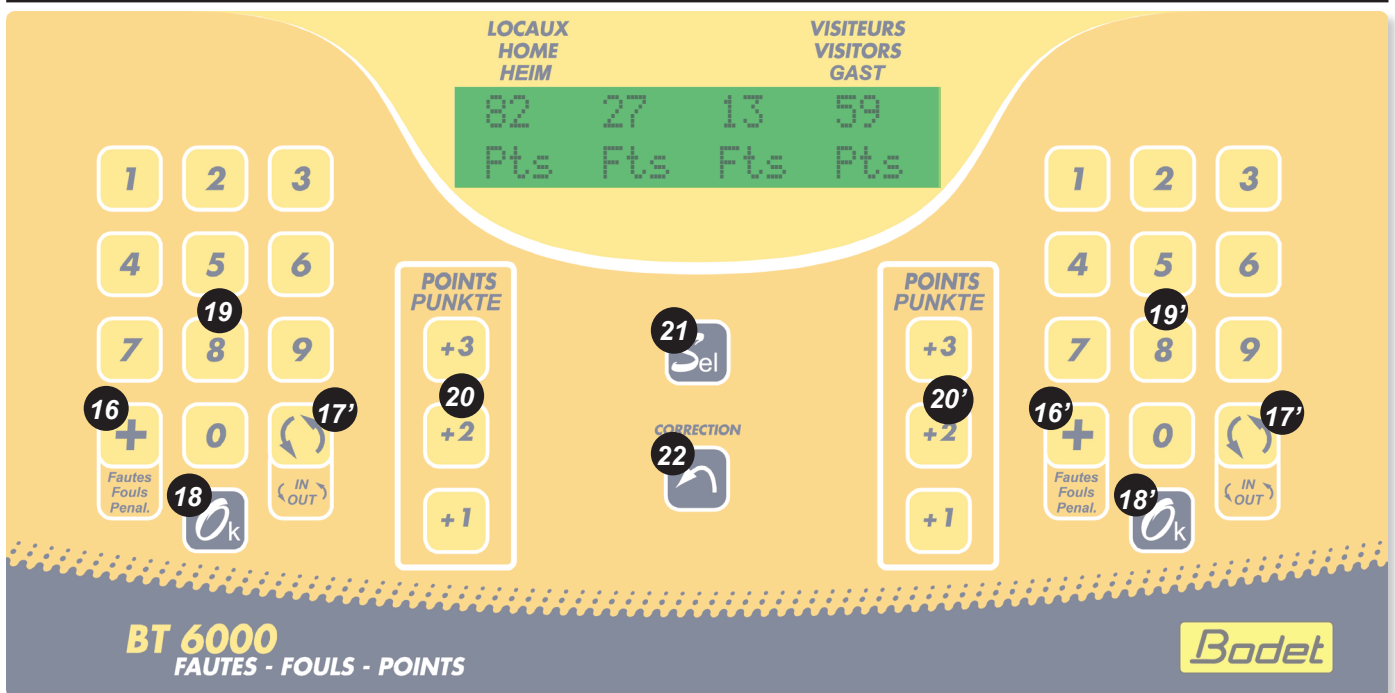
Table des matières

1. Pupitre principal	6
1.1 Démarrage du pupitre principal	6
1.2 Arrêt du pupitre	6
1.3 Choix du sport	6
1.4 Saisie noms des équipes (uniquement tableaux avec affichage bandeau alphanumérique)	6
1.5 Message défilant (uniquement tableaux avec affichage électronique)	7
1.6 Affichage hors match (pupitre éteint)	7
1.7 Chronomètre	7
1.8 Relancer un nouveau match	8
1.9 Reset	8
1.10 Revenir au menu choix du sport	8
1.11 Paramétrage du sport	9
1.12 Paramétrage numéro de joueurs	9
1.13 Klaxon	9
1.14 Luminosité	9
1.15 Correction	10
1.16 Score (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)	10
1.17 Temps morts	10
1.18 Faute/Pénalité (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)	10
2. Pupitre secondaire	11
2.1 Score	11
2.2 Fautes personnelles selon le sport sélectionné	12
2.3 Pénalités selon le sport sélectionné	12
3. Pupitres et claviers annexes	14
3.1 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession	14
3.2 Poire Start/Stop - Pupitre principal	15
3.3 Poire klaxon - Pupitre secondaire	15
3.4 Liaison série vers PC	15
4. Généralités sur les tableaux de la gamme BT6000	16
4.1 Affichage et réglage de l'heure	16
4.2 Sauvegarde des informations	16
4.3 Conseils d'utilisation	16
5. Descriptif par sport	18
Basket Ball	18
Handball	25
Volley ball	31
Tennis	35
Entraînement	38

Pupitre principal



Pupitre secondaire



Pupitre temps de possession



Description des touches

Pupitre principal

- (1) Affichage heure (+ message défilant si existe) ou match.
- (2) Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec. Re-saisir le type de match et valider.
- (3) Reset chrono (appui 3sec lorsque le chrono est sur STOP) : rechargement des valeurs programmées en début de match sans RAZ scores.
- (4) Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante. Le chronomètre doit être arrêté auparavant.
- (5) Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.
- (6) Permet de lancer le chronomètre.
- (7) Permet d'arrêter le chronomètre.
- (8) Accès au menu paramétrage > 3 sec.
- (9) Mode correction : appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.
- (10) Inutilisées.
- (11) En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.
- (12) et (12') Affectation temps mort « Locaux » ou « Visiteurs ». Arrêt automatique du TM en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.
- (13) Touches de navigation dans les menus.
- (14) et (14') Affectation d'une faute d'équipe « Locaux » ou « Visiteurs ».
- (15) et (15') Score + 1 point par équipe « Locaux » et « Visiteurs ».
- (30) Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.
- (31) Témoin présence secteur.

Pupitre secondaire

- (16) et (16') Affectation d'une faute personnelle ou d'une pénalité « Locaux » et « Visiteurs ».
- (17) et (17') Inutilisées.
- (18) et (18') Touche validation d'une faute, d'un score...
- (19) et (19') Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur ou pour saisir la durée du temps mort ou de la pénalité.
- (20) et (20') Touche score 1, 2 ou 3 points pour équipe ou pour un joueur « Locaux » et « Visiteurs ».
- (21) Touche statistique d'un joueur.
- (22) Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.

Pupitre temps de possession

- (5) Arrêt klaxon immédiat.
- (23) Lancement / Arrêt du temps de possession.
- (24) Affichage du temps de possession avec témoin led Start/Stop.
- (25) Reset du temps de possession en fonction du sport pratiqué (si appui RESET et que la valeur du chronomètre temps de jeu est inférieure à la valeur du temps de possession alors mise au noir des afficheurs).
- (26) Effacement affichage temps de possession seulement si le temps de possession est arrêté (la visu (24) s'éteint également). Annulation du RESET 24 sec si appui < 2 sec après l'appui sur la touche RESET.
- (27) (28) (29) Mode correction : un appui bref sur la touche C (28), la visu clignote. Appuyer sur la touche + (27) pour incrémenter le temps de possession de 1 sec et appuyer sur la touche - (29) pour décrétement d'une seconde. Appuyer sur la touche C (28) pour revenir en mode normal. Correction jusqu'à 90 sec (1'30 pour les jeux de mi-temps).
- (32) Reset à 14 sec du temps de possession.

1. Pupitre principal

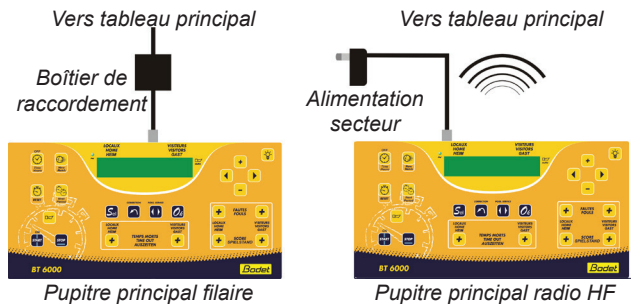
1.1 Démarrage du pupitre principal

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

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

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

Le pupitre recherche la communication avec les tableaux dans la salle. Indication du niveau de réception radio et du nombre de tableaux en communication avec le pupitre.



1.2 Arrêt du pupitre

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

La visu reste allumée pendant 1 minute puis s'éteint. Le tableau d'affichage indique l'heure (voir (§1.5)).

1.3 Choix du sport

A la mise en marche, affichage du dernier sport pratiqué.

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

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

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

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.

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



1.4 Saisie noms des équipes (uniquement tableaux avec affichage bandeau alphanumérique)

Le pupitre propose les noms LOCAUX et VISITEURS, non modifiables, et une liste de 30 noms à créer numérotés de 1 à 30.

Créer / Modifier un nom d'équipe

1/ Choisir dans la liste un emplacement vide (PPPPPP) ou un nom d'équipe à modifier avec les TOUCHES HAUT+/BAS- (13).

2/ Faire un appui sur RESET (3). Le nom s'efface totalement. Le curseur s'affiche sur le premier caractère.

3/ Choisir chaque caractère avec les TOUCHES HAUT+/BAS- (13). Déplacement via les TOUCHES GAUCHE/DROITE (13).

4/ Valider avec la touche OK (11).

Nota 1 : un appui sur la touche CORRECTION (9) lors d'une saisie d'un nom permet de sortir du menu sans enregistrer.

Nota 2 : Le nombre d'équipe enregistré est limité à 30. Au delà, il faut modifier ou supprimer des noms d'équipes.



Choisir et afficher les noms d'équipe

1/Choix de l'équipe locale : le pupitre propose une liste de noms d'équipe pré-enregistrés ou LOCAUX. Choisir avec les TOUCHES HAUT+/BAS- (13).

```
TEAM LOCAUX +
--:LOCAUX -
```

Nota : lors d'une première utilisation seul le nom d'équipe «LOCAUX» est enregistré, le reste de la liste est vide.

2/Valider avec la touche OK (11).

```
TEAM LOCAUX +
1:CHOLET -
```

3/Choix de l'équipe visiteur : le pupitre propose une liste de noms d'équipe pré-enregistrés ou VISITEURS. Choisir avec les TOUCHES HAUT+/BAS- (13).

```
TEAM VISITEURS +
--:VISITEURS -
```

Nota : lors d'une première utilisation seul le nom d'équipe «VISITEURS» est enregistré, le reste de la liste est vide.

4/ Valider avec la touche OK (11).

Les 2 noms s'affichent sur le tableau et le pupitre est prêt pour lancer le match.

Nota : dans les menus, un appui sur la touche CORRECTION (9) permet un retour en arrière (ex : un appui sur CORRECTION pendant le choix de l'équipe VISITEUR fait revenir au choix de l'équipe LOCALE).

1.5 Message défilant (uniquement tableaux avec affichage électronique)

1/Sélectionner «Message» à la fin de la liste des sports :

```
Choix du sport :
< Message >
```

2/Valider avec la touche OK (11).

Le dernier message affiché et un curseur s'affiche.

3/ Si besoin, effacer le message existant avec la TOUCHE RESET (3).

4/Choisir chaque caractère avec les TOUCHES HAUT+/BAS- (13). Déplacement via les TOUCHES GAUCHE/DROITE (13).

```
Msg: FINALE_CHAMPION
NAT_2010_____→
```

Nota 1 : un appui prolongé fait défiler les caractères.

*Nota 2 : les caractères disponibles : 26 lettres de l'alphabet (en majuscules uniquement), les 10 chiffres, ' + : - / * @, _ et l'espace.*

Nota 3 : si le message est plus long que la visu, des flèches apparaissent sur la visu du pupitre en début ou fin pour signaler que l'affichage sur la visu est incomplet. Le nombre de caractères par message est limité à 60.

5/ Valider avec la touche OK (11). Le message est alors enregistré.

```
Message memorise
```

Pour l'affichage d'un message sur le tableau, voir le paragraphe suivant.

1.6 Affichage hors match (pupitre éteint)

En dehors des matchs, le tableau peut afficher :

- Heure permanente : affichage uniquement de l'heure sans coupure.
- Heure + Message : affichage de l'heure et d'un message publicitaire (disponible uniquement sur un modèle Alpha). l'affichage du tableau est complètement éteint (excepté le témoin arrêt chronomètre) entre minuit et 6 heures.
- Heure de 6h à 24h : affichage uniquement de l'heure. L'affichage du tableau est complètement éteint (excepté le témoin arrêt chronomètre) entre minuit et 6 heures.

1/En mode match un appui bref sur la touche HEURE (1), permet de basculer de l'affichage d'un match (chronomètre arrêté) à l'affichage de l'heure et inversement

```
10:12
< HEURE PERMANENTE >
```

2/Pour passer d'un mode à l'autre appuyer sur les TOUCHES GAUCHE/DROITE (13) ou les TOUCHES HAUT+/BAS- (13).

```
10:12
< HEURE + MESSAGE >
```

```
10:12
< HEURE de 6h a 24h >
```

1.7 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).

Modification de la durée des périodes de jeu (possible avant le lancement d'un match)

Avant le démarrage d'un match, possible de modifier le temps de jeu sans rentrer dans le menu paramétrage sport :

1/ Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour ajouter/enlever une minute de temps de jeu.

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

2/ Appui sur la touche START (6) pour lancer le match.

Rajouter/Enlever du temps de jeu au chronomètre principal

Le chronomètre doit être arrêté au préalable avec la touche STOP (7). Un changement du temps de jeu pendant le match, annule les données du match en cours.

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour rajouter/enlever 1 seconde au temps de jeu. En restant appuyé, le chrono défile rapidement.

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.

Rajouter des 1/10 secondes de jeu au chronomètre principal pendant la dernière minute

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 1/10 seconde au temps de jeu. En restant appuyé, le chrono défile rapidement.

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.

Rajouter du temps de jeu à la fin d'une période (uniquement en basket)

Uniquement possible à la fin de la période dans les 60 sec avant l'affichage temps de repos

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche HAUT+ (13) pour rajouter 1/10 seconde 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.

1.8 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 et les fautes (individuelles et équipes).

1.9 Reset

1/ En mode match, 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). Lors d'une création d'un message défilant ou d'un nom d'équipe, un appui efface le texte en cours.

1.10 Revenir au menu choix du sport

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

1.11 Paramétrage du 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.

```
Choix du sport :  
< Basketball >
```

- 1/ Pour modifier les paramètres du sport concerné, appuyer sur la touche SEL (8) pendant 3 secondes. 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.
- 3/ Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche DROITE (13).
- 4/ Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche GAUCHE (13).
- 5/ 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).

```
Tps Possession  
duree : 24 sec
```

```
Fin Posses. stop  
chrono : Non
```

1.12 Paramétrage numéro de joueurs

- 1/ Appuyer sur la touche SEL (8) pendant 3 secondes pour entrer dans le menu paramétrage du sport.
- 2/ Appuyer sur les touches GAUCHE/DROITE (13), pour arriver sur le premier paramètre numéro de joueur.
- 3/ Un numéro de joueur est demandé pour chaque joueur de l'équipe LOCAL : saisir le numéro via les touches TOUCHES HAUT+/BAS- (13). (le numéro saisi est celui indiqué sur le dossart du joueur).
- 4/ Une fois que tous les numéros de joueurs sont saisis pour l'équipe LOCAL on passe au paramétrage de l'équipe VISITEUR sur le même principe. (le numéro saisi est celui indiqué sur le dossart du joueur).
- 5/ Une fois que toutes les saisies sont terminées, appui sur la touche OK (11).

```
Tps Possession  
duree : 24 sec
```

```
Numero du joueur  
LOC 4 : 4
```

```
Numero du joueur  
LOC 4 : 99
```

```
Numero du joueur  
VIS 4 : 4
```

Nota : les numéros de joueurs s'affichent sur le tableau dans l'ordre croissant même si la saisie est dans un ordre différent.

1.13 Klaxon

- 1/ Appui sur la touche KLAXON (5). La durée de l'appui = la durée de la sonnerie.
*Possibilité d'arrêter le klaxon en appuyant sur la touche klaxon du pupitre principal ou poire klaxon.
Le klaxon automatique s'arrête par défaut au bout de 5 secondes en fin de période.
Lors d'un arrêt du chronomètre manuellement ou à la fin du temps de possession, le klaxon sonne pendant 3 sec.*

1.14 Luminosité

- 1/ Appui sur la touche LUMINOSITÉ (30) pendant 3 secondes.
Possibilité de régler la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession indépendamment.
- 2/ Appui sur les TOUCHES GAUCHE ou DROITE (13) pour passer au réglage de la luminosité de l'afficheur temps de possession.
- 3/ Avec les touches HAUT+ et BAS- (13), modifier la valeur de la luminosité (1 à 5).

```
Luminosite Panneau  
+/- 3
```

```
Luminosite Tps Poss.  
+/- 3
```

1.15 Correction

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

La visu du pupitre clignote.

2/ Appui sur la touche correspondant à l'information à changer jusqu'à la valeur souhaitée. Touches possibles :

- SCORE (15) et (15') : pour retirer des points aux scores des équipes.
- FAUTES (14) et (14') : pour retirer des fautes au cumul fautes des équipes.
- TEMPS MORTS (12) et (12') : pour retirer des attributions de temps morts aux équipes.
- TOUCHES HAUT+ / BAS- (13) : pour l'ajout/retrait de temps de jeu : minute, seconde et 1/10 de seconde.

3/ Dès la correction terminée, appui sur la touche CORRECTION (9) pour revenir en mode normal.

Les nouvelles valeurs sont instantanément affichées sur le tableau d'affichage.



7 ↓ 9:42 ■ 13→
◀◀ 104 4/4 98 ▶▶



4 ↓ 8:32 ■ 11 →
◀ 101 4/4 97 ▶▶

1.16 Score (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)

Ajouter des points

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

Enlever des points

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur les touches SCORE (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.

1.17 Temps morts

1/ Appui sur la touche TEMPS MORT (12) ou (12') correspondante.

Le temps mort s'arrête automatiquement en fin de décompte ou en appuyant sur la touche TEMPS MORT (12) ou (12') correspondante.

Enlever un temps mort déjà attribué à une équipe

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche TEMPS MORT (12) ou (12') correspondante.

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 témoins temps morts sont instantanément affichés sur le tableau d'affichage.

1.18 Faute/Pénalité (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)

Le fonctionnement en mode Faute ou Pénalité dépend du sport utilisé.

1/ Pour incrémenter le nombre de fautes ou lancer une pénalité, appui sur la touche FAUTES (14) ou (14') correspondante.

Enlever des fautes/pénalités

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche FAUTES (14) ou (14') correspondante.

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).

Le nouveau cumul de fautes/pénalités est instantanément affiché sur le tableau d'affichage.

2. Pupitre secondaire

Le pupitre secondaire est utilisé pour les sports : basket ball, handball, hockey sur glace, water-polo, rink hockey, floorball... L'utilisation du pupitre secondaire varie selon le sport choisi et les options choisies (certaines fonctions sont inactives). Il gère les fautes personnelles, les pénalités, les scores et les points par joueurs. Jusqu'à 2 pupitres secondaires peuvent être utilisés en même temps (fautes et score).

2.1 Score

Ajouter des points

1/ Appui sur la touche Pts +1, +2 ou +3 (20) ou (20') pour ajouter 1, 2 ou 3 points directement aux équipes LOC ou VISIT.

Enlever des points

1/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

La visu du pupitre clignote.

2/ Appui sur la touche Pts +1, +2 ou +3 (20) ou (20') pour enlever 1, 2 ou 3 points aux LOC ou VISIT.

Affichage sur la visu du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction.

3/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

Ajouter des points à un joueur : Touche Score + N°Joueur + OK (si option point par joueur)

1/ Appui sur la touche Pts +1, +2 ou +3 (20) ou (20') pour ajouter 1, 2 ou 3 points aux LOC ou VISIT.

```
Saisie: +3Pts
No de joueur ?
```

2/ Saisir le numéro du joueur à qui attribuer le(s) point(s) marqué(s) avec le PAVÉ NUMÉRIQUE (19) ou (19').

```
Saisie: +3Pts 43
Valider avec OK
```

3/ Appui sur la touche OK (18) ou (18') suivant l'équipe du joueur concerné. L'écran apparaît pendant 3 secondes, puis revient en affichage normal.

```
85 27 <4/3 13 59
LOC J43 +3Pts =24Pts
```

Nota : si pas d'attribution de numéros de joueurs cela va corriger le cumul de points de l'équipe concernée sans toucher au cumul de points d'un joueur.

Correction des points d'un joueur : C + Score + N°Joueur + C (si option point par joueur)

1/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

```
Correction: +3Pts
No de joueur ?
```

2/ Appui sur la touche Pts +1, +2 ou +3 (20) ou (20') pour enlever 1, 2 ou 3 points.

3/ Saisir le numéro du joueur à qui enlever le point avec le PAVÉ NUMÉRIQUE (19).

```
Correction: -3Pts 43
Valider avec C
```

4/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

```
79 27 <4/3 13 59
LOC J43 -3Pts =21Pts
```

Nota : si pas d'attribution de numéros de joueurs et que la correction est validée cela va corriger le cumul de points de l'équipe concernée sans toucher au cumul de points d'un joueur.

Astuce :

Si par erreur ou par précipitation, le cumul des points de l'équipe a été incrémenté sans avoir modifié le cumul des points par joueur, procéder à la manipulation suivante :

1/ Incrémenter les points du joueur concerné : Touche Score + N°Joueur + OK.

Nota : vous remarquez que le cumul des points de l'équipe a également été incrémenté.

2/ Faire une correction sur le cumul des points de l'équipe : Touche CORRECTION + Touche Score + CORRECTION.

2.2 Fautes personnelles selon le sport sélectionné

Ajout faute personnelle : Touche Faute + N°Joueur + Ok

1/ Appui sur la touche Fautes/Penal (16) ou (16') suivant l'équipe du joueur concerné.

```
Saisie: Ft
No de joueur ?
```

2/ Saisir le numéro de joueur à qui attribuer la faute via le PAVÉ NUMÉRIQUE (19) ou (19') suivant l'équipe concerné.

```
Saisie: Ft 43
Valider avec Ok
```

3/ Appui sur la touche OK (18) ou (18') suivant l'équipe du joueur concerné.

```
82 28 <43/4 13 59
LOC J43 +1Ft = 4Fts
```

L'écran apparaît pendant 3 secondes, puis revient en affichage normal.

Nota : si pas d'appui de validation ou de saisie de numéro de joueur pendant 3 secondes, alors retour en mode normal sans prise en compte de la saisie.

Correction faute personnelle : C + Touche Faute + N°Joueur + Ok + C

1/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

La visu du pupitre clignote.

```
Correction: Ft
No de joueur ?
```

2/ Appui sur la touche Fautes/Penal (16) ou (16') suivant l'équipe suivant du joueur concerné. Plusieurs appuis possibles.

```
Correction: Ft 43
Valider avec C
```

3/ Saisir le numéro de joueur à qui enlever la faute via le PAVÉ NUMÉRIQUE (19).

```
82 25 <4/3 13 59
LOC J43 -1Ft = 1Ft
```

Affichage sur la visu du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction.

4/ Appui sur la touche OK (18) ou (18') suivant l'équipe du joueur concerné.

Possibilité d'effectuer plusieurs corrections avant la sortie du mode correction.

5/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

L'écran apparaît pendant 3 secondes, puis revient en affichage normal.

Nota : si pas d'appui de validation ou de saisie de numéro de joueur pendant 3 secondes, alors retour en mode normal sans prise en compte de la saisie.

Nota 2 : un appui sur la touche CORRECTION (22) avant OK (18) ou (18') valide quand même la correction.

2.3 Pénalités selon le sport sélectionné

Attribuer une pénalité à un joueur : Touche Penalité + Durée + OK + N°Joueur + OK

1/ Appui sur la touche Fts/Pen. (16) ou (16') selon l'équipe.

```
Saisie: Pen
Duree (min) ?
```

2/ Saisie de la durée de la pénalité (de 0 à 9 min maxi) avec le PAVÉ NUMÉRIQUE (19).

```
Saisie: Pen 5min
Valider avec OK
```

3/ Appui sur la touche OK (18) ou (18') selon l'équipe.

```
Saisie: Pen 5min
No de joueur ?
```

4/ Saisie du numéro du joueur à qui attribuer la pénalité avec le PAVÉ NUMÉRIQUE (19) ou (19') suivant l'équipe concernée.

```
Saisie: Pen 5min 43
Valider avec OK
```

5/ Appui sur la touche OK (18) ou (18') selon l'équipe. L'écran apparaît pendant 3 secondes, puis revient en affichage normal.

```
::. 4:59 1:59 ::
LOC J43 Pen de 5min
```

Nota : si pas d'appui de validation ou de saisie de durée de pénalité ou de numéro de joueur pendant 3 secondes, alors retour en mode normal et la saisie ne sera pas prise en compte.

Nota 2 : dans certains sports le numéro de joueur n'est pas demandé après la durée (ex : en hockey sur glace lors de la saisie d'une pénalité de 10 min).

Retirer une pénalité à un joueur : C + Touche pénalité + N°Joueur + C

1/Appui sur la touche CORRECTION (22).

Correction : Pen
No de joueur ?

2/Appui sur la touche Fts/Pen. (16) ou (16') selon l'équipe.

3/Saisie du numéro du joueur à qui retirer la pénalité avec le PAVÉ NUMÉRIQUE (19) ou (19') suivant l'équipe concernée.

Correction : Pen 43
Valider avec C

4/Appui sur la touche CORRECTION (22).

Nota : en hockey sur glace, il faut rajouter la durée de la pénalité avant le numéro de joueur sauf pour une pénalité de 10 minutes (C + Touche pénalité + Durée pénalité + OK + N°Joueur + OK + C).

3. Pupitres et claviers annexes

3.1 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession

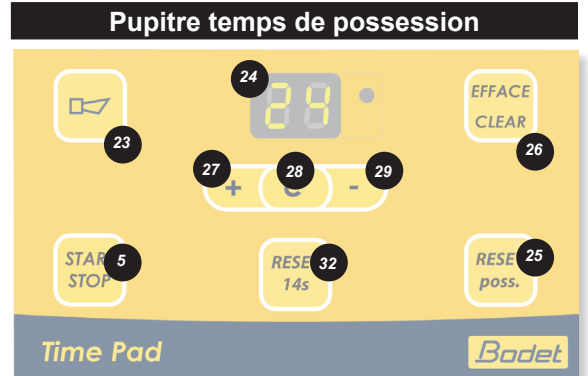
Il est utilisé avec les afficheurs BT6002 (Basket Ball ou Water Polo) ou BT6006 (Basket Ball).

Raccorder le pupitre 24-35 sec au pupitre principal avant le démarrage du pupitre principal. Il peut également fonctionner en autonome.

Les afficheurs temps de possession BT6006 indiquent le temps de jeu pour les autres sports si l'alimentation secteur est raccordée. Pour faire disparaître l'affichage du BT6006 pendant les matchs (autre que le Basket ball ou Water polo), supprimer l'alimentation secteur des BT6006. Chaque sonnerie de 24 secondes ou arrêt du chronomètre allume la lampe rouge des afficheurs temps de possession.

Fonctionnement normal de l'appareil des 24 secondes

- 1/ Un appui sur la touche START / STOP (5) du pupitre temps de possession démarre le décompte du chronomètre du temps de possession. Un nouvel appui sur cette touche permet un arrêt de ce chronomètre.
- 2/ Un appui prolongé sur la touche RESET poss. (25) ou RESET 14s (32) du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du tableau temps de possession et une mise au noir de la visu. Lors du relâchement, le chronomètre temps de possession reprend sa valeur initiale de 24 sec ou 14 sec selon la touche.



- 3/ Un appui sur la touche EFFACE CLEAR (26) (la visu affiche - -) du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du tableau temps de possession et une mise au noir de la visu. Un nouvel appui sur cette touche permet le ré-affichage de la valeur en cours de décompte, sans modification de l'état du chrono temps de possession.

L'affichage se fait sur le tableau temps de possession et sur la visu du pupitre temps de possession.

Violation du temps de possession

Lorsque que le temps de possession est écoulé (= 0) : déclenchement du signal sonore pendant une durée de 3 secondes et affichage du plot rouge sur le tableau. Il est possible d'arrêter le klaxon en appuyant sur la touche klaxon (23).

Récupération du temps de possession

- 1/ Dans le cas d'une erreur de manipulation de l'opérateur du chronomètre temps de possession (appui accidentel sur la touche RESET poss. (25) du pupitre du temps de possession, il est possible de récupérer l'ancien temps de possession par un appui sur la touche EFFACE CLEAR (26) dans les 2 secondes suivant l'appui sur la touche RESET poss. (25).

Ne fonctionne pas avec la touche RESET 14s (32).

Modification du temps de possession en cours

- 1/ Arrêter le chronomètre temps de possession avec la touche START / STOP (5).
- 2/ Appuyer sur la touche CORRECTION (28) du pupitre temps de possession.
La visu du pupitre, la led du pupitre ainsi que le tableau se mettent à clignoter.
- 3/ Chaque appui sur la touche + (27) du pupitre temps de possession incrémente de 1 seconde le temps de possession en cours. Cette valeur ne peut pas dépasser la valeur du RESET poss. (25) mémorisée (par défaut 24 sec).
- 4/ Chaque appui sur la touche - (29) du pupitre temps de possession décrémente de 1 seconde le temps de possession en cours.
- 5/ Appuyer de nouveau sur CORRECTION (28) pour revenir en mode normal.

Klaxon

1/ Un appui sur la touche KLAXON (23) permet uniquement d'arrêter le klaxon lancé automatiquement en fin de possession. ***Cette touche ne permet pas de lancer de coup de klaxon.***

Réglage luminosité de l'afficheur 24 sec (voir §1.14)

3.2 Poire Start/Stop - Pupitre principal

1/ Un appui sur la poire START/STOP lance le chronomètre. Un nouvel appui sur la poire START/STOP arrête le chronomètre.

3.3 Poire klaxon - Pupitre secondaire

1/ Permet d'activer le klaxon du tableau principal : durée appui touche = durée du klaxon; arrêt klaxon automatique.

3.4 Liaison série vers PC

1/ La trame de l'affichage peut être envoyé sur un PC via une liaison série RS232 pour utilisation dans un logiciel vidéo ou statistiques.

Nota : ne fonctionne pas pour tous les sports.

4. Généralités sur les tableaux de la gamme BT6000

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.

4.1 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.

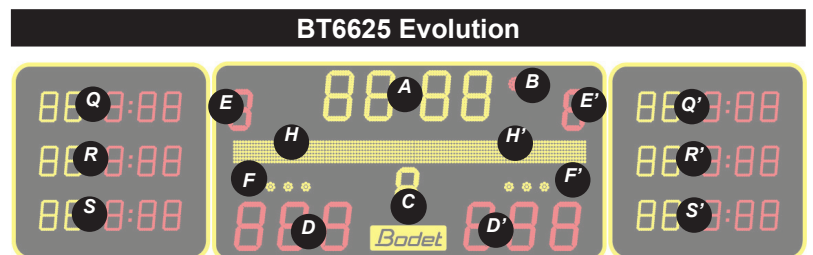
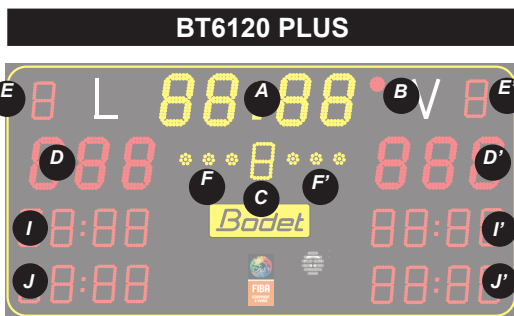
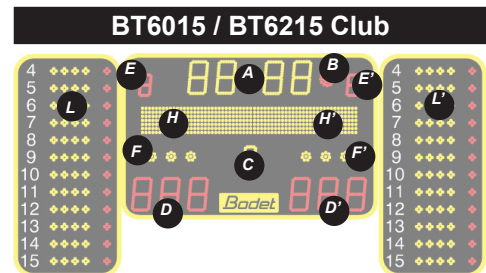
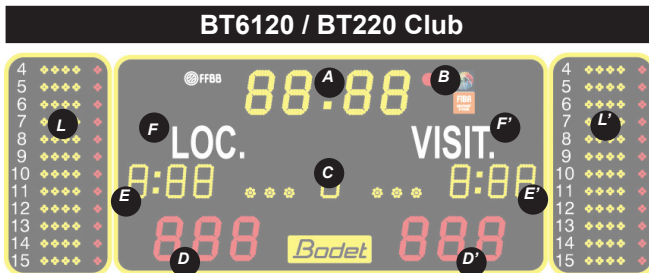
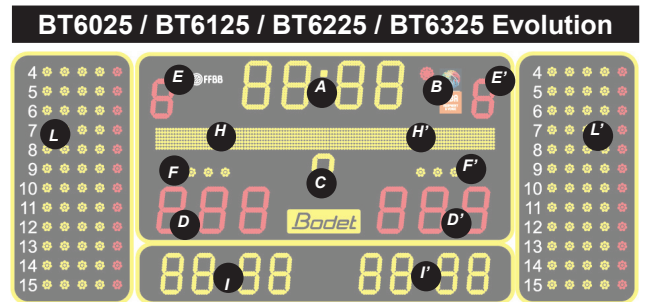
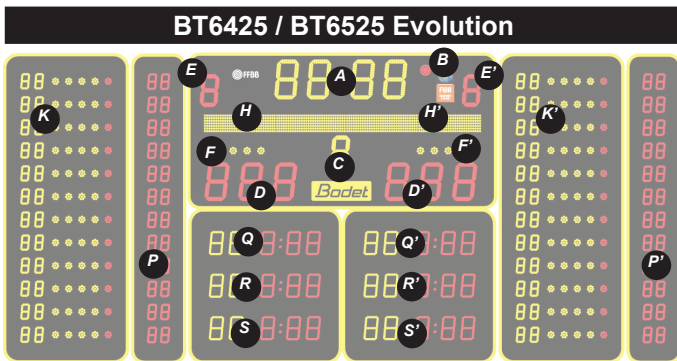
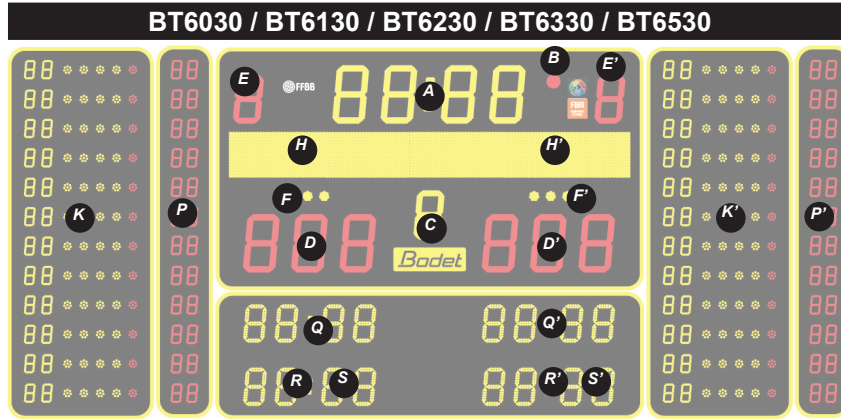
4.2 Sauvegarde des informations

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.

4.3 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.

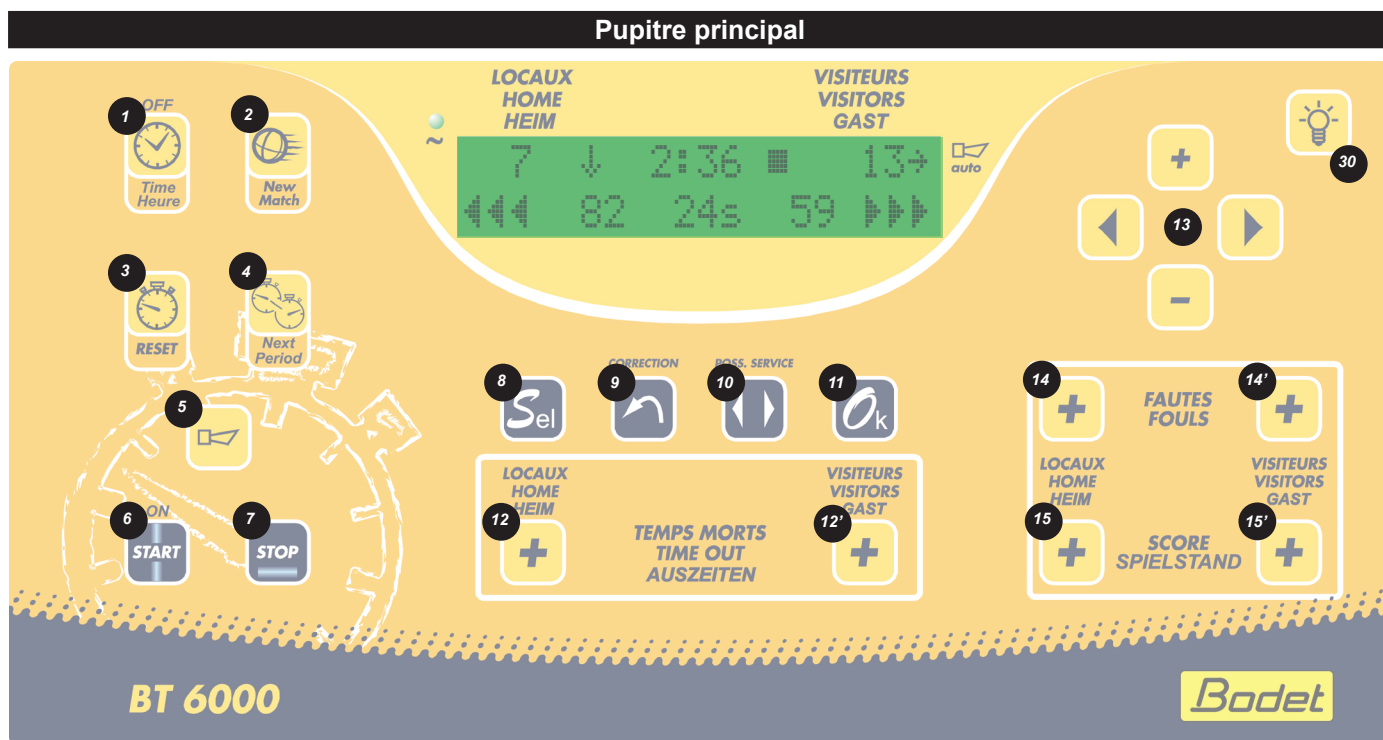


Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes (affichage 1/10 de seconde pour la dernière minute de jeu). Décomptage du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos ou avant match.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores de 0 à 999 LOC/VISIT.	D et D'
Cumul fautes équipes LOC/VISIT.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque période.	F et F'
Noms des joueurs paramétrables.	G et G'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Dernière faute personnelle LOC/VISIT (n° de joueur /nombre de fautes) et décompte du temps mort.	I et I'
Décompte du temps mort LOC/VISIT.	J et J'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs paramétrables.	K et K'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs sérigraphiés non modifiable.	L et L'
Décompte temps de possession. Affichage du dixième de seconde du temps de possession pendant la dernière seconde (le segment en bas à gauche indique le mode dixième de seconde).	N
Témoin arrêt du chronomètre.	O
Nombre de points par joueur.	P et P'
Dernière faute personnelle LOC/VISIT (n° de joueur /nombre de fautes).	Q et Q'
Inutilisé.	R et R'
Décompte du temps mort LOC/VISIT.	S et S'

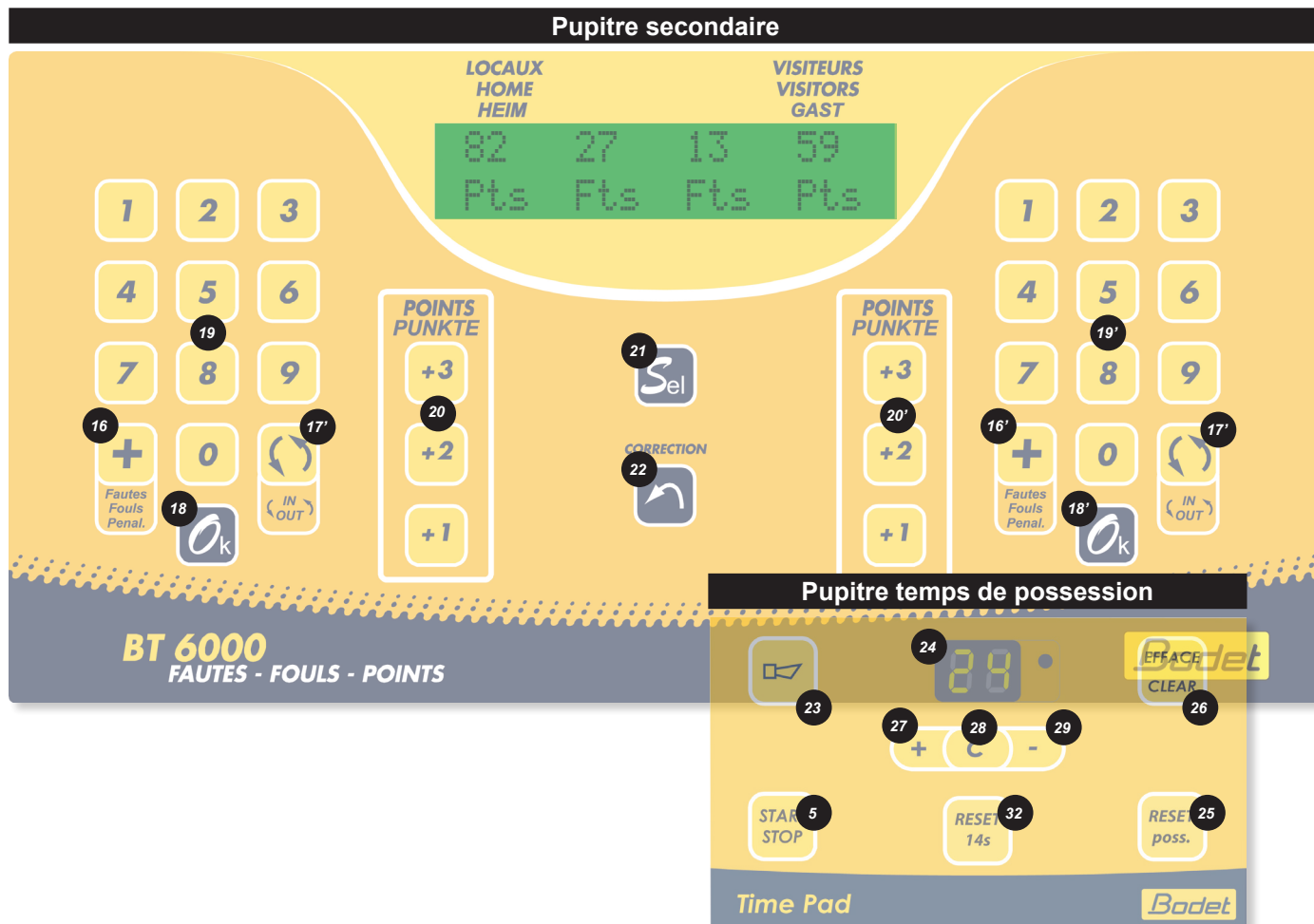
Note : il est désormais possible d'afficher un joueur numéro «00» en le sélectionnant sur le pupitre.

Pour ne pas afficher de numéro de joueur (ligne au noir), sélectionnez «--» sur le pupitre.

Pour effectuer ces actions, reportez-vous au «menu paramétrage du sport» (page 23), aux lignes «Numéro du joueur LOC x» ou «Numéro du joueur VIS x».



Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : >3sec, rechargement du chrono, les autres données ne sont pas effacées.	3
Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage (appui >3sec).	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour valider et revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : changement de sport.	11
Affectation d'un temps mort LOC/VISIT : - Touche 12 ou 12' : affichage de la valeur paramétrée (par défaut 60 secondes). - Appui sur la touche OK (11) : lance le décompte du temps mort. Choix d'un temps mort de 30 secondes : - Touche 12 ou 12' : affichage de la valeur paramétrée (par défaut 60 secondes). - Appui sur les touches ◀▶ (13) permet de choisir entre un temps mort programmé (par défaut 60 secondes) et un temps mort de 30 secondes. - Appui sur la touche OK (11) : lance le décompte du temps mort.	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
Affectation d'une faute d'équipe LOC/VISIT.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30



Désignation	Indice
Lancement/Arrêt du temps de possession.	5
Affectation d'une faute personnelle Loc/Visit.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Touche validation d'une faute.	18 et 18'
Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur.	19 et 19'
Touche score 1, 2 ou 3 points pour l'équipe ou pour un joueur Loc/Visit.	20 et 20'
Touche statistique d'un joueur.	21
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	22
Arrêt klaxon immédiat.	23
Affichage du temps de possession avec témoin led Start/Stop.	24
Reset à 24 sec du temps de possession.	25
Effacement de l'affichage du temps de possession (seulement si le temps de possession est arrêté).	26
Un appui sur la touche incrémente le temps de possession de 1 sec en mode correction	27
Mode correction du temps de possession : un appui bref sur la touche et la visu clignote. Faire la correction avec les touches (27) et (28) puis re-appuyer sur la touche pour revenir en mode normal. Correction jusqu'à 90 sec (1'30 pour les jeux de mi-temps).	28
Un appui sur la touche décrémente le temps de possession de 1 sec en mode correction	29
Reset à 14 sec du temps de possession.	32

Les touches scores (15) et (15') et les touches fautes (14) et (14') du pupitre principal sont alors inactives.

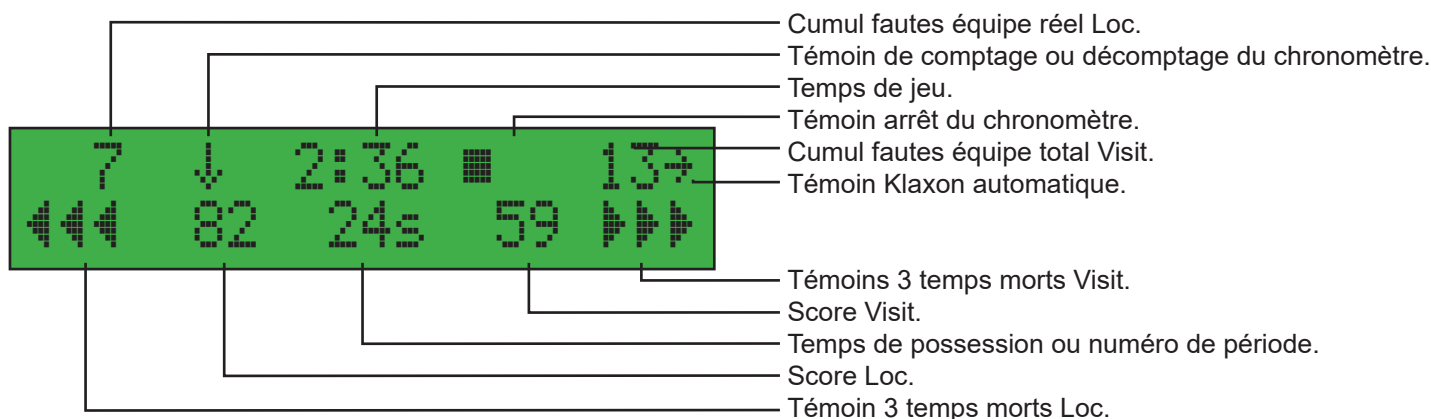
Libellé	Désignation
Basketball FIBA: 4x10 24sec	Règlement FIBA : Jeu en 4 périodes de 10 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 temps morts de 1 minute par mi-temps - 1 temps mort par prolongation - Temps repos à 0 - Prolongation 5 minutes - Matches internationaux - Nationaux Pro A - Pro B - National 1, 2, 3. Paramètre point par joueur actif.
Basketball EUROLEA*: 4x10+1/10s	Règlement EUROLIGUE : 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 mi-temps - 1 temps mort par prolongation - Temps repos à 0 - Prolongation 5 minutes - Matches internationaux - Nationaux Pro A - Pro B - National 1, 2, 3. Paramètre point par joueur actif.
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.
Basketball 6 x 4min - 24sec	Jeu en 6 périodes de 4 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 Temps morts - Temps de repos à 0 - Matches jeunes.
Basketball 2x 2 + 6x 4	2 période de 2 minutes avant le match - Jeu en 6 périodes de 4 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 Temps morts - Temps de repos à 0 - Matches jeunes.

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

* Le programme EUROLEA (Euroligue), permet un décompte du temps de possession au 1/10ème de seconde pour les 5 dernières secondes.

Note : N'utiliser le programme Euroleague que pour des matchs Euroleague au Basketball et uniquement avec un BT6008 (l'afficheur BT6002C ne permet pas l'affichage au 1/10 seconde)

Visu du pupitre principal



Visu du pupitre secondaire



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 chronomètre 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".

Menu paramétrage du sport

La configuration de base pré-enregistrée pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

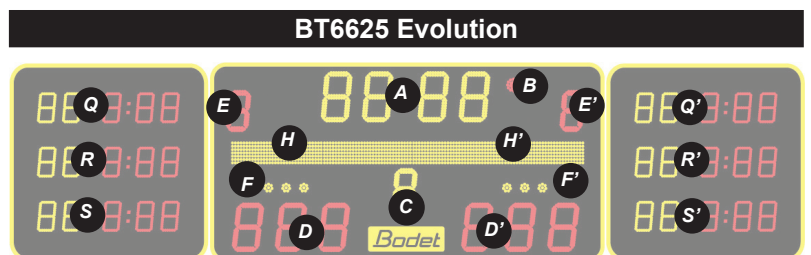
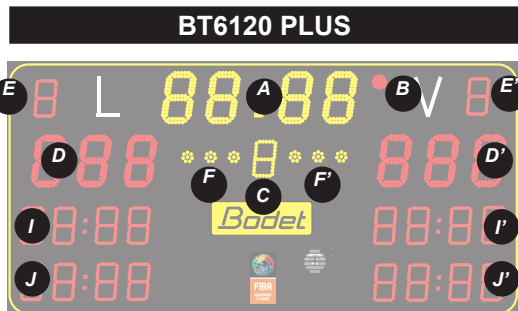
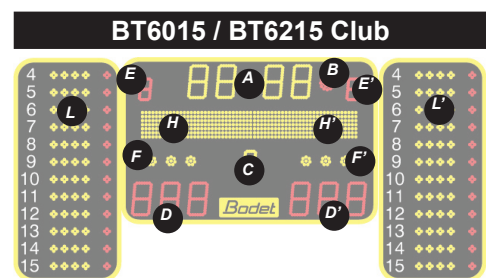
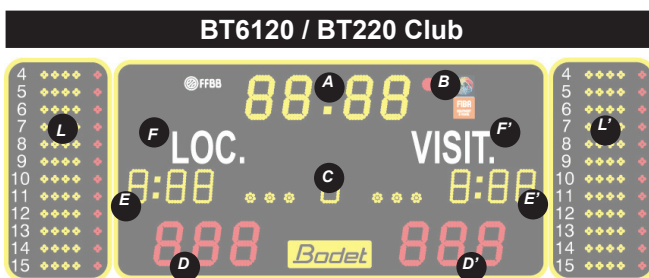
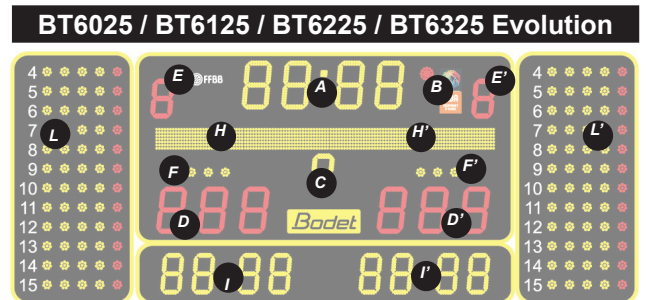
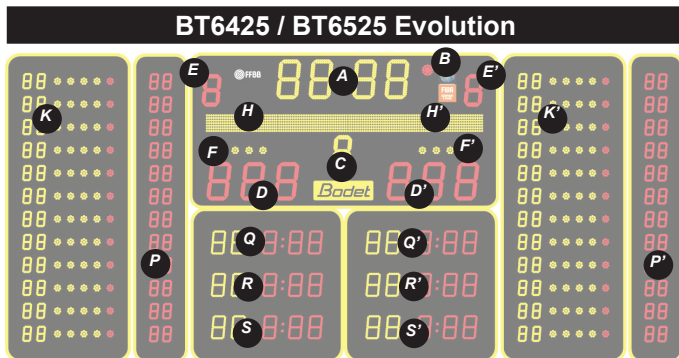
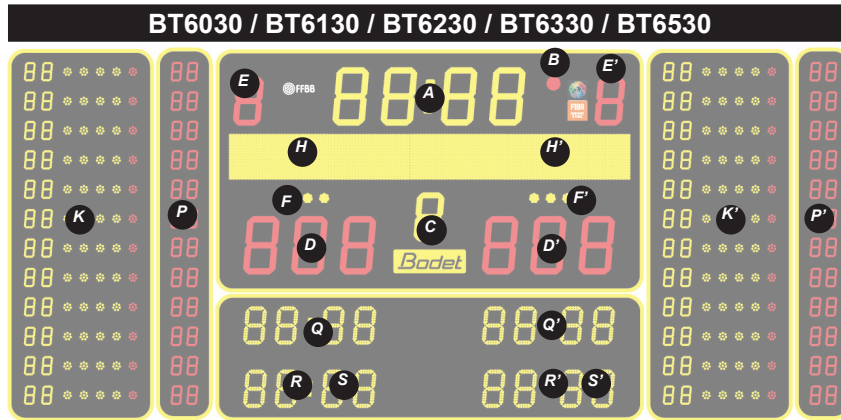
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche TOUCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche TOUCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1 : FIBA	Type 2 : EB	Paramètres	Description
Tps possession duree : 24 sec	24 sec	1 à 99 secondes	Durée du temps de possession du ballon 24 sec.
Fin posses. stop chrono : 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	Oui	Oui ou Non	Si OUI, la dernière seconde du temps de possession s'affiche sur le tableau 24s.
Led strip rouge fin de periode : Oui	Non	Oui ou Non	Si OUI, l'entourage lumineux rouge autour des panneaux de basket s'allume à la fin de la période
Led strip rouge fin de poss. : Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, l'entourage lumineux rouge autour des panneaux de basket s'allume à la fin de chaque temps de possession.
Led strip jaune fin de periode : Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, le bandeau jaune sous l'entourage lumineux rouge s'allume à la fin de la période
Led strip jaune fin de poss. : Non	Oui	Oui ou Non	Si OUI, le bandeau jaune sous l'entourage lumineux rouge s'allume à la fin de chaque temps de possession.
Duree avant match : 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 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	4	2 ou 4 périodes	Sélection du match en 2 ou 4 périodes.
Duree periode match : 10 min	10 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Duree tps repos auto : 0:00sec	0:00 sec	0 à 10 minutes par pas de 10 sec	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 : 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.
Duree repos mi-match : 0 min	0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.
Prolongation duree : 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	5	1 à 9	Choix du nombre maxi. de fautes cumulées par équipe.
Nombre fautes perso : 5	5	1 à 6	Choix limitation de 1 à 6 fautes personnelles avant exclusion.
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.
Klaxon auto fin TM : 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	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.
Temps mort 30 sec : Non	Oui	Oui ou Non	Si OUI : Affectation d'un temps mort LOC/VISIT : - Touche 12 ou 12' : affichage de la valeur paramétré (par défaut 60 sec.) - Un appui sur la touche OK (11) lance le décompte du temps mort. Si NON : Affectation T0 LOC/VISIT par la touche concernée. Arrêt automatique en fon de décompte ou par appui sur la touche concernée.
Numero du joueur LOC 4 : 4	4	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 4 local.
Numero du joueur VIS 15 : 15	15	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 15 visiteur.
Gestion point par Joueur : Oui	Oui	Oui ou Non	Si OUI, la fonction point par joueur est active. Si NON, la fonction point par joueur est désactivée.
Duree activation klaxon : 5 sec	5 sec	0 à 5 secondes	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	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.
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.

Type 3	Type 4	Type 5	Paramètres	Description
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 tableau 24s.
Led strip rouge fin de periode : Oui	Oui	Oui	Oui ou Non	Si OUI, l'entourage lumineux rouge autour des panneaux de basket s'allume à la fin de la période
Led strip rouge fin de poss. : Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, l'entourage lumineux rouge autour des panneaux de basket s'allume à la fin de chaque temps de possession.
Led strip Jaune fin de periode : Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, le bandeau jaune sous l'entourage lumineux rouge s'allume à la fin de la période
Led strip Jaune fin de sposs. : Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, le bandeau jaune sous l'entourage lumineux rouge s'allume à la fin de chaque temps de possession.
Duree avant match : 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 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 : 2	2	6	2 ou 4 périodes	Sélection du match en 2 ou 4 périodes.
Duree periode match : 20 min	16 min	4 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Duree tps repos auto : 0:00sec	0:00sec	0:00sec	0 à 15 minutes par pas de 10 sec	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 : 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.
Duree repos mi-match : 0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.
Prolongation duree : 5 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 : 8	8	8	1 à 9	Choix du nombre maxi. de fautes cumulées par équipe.
Nombre fautes Perso : 5	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 : Oui	Oui	Oui	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.
Temps mort 30 sec : Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI : Affectation d'un temps mort LOC/VISIT : - Touche 12 ou 12' : affichage de la valeur paramétré (par défaut 60 sec.) - Un appui sur la touche OK (11) lance le décompte du temps mort. Si NON : Affectation T0 LOC/VISIT par la touche concernée. Arrêt automatique en fon de décompte ou par appui sur la touche concernée.
Numero du Joueur LOC 4 : 4	4	4	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 4 local.
Numero du Joueur VIS 15 : 15	15	15	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 15 visiteur.
Gestion Point Par Joueur : Oui	Oui	Oui	Oui ou Non	Si OUI, la fonction point par joueur est active. Si NON, la fonction point par joueur est désactivée.
Duree activation klaxon : 5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 secondes	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	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.
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.

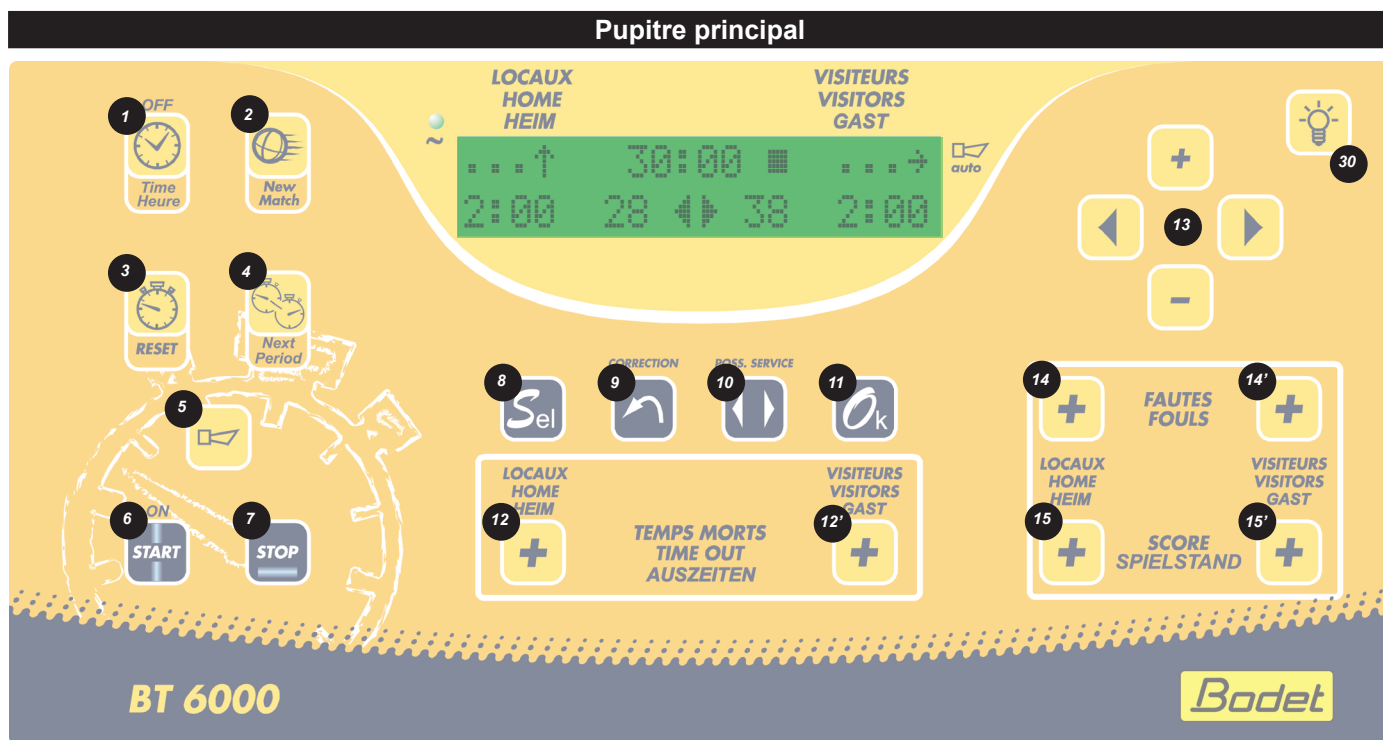
Mini-basket

Type 6	Paramètres	Description
Nb periode avant match : 2	1 à 9 périodes	Choix du nombre de période d'avant match. i Possibilité de faire des mini jeux avec points sur ces périodes. En cas d'égalité, passage à une période supplémentaire automatiquement. A l'aide d'un appui long (> 3s) sur le bouton «Next Period» il est possible de forcer le début du match.
Duree avant match : 2 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période d'avant match.
Nb periodes /match : 6	1 à 9 périodes	Sélection du match en 1 à 9 périodes.
Duree periode match : 4 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Duree tps repos auto : 0:00sec	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 : 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.
Duree repos mi-match : 0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.
Prolongation duree : 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 : 8	1 à 9	Choix du nombre maxi. de fautes cumulées par équipe.
Nombre fautes perso : 5	1 à 6	Choix limitation de 1 à 6 fautes personnelles avant exclusion.
Temps mort duree : 60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.
Klaxon auto fin TM : Non	Oui ou non	Si OUI, klaxon automatique à la fin de chaque temps mort.
Klaxon avant fin TM : 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.
Temps mort 30 sec. : Non	Oui ou non	Si OUI, activation d'un temps mort de 30 secondes.
Numero du joueur LOC 4 : 4	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 4 local.
Numero du joueur VIS 15 : 15	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 15 visiteur.
Duree activation klaxon : 5 sec	0 à 5 secondes	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	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.
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.

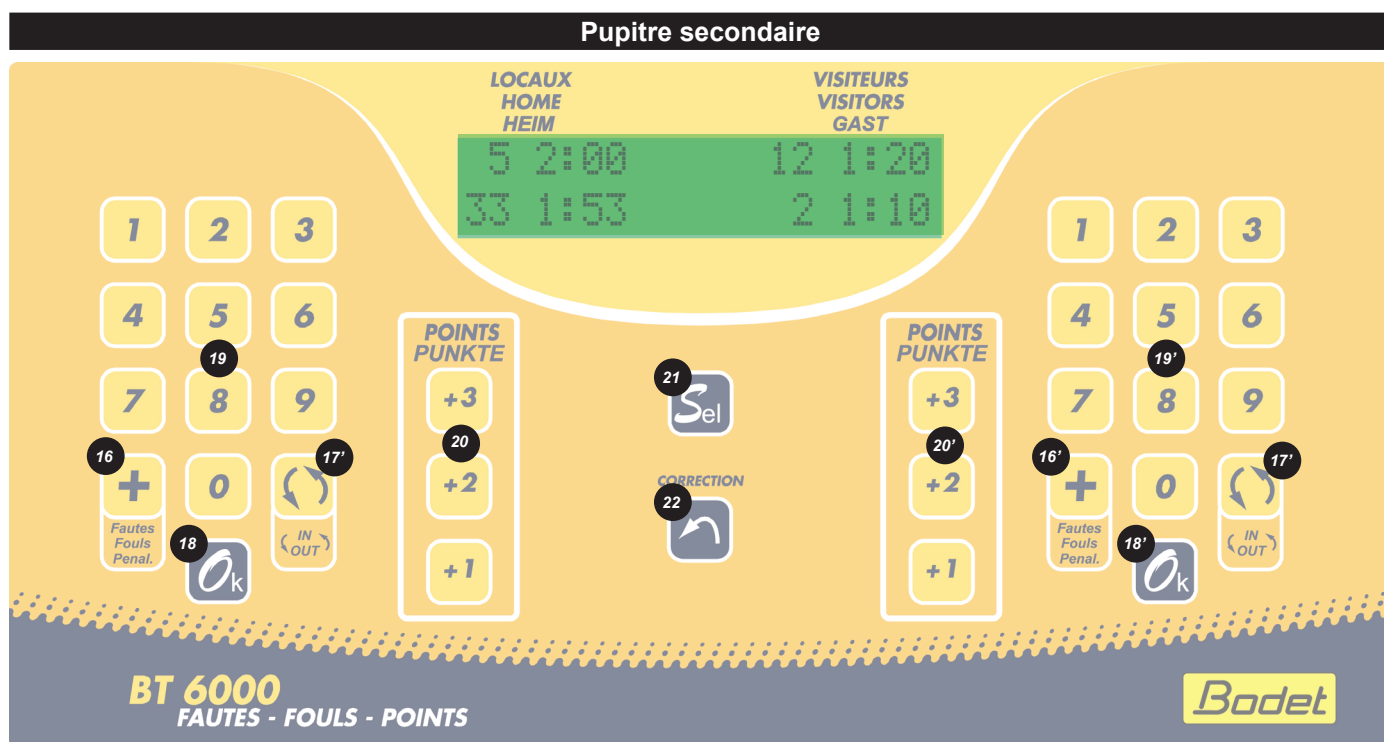


Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes. Décomptage du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores LOC/VISIT.	D et D'
Indique le nombre de temps de pénalités. 1 taret par pénalité. Affichage décompte temps de pénalité LOC/VISIT uniquement pour BT6120 Club & BT6120 HB.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque période.	F et F'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Affichage décompte premier temps de pénalité LOC/VISIT (*).	I et I'
Affichage décompte 2 ^{ème} pénalité.	J et J'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs paramétrables.	K et K'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs sérigraphiés non modifiable.	L et L'
Nombre de points par joueur.	P et P'
Affichage décompte premier temps de pénalité avec numéro du joueur fautif LOC/VISIT.	Q et Q'
Affichage décompte second temps de pénalité avec numéro du joueur fautif LOC/VISIT.	R et R'
Affichage décompte troisième temps de pénalité avec numéro du joueur fautif LOC/VISIT.	S et S'

(*) Même si l'affichage ne le permet pas, les pénalités sont décomptées sur le pupitre principal.



Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : >3sec, rechargement du chrono, les autres données ne sont pas effacées.	3
Permet de passer à la période de jeu suivante.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : changement de sport.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Lors d'une pénalité : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de pénalités en minutes (de 2 à 9 minutes).	13
Affectation d'une pénalité LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché). Si appui sur les 2 touches en même temps la pénalité est attribuée aux 2 équipes en même temps.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30



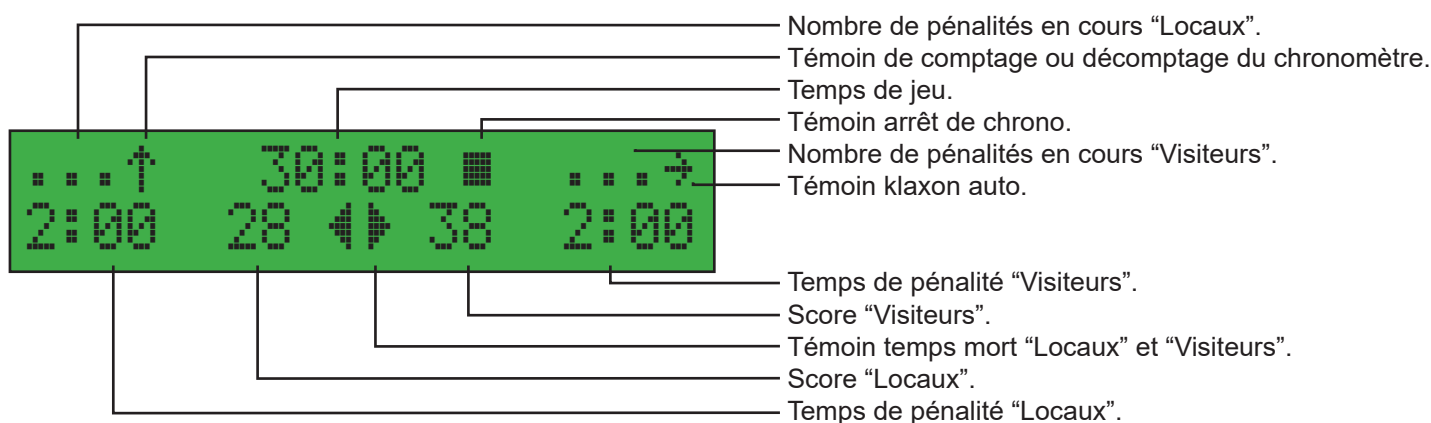
Désignation	Indice
Affectation d'une pénalité Loc/Visit. Note : lors d'une saisie de pénalité à un même joueur, celle-ci s'ajoute au nombre de pénalités en cours.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Touche validation d'une pénalité.	18 et 18'
Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur et le temps de pénalité.	19 et 19'
Touche score 1, 2 ou 3 points pour l'équipe ou pour un joueur Loc/Visit.	20 et 20'
Inutilisé.	21
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	22

Les touches scores (15) et (15') et les touches fautes (14) et (14') du pupitre principal sont alors inactives.

Type de sport	Désignation
Handball 1:2x 0-30	Jeu en 2 périodes de 0 à 30 minutes - RAZ du chrono en fin de première période - 1 TM par période - Pénalité de 2 minutes - Temps de repos 0 min - Prolongation si match nul après 5 min de pause : 2 x 5 min de prolongation avec une pause de 1 min - Klaxon automatique.
Handball 2:2x0-30/30-60/.	Jeu en 2 périodes de 30 minutes - Le chrono affiche 0-30 minutes puis 30-60 minutes - 1 TM par période - Pénalité de 2 minutes - Temps de repos 0 min - Prolongation si match nul après 5 min de pause : 2 x 5 min de prolongation avec une pause de 1 min - Klaxon automatique.
Handball 3:2x 0-25	Jeu en 2 périodes de 0 à 25 minutes - RAZ du chrono en fin de première période - 1 TM par période - Pénalité de 2 minutes - Temps de repos 0 min - Prolongation si match nul après 5 min de pause : 2 x 5 min de prolongation avec une pause de 1 min - Klaxon automatique.
Handball 4:2x 0-20	Jeu en 2 périodes de 0 à 20 minutes - RAZ du chrono en fin de première période - 1 TM par période - Pénalité de 2 minutes - Temps de repos 0 min - Prolongation si match nul après 5 min de pause : 2 x 5 min de prolongation avec une pause de 1 min - Klaxon automatique.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

- Report des temps de pénalité en cours.
- Effacement des témoins temps morts.
- Décomptage du temps de repos si programmé (affichage à la place du chronomètre). Le plot témoin arrêt chronomètre est actif.

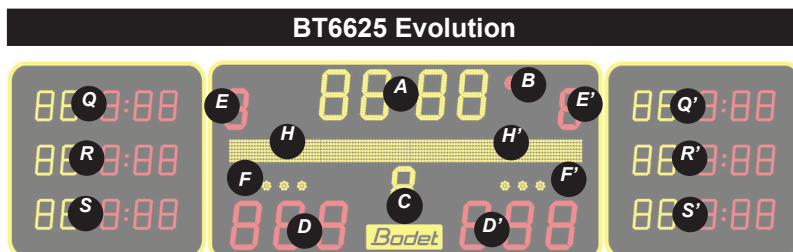
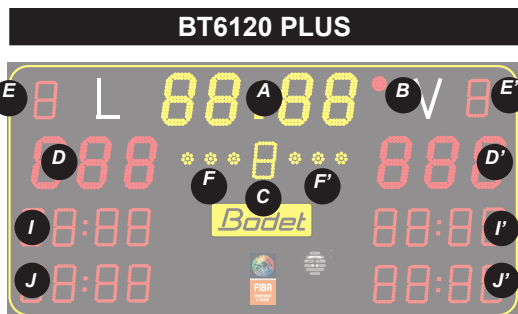
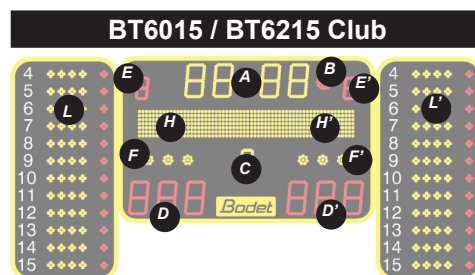
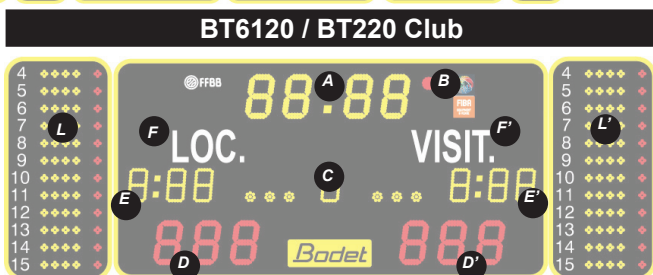
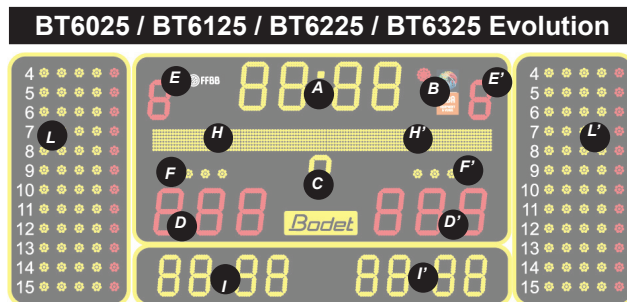
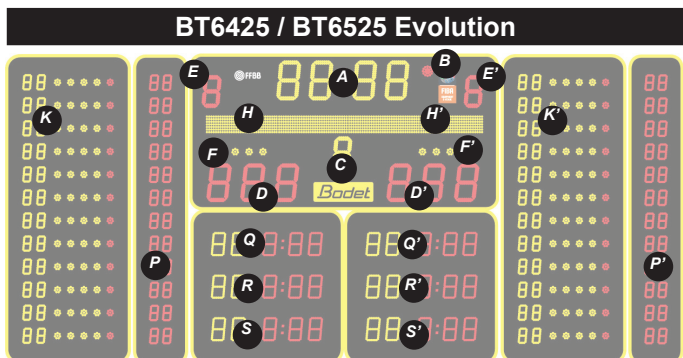
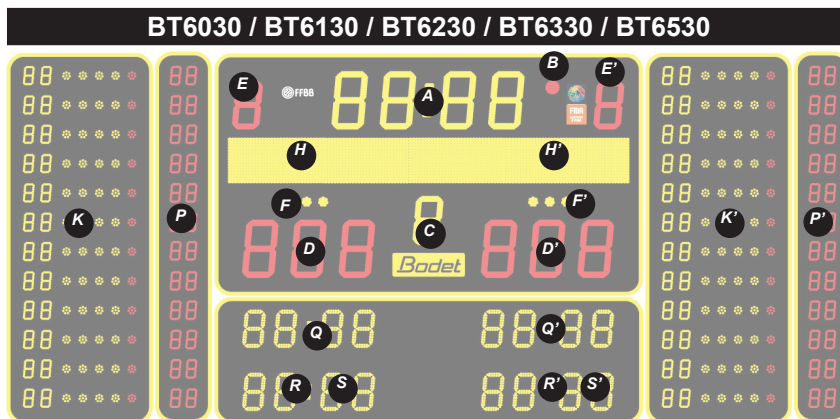
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

Menu paramétrage du sport

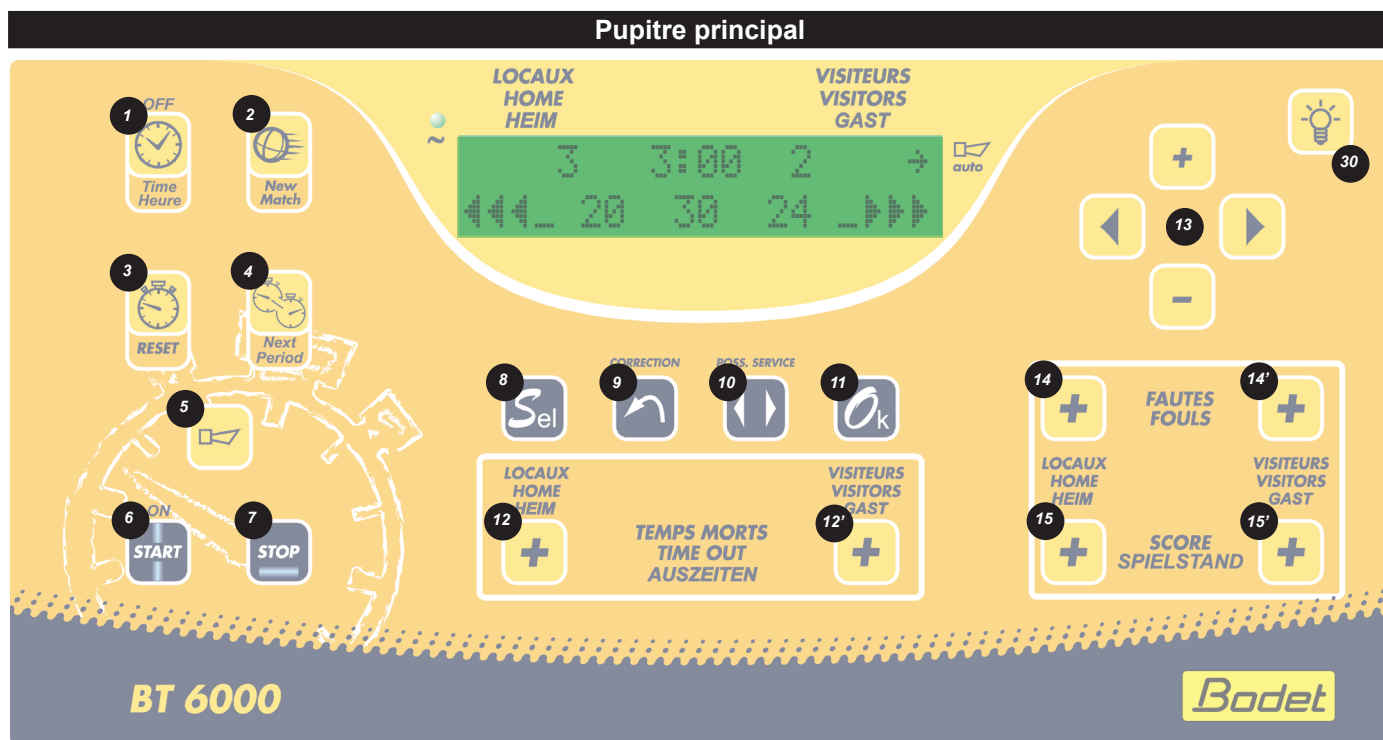
La configuration de base pré-enregistrée pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche TOUCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche TOUCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Paramètres	Description
Nb périodes par match : 2	2	2	2	1 à 9 périodes	Sélection du match de 1 à 9 périodes.
Durée période match : 30 min	30 min	25 min	20 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée des périodes de jeu.
Chrono en comptage : Oui	Oui	Oui	Oui	OUI ou NON	Permet de choisir si le chronomètre est en mode comptage ou décomptage.
Klaxon auto fin période : Oui	Oui	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 période : Oui	Non	Oui	Oui	OUI ou NON	Permet de redémarrer le chrono en 2ème période à l'affichage 0:00 minutes ou le temps de la fin de la 1ère période.
Prolongation durée : 5 min	5 min	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.
Durée tps repos auto : 10 min	10 min	10 min	10 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée du temps de repos automatique.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 sec	0 sec	0 à 60 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet d'activer le klaxon avant la fin du temps de repos.
Durée temps mort : 60 sec	60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix de la durée temps mort.
RAZ temps mort entre période : Oui	Oui	Oui	Oui	Oui ou Non	Permet de remettre à zéro le chronomètre du temps mort entre chaque période.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet d'activer le klaxon avant la fin du temps de mort.
Nb pénalité / Période : 3	2	2	2	1 à 3	Choix du nombre de pénalité par équipe gérées sur le tableau d'affichage.
Pénalité durée : 120 sec	120 sec	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.
Pénalité sur chrono ON : Non	Non	Non	Non	OUI ou NON	Si OUI : permet de lancer une pénalité pendant que le chronomètre est en cours. Si NON : permet de lancer une pénalité uniquement quand le chronomètre est arrêté.
Cumul de pénalités : Oui	Oui	Oui	Oui	Oui ou non	Permet d'afficher le cumul des pénalités.
Numero du joueur LOC 4 : 4	4	4	4	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 4 local
Numero du joueur VIS 17 : 17	17	17	17	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 17 visiteur
Gestion Point par Joueur : Non	Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, la fonction point par joueur est active Si NON, la fonction point par joueur est inactive.
Durée activation klaxon : 5 sec	5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 secondes	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 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.
Rappel parametre usine : Non	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.



Désignation	Indice
Nombre de sets gagnés ou décomptage du temps de repos entre les périodes de jeu. Décompte temps mort.	A
Inutilisé.	B
Numéro du set en cours.	C
Scores du set en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Nombre de changements de joueurs dans le set en cours LOC/VISIT.	E et E'
3 témoins temps morts libres LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque set. Les temps morts techniques ne sont pas affichés	F et F'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	I et I'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	L et L'
Inutilisé.	P et P'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	Q et Q'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	R et R'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	S et S'

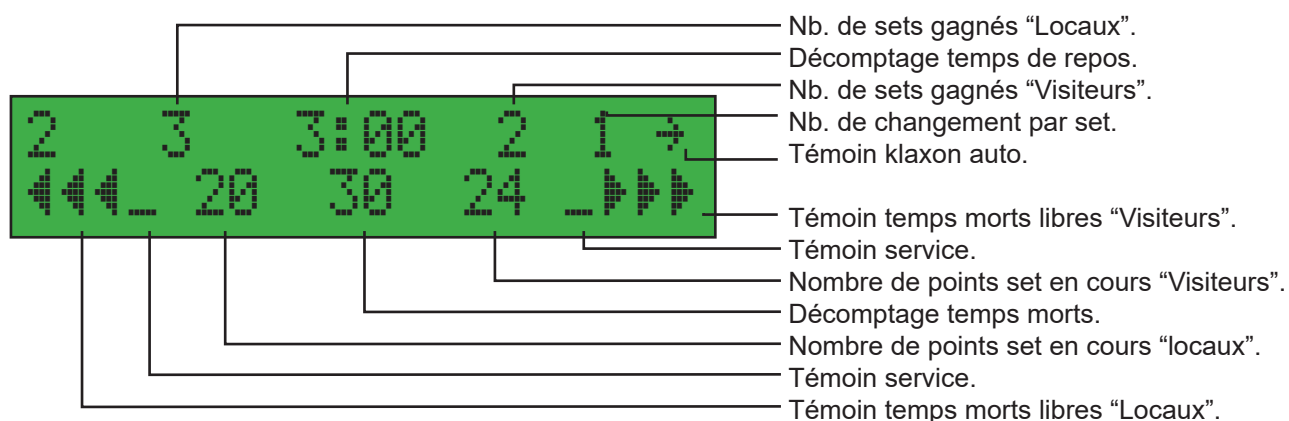


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Inutilisé.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation du service LOC/VISIT.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : changement de sport.	11
Affectation temps mort libre LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus.	13
Nombre de changements de joueurs.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
Volley-Ball 1: 5x25Pts 30sec	Match de 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 (5 sets) de 30 sec. et 2 temps morts techniques de 60 sec. automatiques au 8ème et 16ème points (set 1 à 4). Temps de repos de 3 minutes.
Volley-Ball 2: 5x25Pts 30sec	Idem type 1.
Volley-Ball 3: 3x15Pts 30sec	Ancien règlement avec 2 sets gagnants de 15 points avec marquage au service - Temps morts 30 secondes.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

- Effacement des temps morts libres.
- 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.

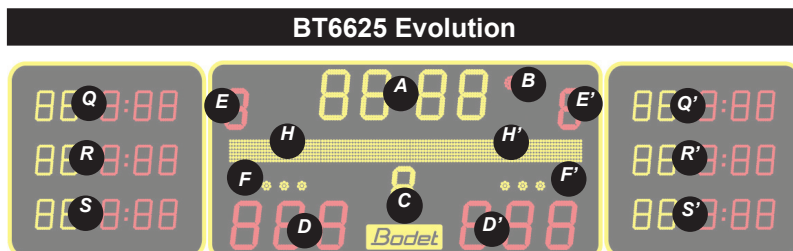
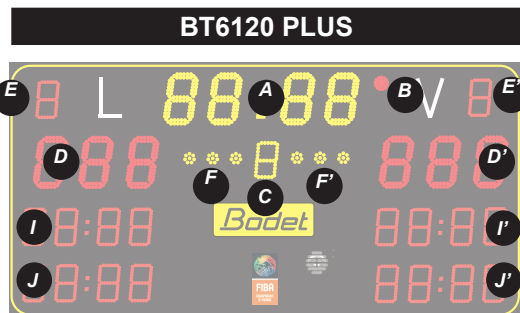
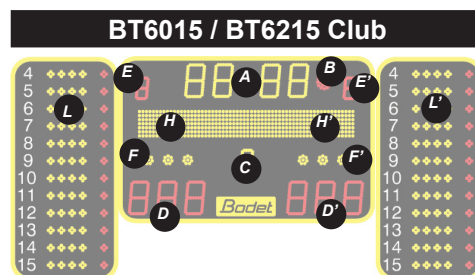
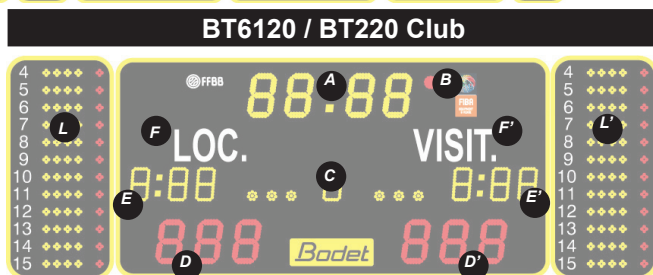
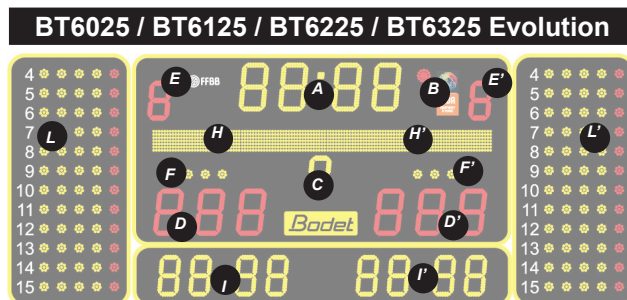
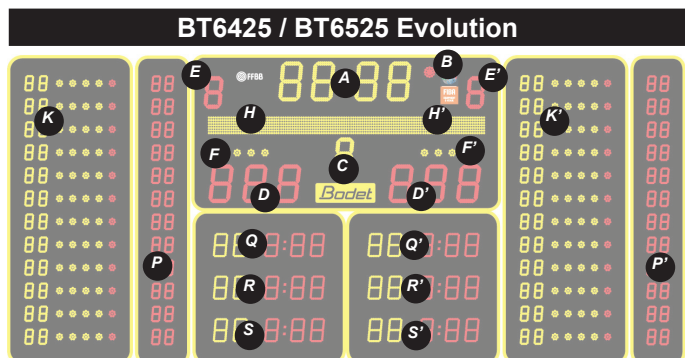
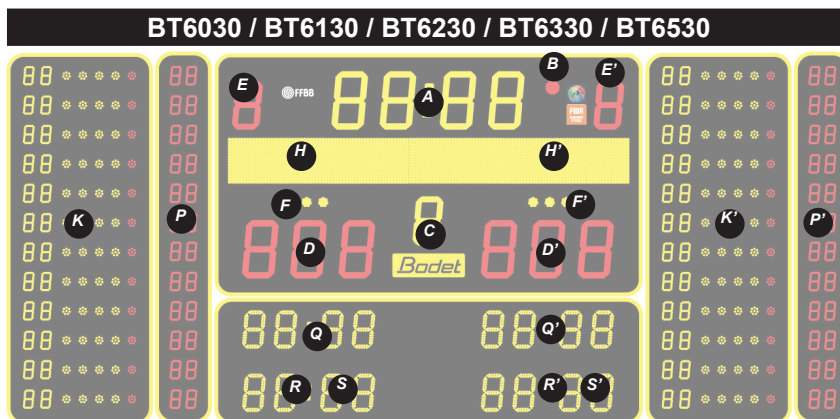
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre temps de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

Menu paramétrage du sport

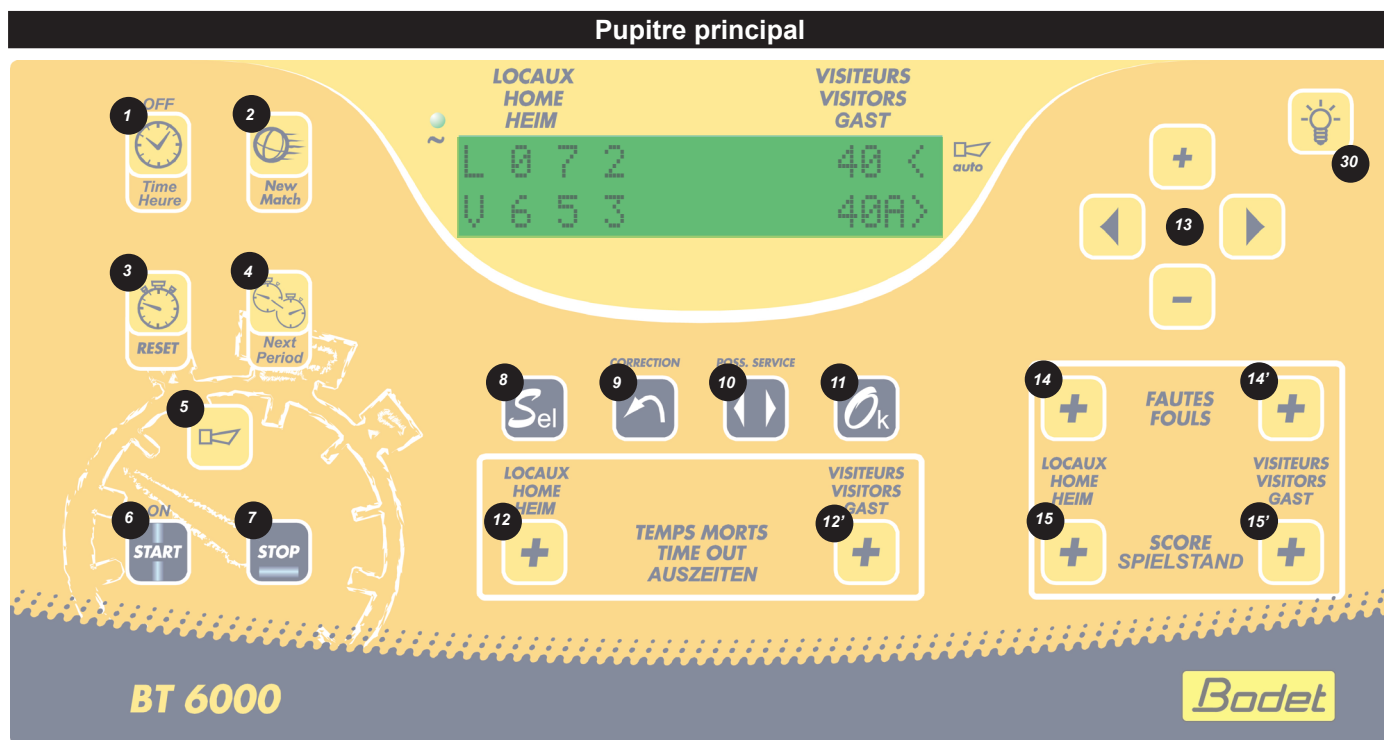
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche TOUCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche TOUCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Type 3	Paramètres	Description
Nb de sets /match : 5	5	3	1 à 5 sets	Choix du nombre de set maximum par match. Possibilité de faire un set supplémentaire, lorsque le match est gagné, en faisant next period.
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 decisif : 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 : 30 sec	30 sec	30 sec	1 à 99 secondes	Choix durée temps mort technique ou libre.
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.
TM technique valid : Oui	Oui	Oui	Oui ou non	Permet d'activer le temps mort technique.
Nb de TM technique : 1	1	1	0, 1 ou 2	Permet de choisir le nombre de temps mort technique.
Score 1er TM technique : 8	8	8	0 à 25	Permet de choisir le score avec le 1er temps mort technique.
Score 2eme TM technique : 8	16	16	0 à 25	Permet de choisir le score avec le 2eme temps mort technique.
Duree Temps Mort tech. : 60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Permet de choisir la durée du temps mort technique.
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.
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.



Désignation	Indice
Nombre de sets gagnés.	A
Inutilisé.	B
Numéro du set en cours.	C
Points du jeu en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Jeux gagnés du set en cours LOC/VISIT.	E et E'
Inutilisé.	F et F'
Noms des joueurs paramétrables.	H et H'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT.	I et I'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT.	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	L et L'
Inutilisé.	P et P'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	Q et Q'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	R et R'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	S et S'

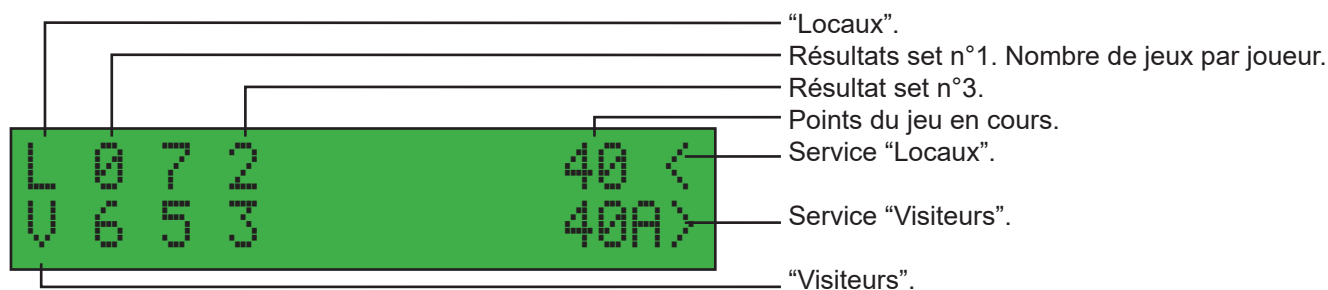


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Inutilisé	4
Inutilisé.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation du service LOC/VISIT.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : changement de sport.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
Tennis 1:3Sets +Avantage	Match en 3 sets gagnants sans Tie break avec règle de l'avantage.
Tennis 2:5Sets +Avantage	Match en 5 sets gagnants sans Tie break avec règle de l'avantage.
Tennis 3:3Sets	Match en 3 sets gagnants sans Tie break sans règle de l'avantage.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

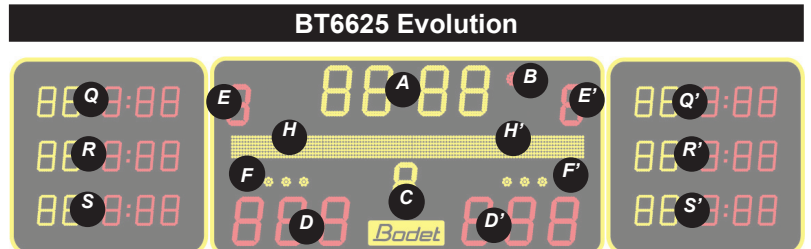
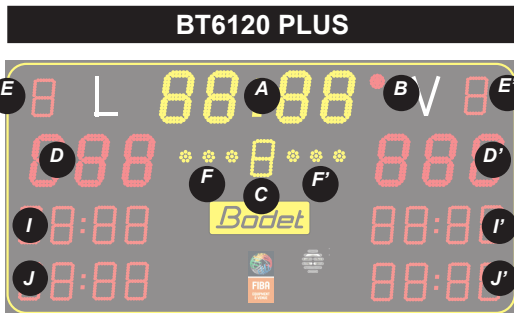
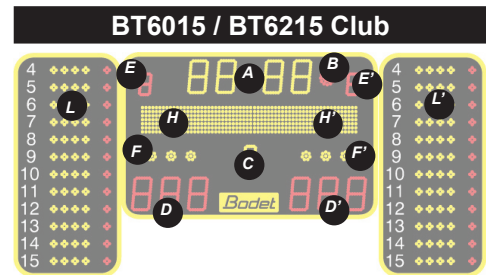
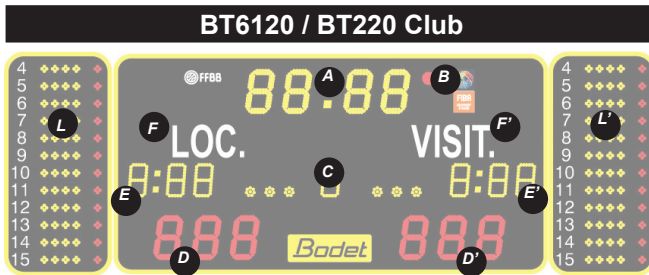
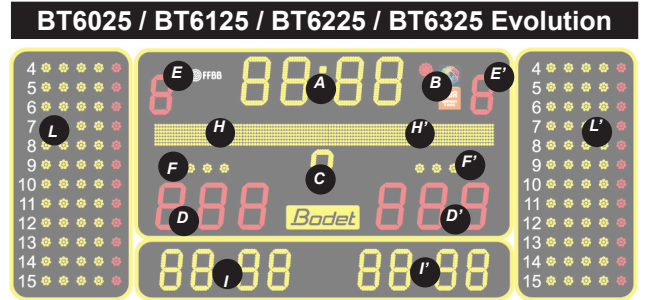
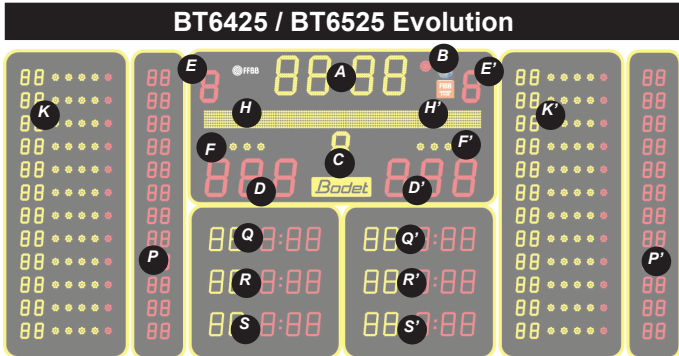
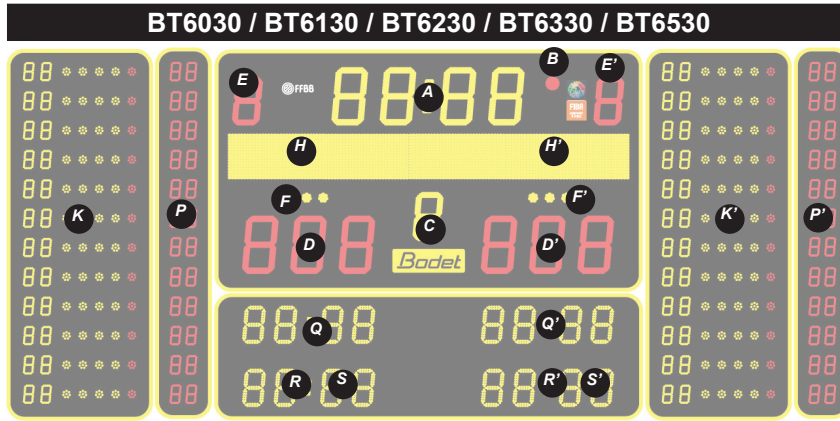
- Le tableau d'affichage ne gère pas la durée totale du match.
- L'affectation du service doit être gérée manuellement avec la touche service.

Menu paramétrage du sport

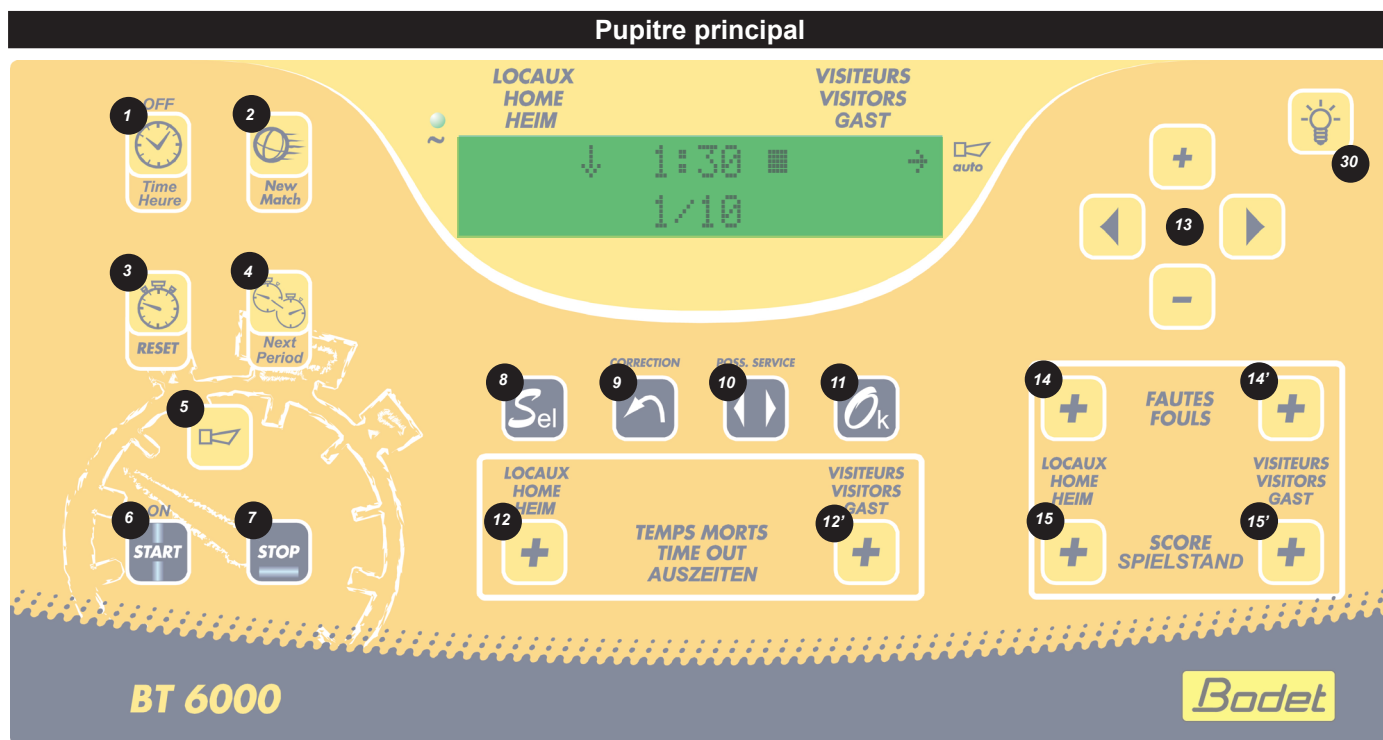
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche TOUCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche TOUCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Type 3	Paramètres	Description
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.
Super tie-break dans set décisif : Non	Oui	Non	Oui ou non	Super tie-break dans le dernier set.
Nb points dans super tie-break : 10	10	10	1 à 10	Set décisif gagné en 10 points avec 2 points d'écart.
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 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.



Désignation	Indice
Chronométrage de séquence ou temps de repos.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Inutilisé.	C
Nombre de séquences restantes à jouer (D) et nombre de séquence programmées (D').	D et D'
Inutilisé.	E et E'
Inutilisé.	F et F'
Inutilisé.	H et H'
Inutilisé.	I et I'
Inutilisé.	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	L et L'
Inutilisé.	P et P'
Inutilisé.	Q et Q'
Inutilisé.	R et R'
Inutilisé.	S et S'

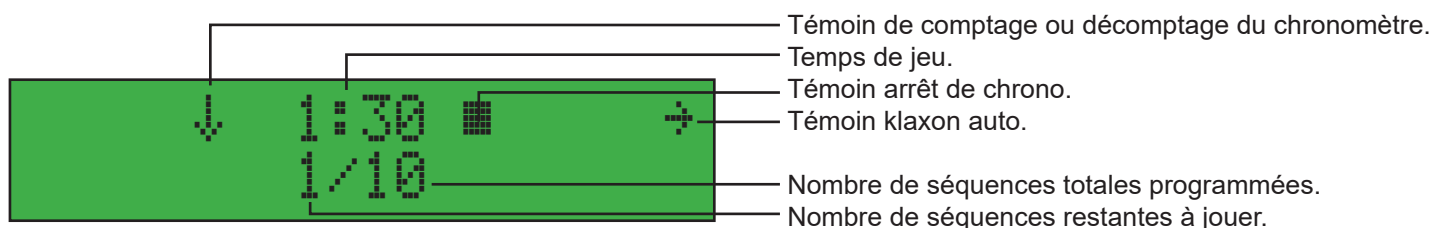


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Inutilisé.	4
Inutilisé.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation du service LOC/VISIT.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.	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'
Inutilisé.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
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 type de configuration.

Visu du pupitre principal



Menu paramétrage du sport

La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche TOUCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche TOUCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Type 3	Paramètres	Description
Nb sequence de Jeu : 10	5	10	1 à 5 sets	Choix de la durée de chaque séquence de jeu.
Duree sequence de Jeu : 180sec	60 sec	120 sec	1 à 99 points	Sélection du nombre de séquences.
Duree tps repos auto : 60sec	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	OUI ou NON	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.