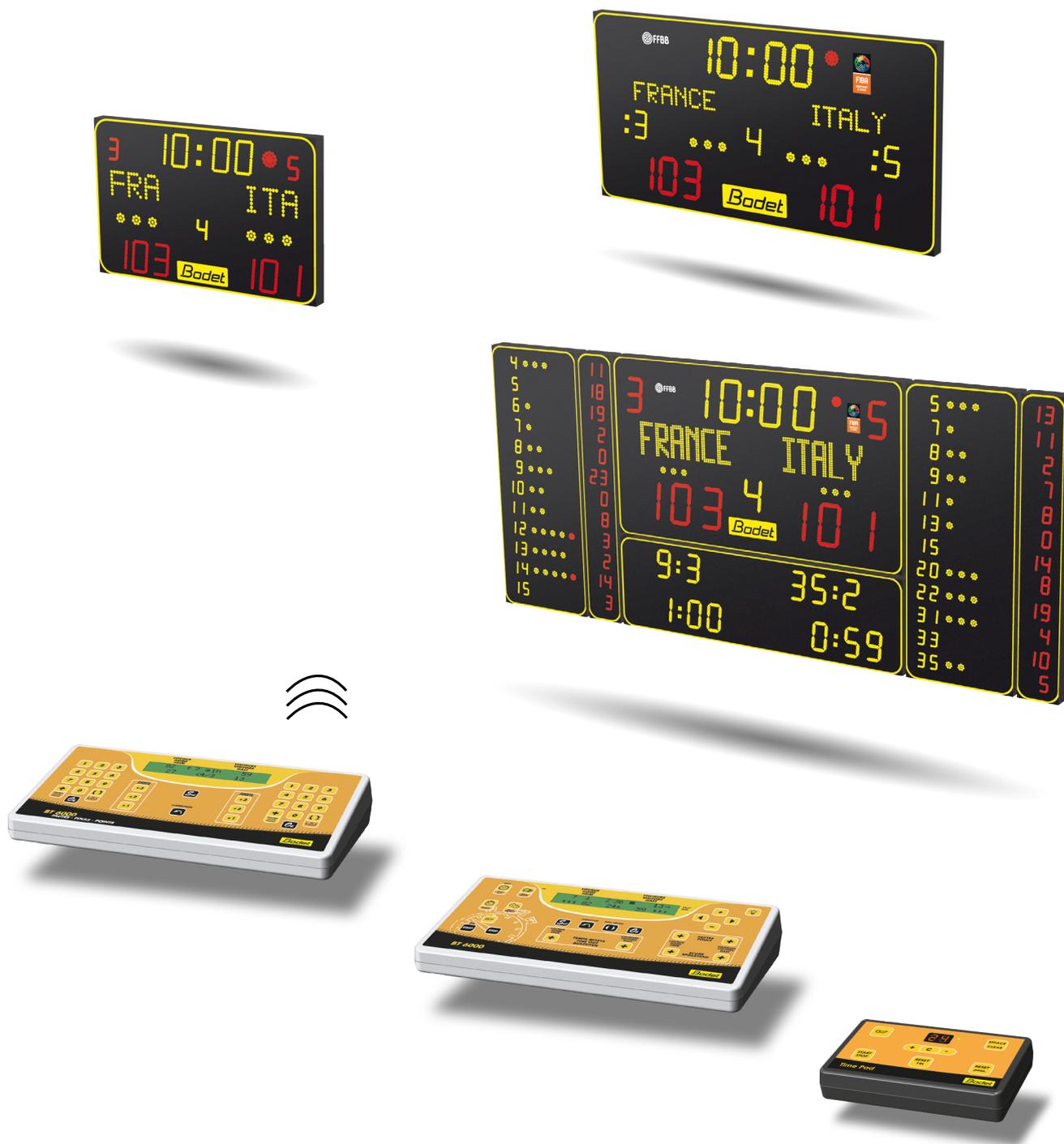


Gamme BT6000



Manuel d'installation et d'utilisation

Tennis de table, Badminton, Netball, Rink Hockey, Floorball, Futsal, Lutte, Boxe, Squash, Pelote basque, Cricket en salle, Basic sport, Korfball

Bodet

www.bodet-sport.com

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

afaq
ISO 9001
Qualité
AFNOR CERTIFICATION
Usine de Trémentines

afaq
ISO 14001
Environnement
AFNOR CERTIFICATION
Usine de Trémentines



100% papier recyclé

CE

Ref : 607581G

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.

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 bandeau alphanumérique)	6
1.5 Message défilant (uniquement tableaux avec affichage électronique)	7
1.6 Affichage hors match	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. Généralités sur les tableaux de la gamme BT6000	14
3.1 Affichage et réglage de l'heure	14
3.2 Sauvegarde des informations	14
3.3 Conseils d'utilisation	14
4. Descriptif par sport	15
Tennis de table	15
Badminton	18
Netball	22
Rink Hockey	25
Floorball	30
Futsal	35
Lutte	40
Boxe	43
Squash	46
Pelote Basque	49
Cricket en salle	52
Basic sport	55
Korfball	60

Pupitre principal

BT 6000

Bodet

Pupitre secondaire

BT 6000
FAUTES - FOULS - POINTS

Bodet

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.

1. Pupitre principal

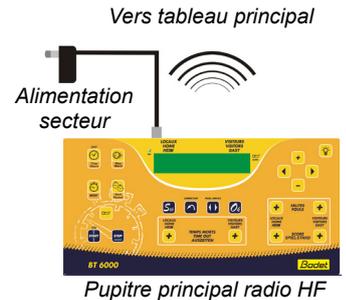
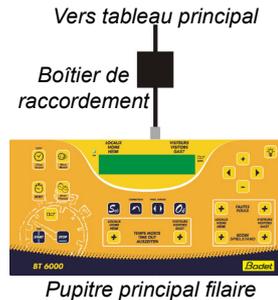
1.1 Démarrage du pupitre principal

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 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 du message sur le tableau, voir paragraphe suivant.

1.6 Affichage hors match

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.

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

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 + MESSAGE >
```

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 de 6h à 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. 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.

3.1 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.

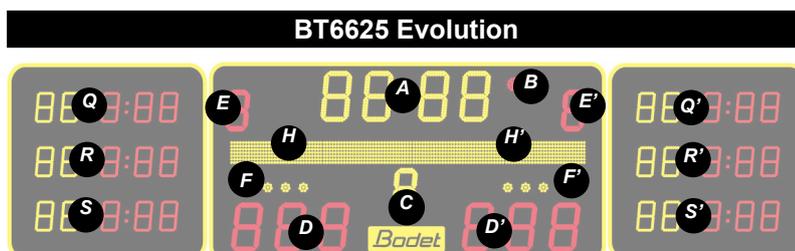
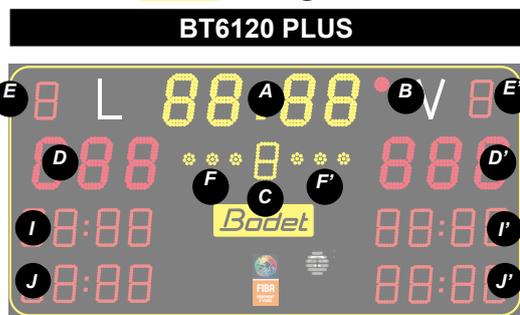
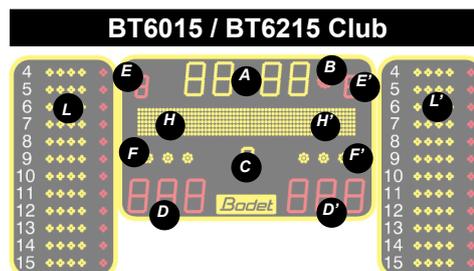
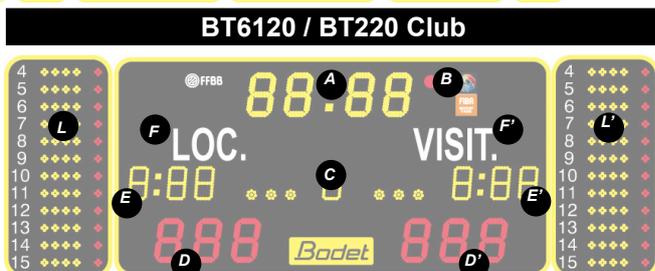
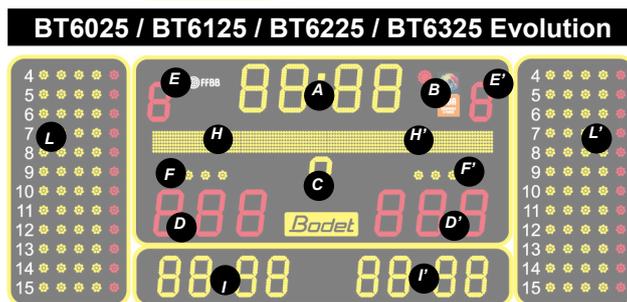
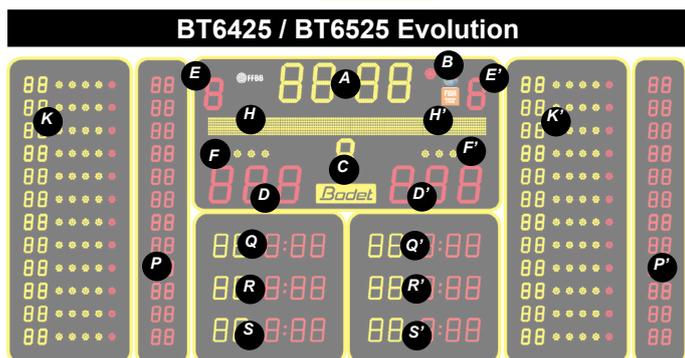
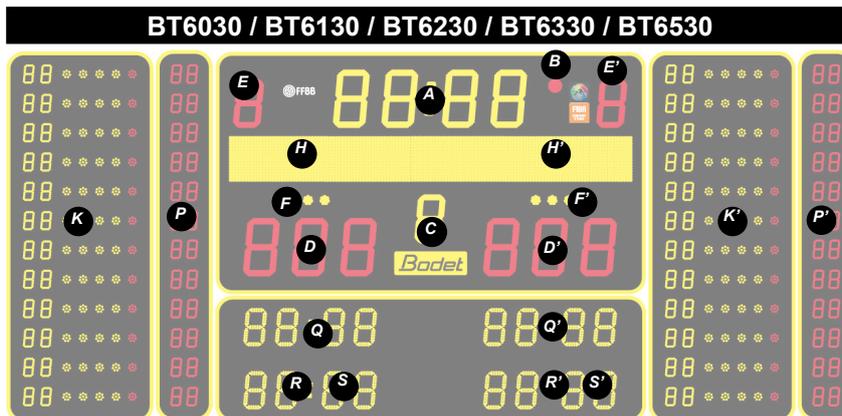
3.2 Sauvegarde des informations

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.

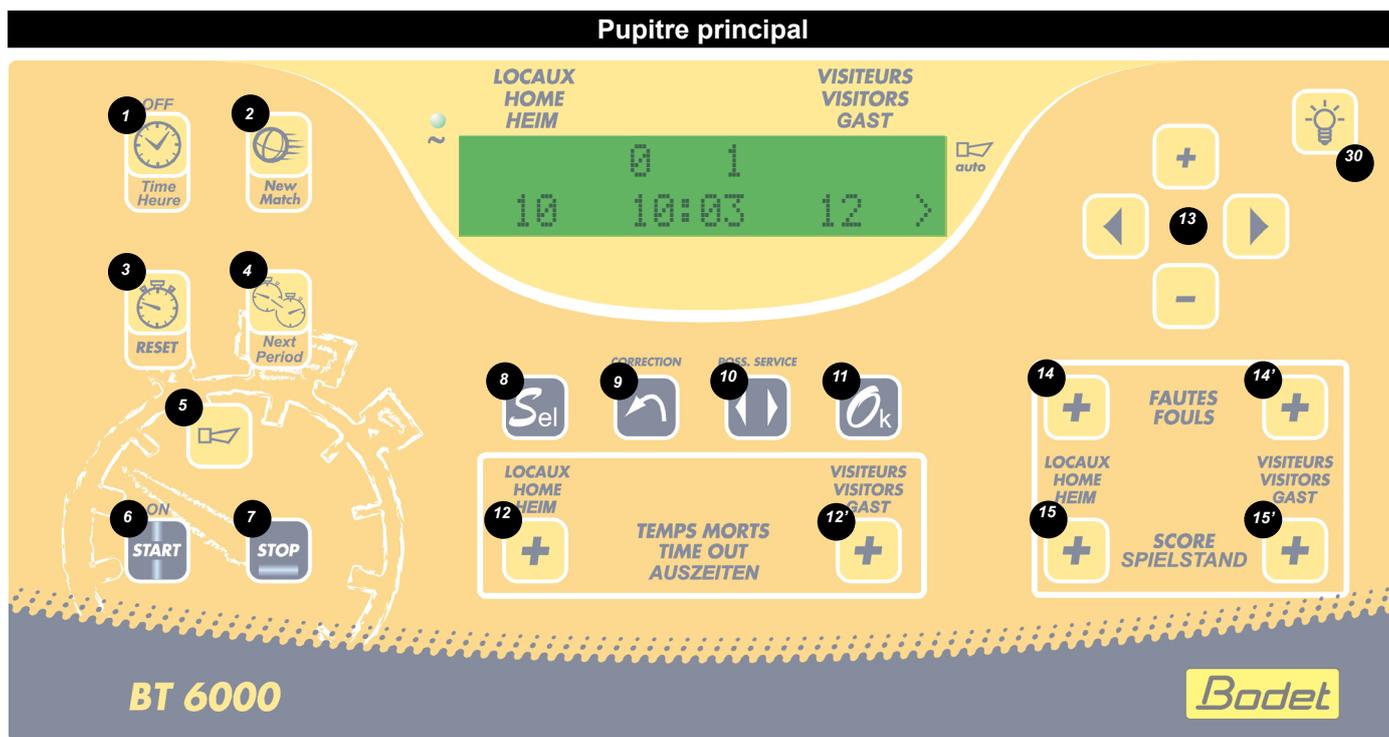
3.3 Conseils d'utilisation

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
Nombre de parties gagnées.	A
Inutilisé.	B
Numéro de la manche en cours.	C
Points de la manche en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Nombre de manches gagnés 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.	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'

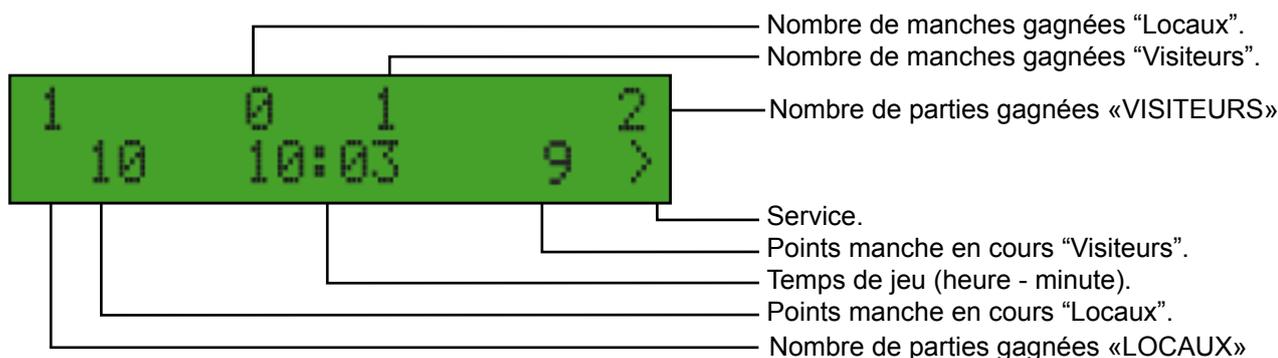


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Inutilisé.	4
Inutilisé.	5
Permet de lancer le chronométrage du temps de jeu.	6
Permet d'arrêter le chronométrage du temps de jeu.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : 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/MISIT.	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
En mode correction : retrait d'une manche LOC/VIS.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus.	13
En mode correction : retrait d'une partie LOC/VIS.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/MISIT (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 de table 1: MANCHE 11 Pts	Manches de 11 points.
Tennis de table 2: MANCHE 11 Pts	Manches de 11 points.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

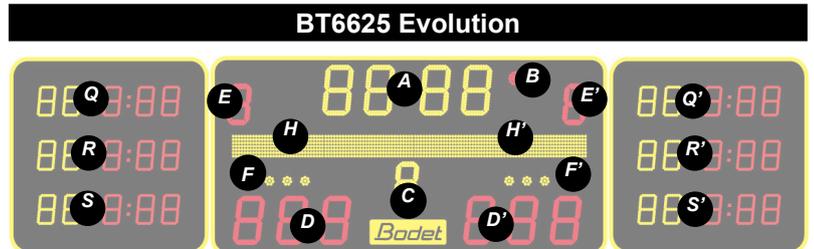
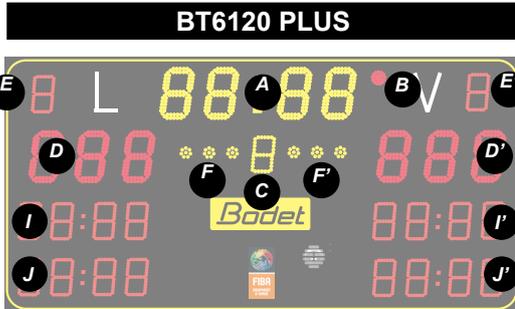
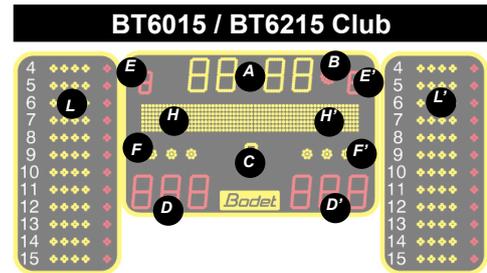
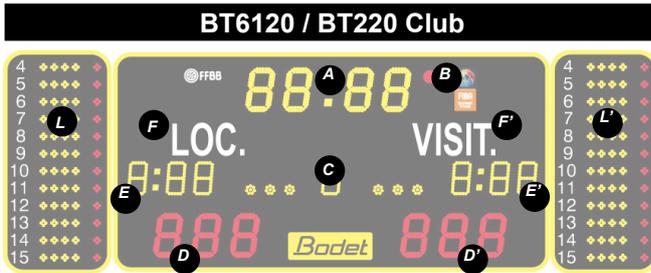
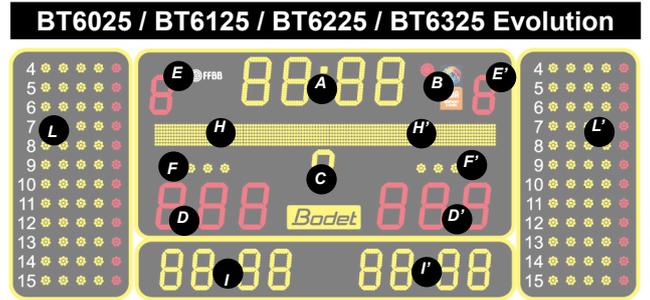
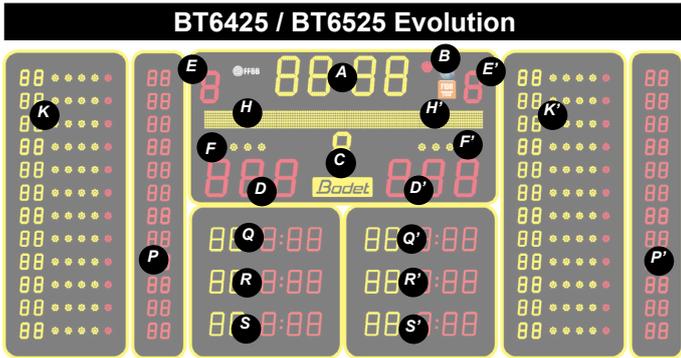
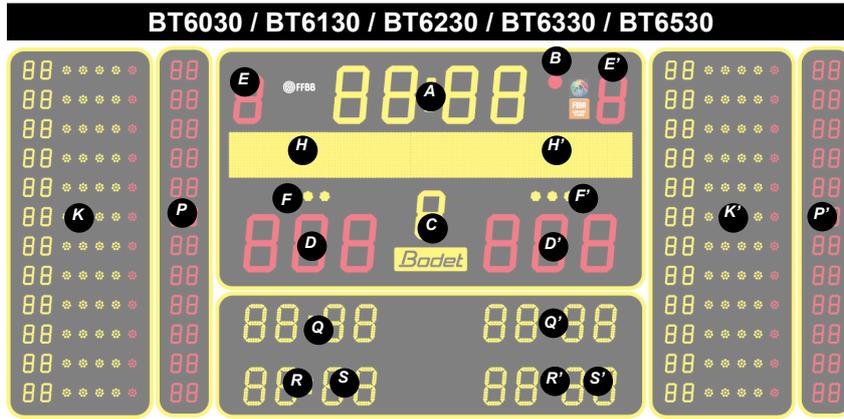
- Le changement de service se fait automatiquement tous les 2 points (par défaut).
- Entre les manches, le temps de repos n'est pas décompté. Le temps de jeu du match démarre et s'arrête avec l'appui sur Start/Stop (les 2 points du chrono du pupitre clignotent) (affichage du temps de jeu en heure/minute).
- Le buzzer du pupitre peut être désactivé dans les paramètres du tennis de table.

Menu paramétrage du sport

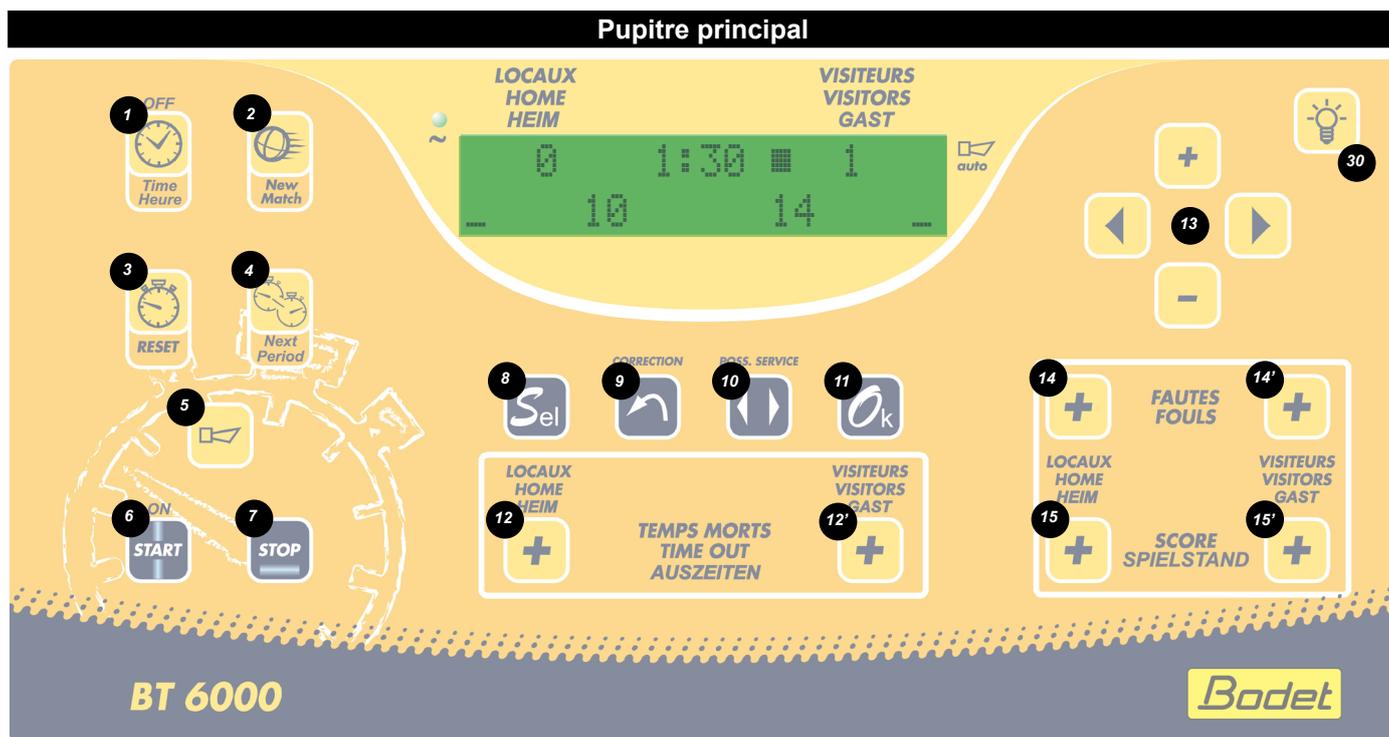
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- 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	Paramètres	Description
Manches gagnantes /match : 5	5	1 à 5 manches	Nombre de manches pour le gain d'une partie.
Nb de points / manche : 11	11	1 à 99 points	Nombre de points pour le gain d'une manche.
Changement de service : 2	2	1 à 5	Sélection du nombre de points avant le changement de service.
Activation buzzer : Non	Non	Oui ou Non	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive le buzzer du pupitre pendant le match.
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.



Désignation	Indice
Nombre de manche gagnées ou temps de jeu ou temps de repos.	A
Inutilisé.	B
Numéro du set en cours.	C
Points de la manche en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Nombre de manches gagnés 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.	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'

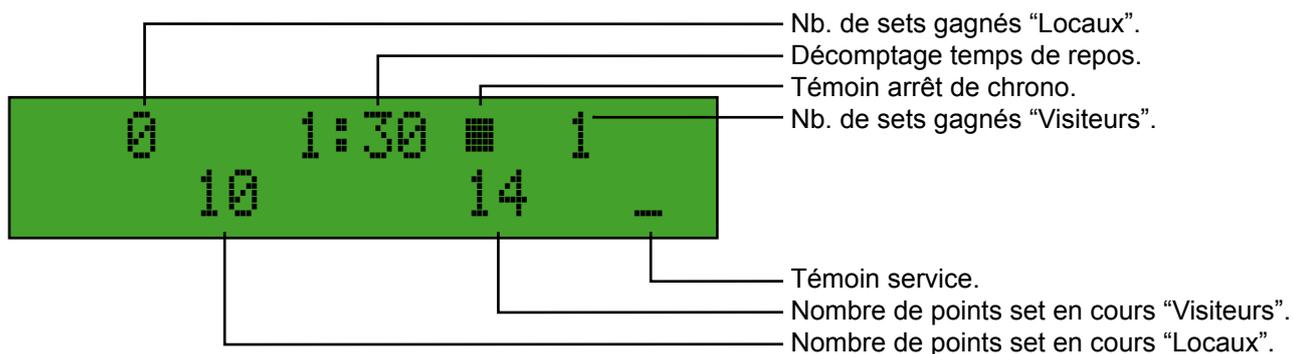


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref si appui > 3 sec.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Inutilisé.	4
Inutilisé.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
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 TM en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée. Dans le menu principal, permettent la sélection d'un sport. Dans le menu paramétrage, permettent de modifier les valeurs des paramètres du jeu.	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 (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
1: Badminton 3 x 21Pts	Nouveau règlement Badminton avec 2 sets gagnants de 21 pts - 2 points de prolongation à 20/20 - Temps de repos 120 sec. automatiques.
2: Badminton 3 x 21Pts	Nouveau règlement Badminton avec 2 sets gagnants de 21 pts - 2 points de prolongation à 20/20 - Temps de repos 120 sec. automatiques.
3: Badminton 3 x 21Pts	Nouveau règlement Badminton avec 2 sets gagnants de 21 pts - 2 points de prolongation à 20/20 - Temps de repos 120 sec. automatiques.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

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

En fin de set

- Si égalité 20/20, la prolongation est en 2 points gagnants. Si le score est à 29, le premier qui atteint 30 gagne le set.
- L'affectation du service est automatique à l'attribution du point. L'indicateur de service peut être géré seul avant d'attribuer un point à une équipe.

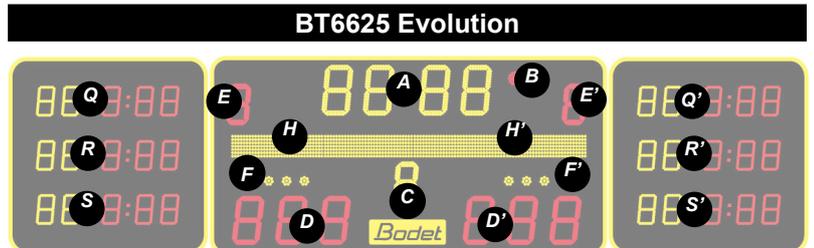
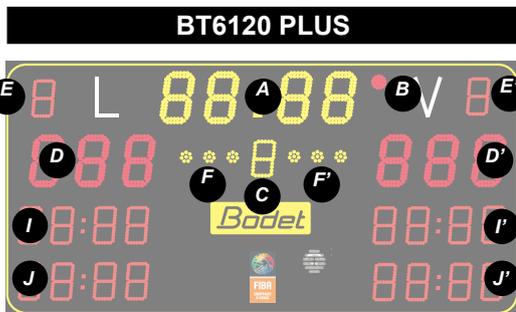
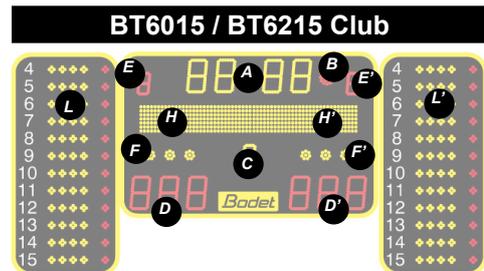
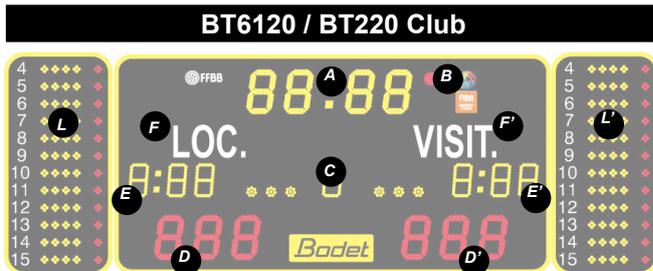
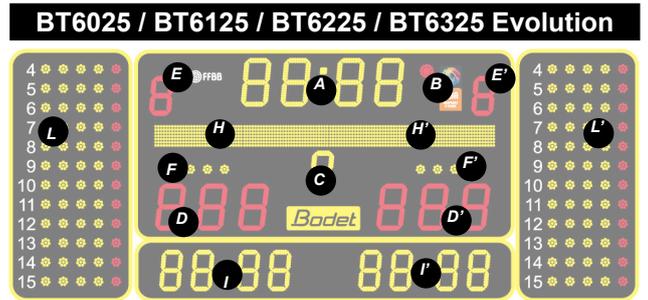
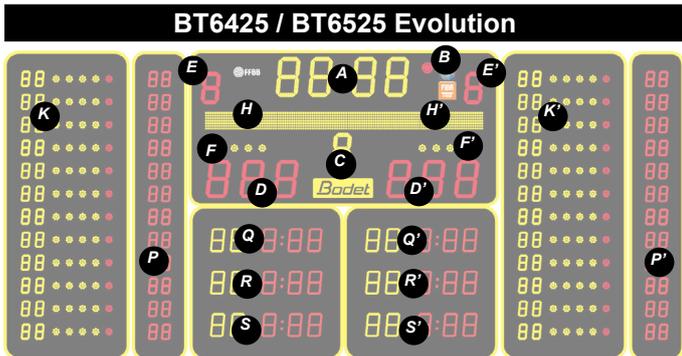
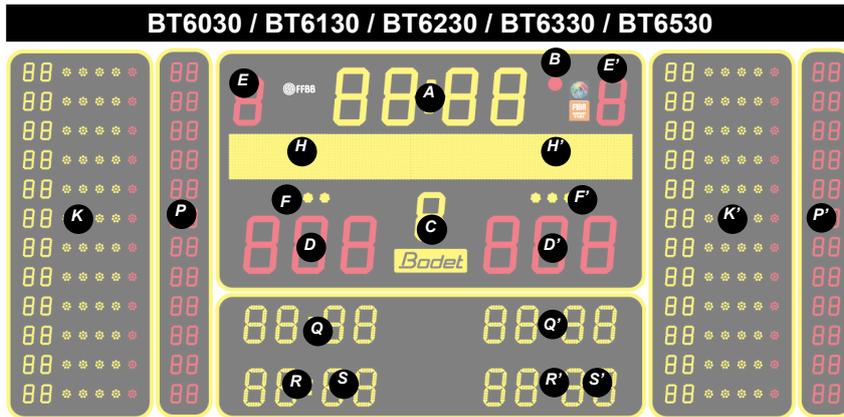
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

Menu paramétrage du sport

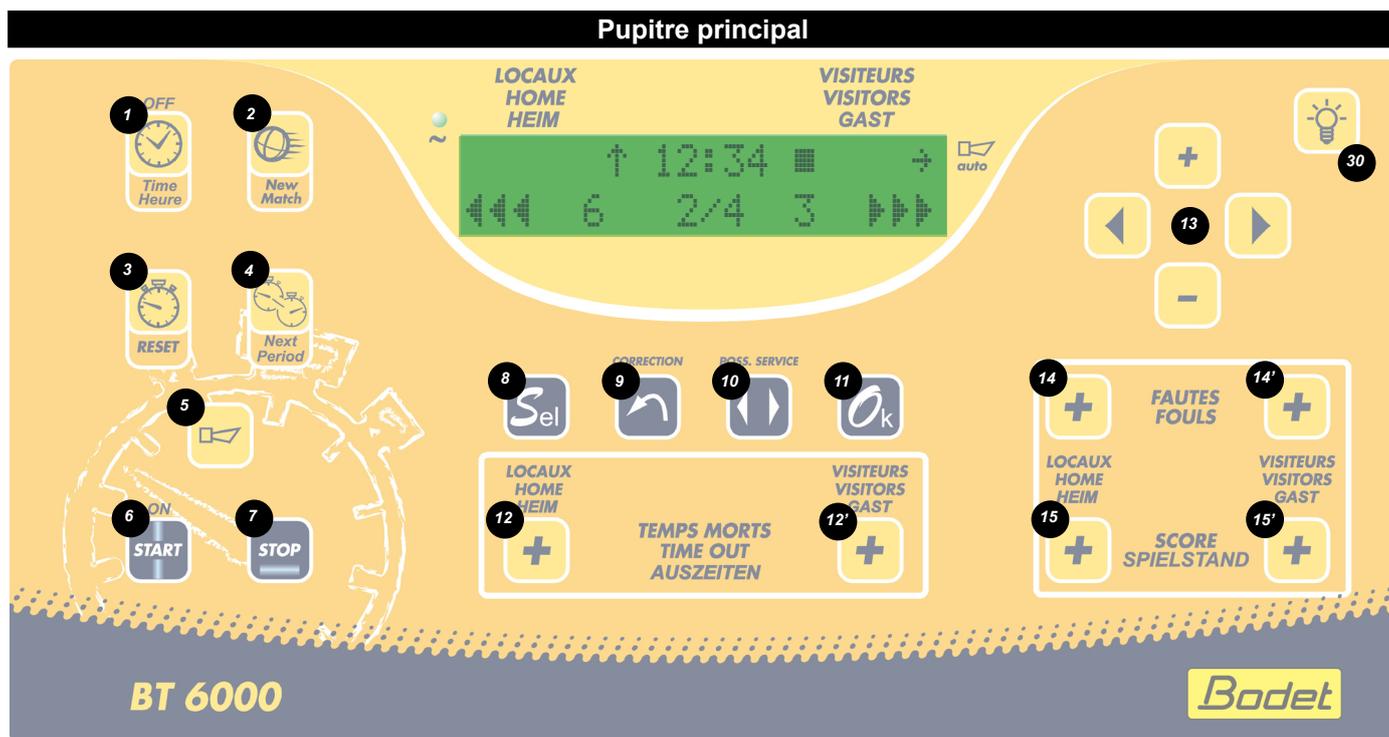
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- 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 : 3	3	3	1 à 5 sets	Choix du nombre de sets maximum par match.
Nombre de Points /set : 21	21	21	1 à 99 points	Choix du nombre de points par set pour l'affectation automatique du set si 2 points d'écart.
Affichage temps de Jeu : Non	Non	Non	Oui ou Non	Permet de gérer et d'afficher sur le tableau le temps de jeu total du match. Appui "Start" au démarrage du match.
Affichage temps repos : Non	Non	Non	Oui ou Non	Permet d'afficher sur le tableau le temps de repos entre les sets (affichage pupitre et tableau).
Tps repos entre set : 120sec	120 sec	120 sec	0 à 990 secondes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le pupitre va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.
TP repos dernier set : 120 sec	120 sec	120 sec	0 à 990 secondes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le pupitre va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.
Activation buzzer : Non	Non	Non	Oui ou Non	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive buzzer du pupitre pendant match.
Rappel 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
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'
Inutilisé.	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'
Inutilisé.	I et I'
Inutilisé.	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	P et P'
Inutilisé.	Q et Q'
Inutilisé.	R et R'
Inutilisé.	S et S'

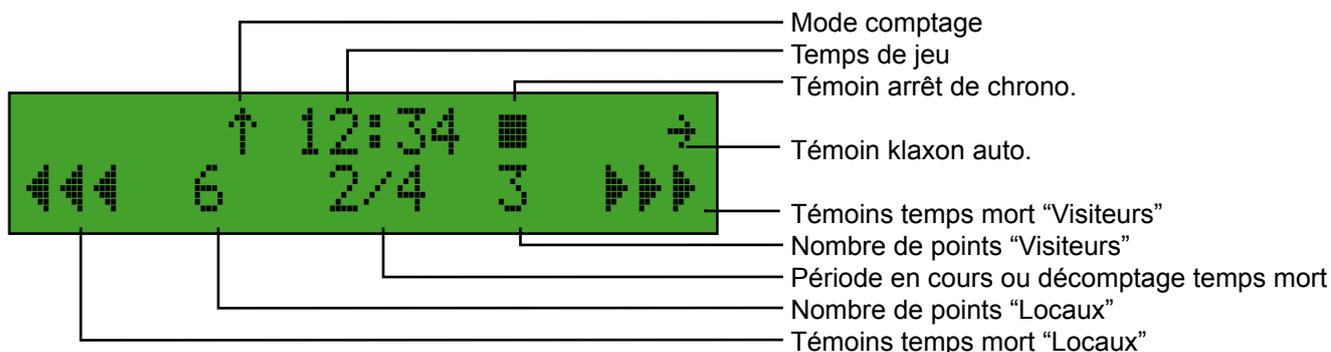


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Permet de passer à la période de jeu suivante.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter 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. 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 (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
Netball 1: 4 x 15 min	Jeu en 4 périodes de 15 minutes - RAZ du chrono en fin de période - TM de 60 secondes - Klaxon automatique.
Netball 2: 2 x 20 min	Jeu en 2 périodes de 20 minutes - RAZ du chrono en fin de période - TM de 60 secondes - 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

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

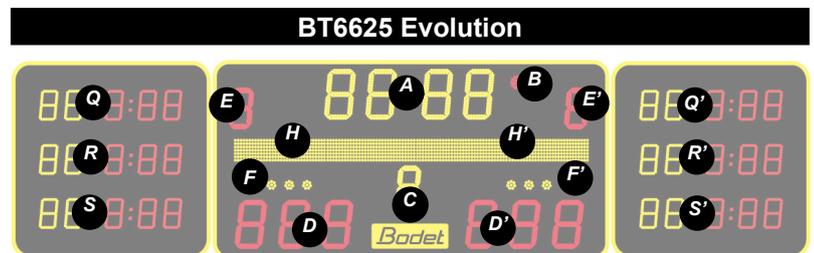
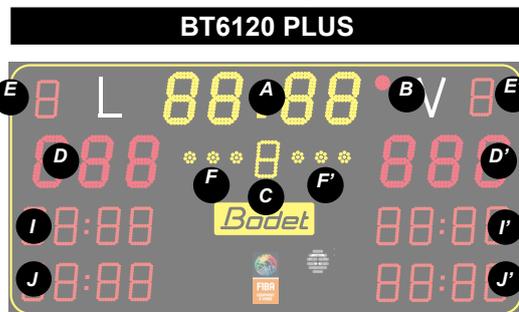
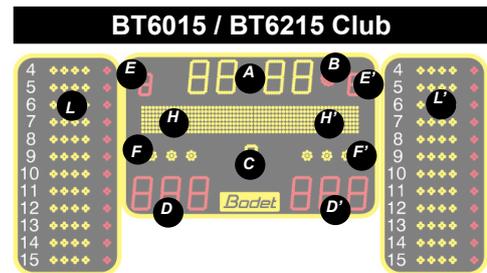
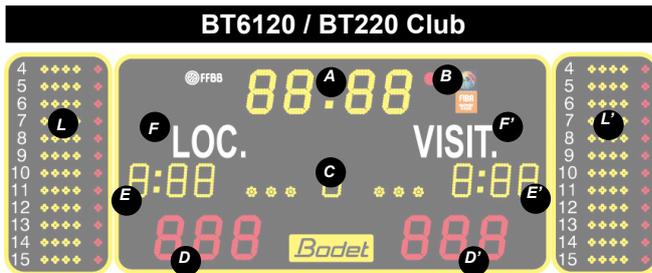
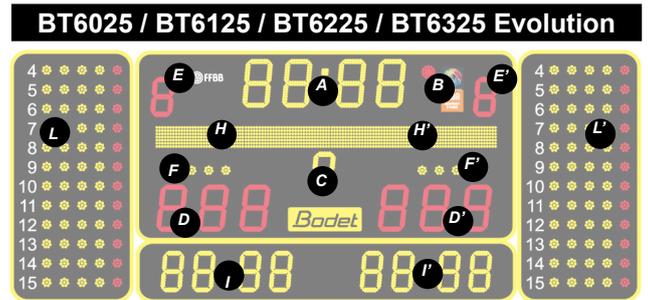
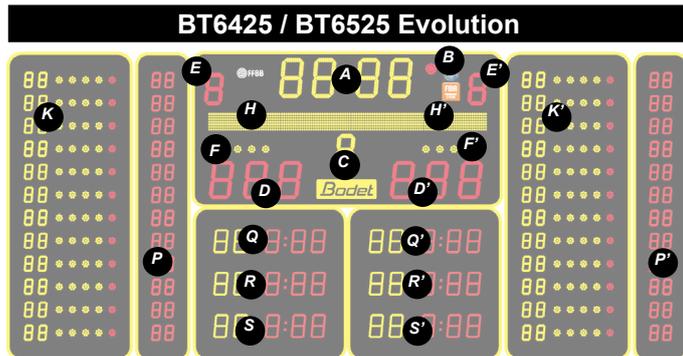
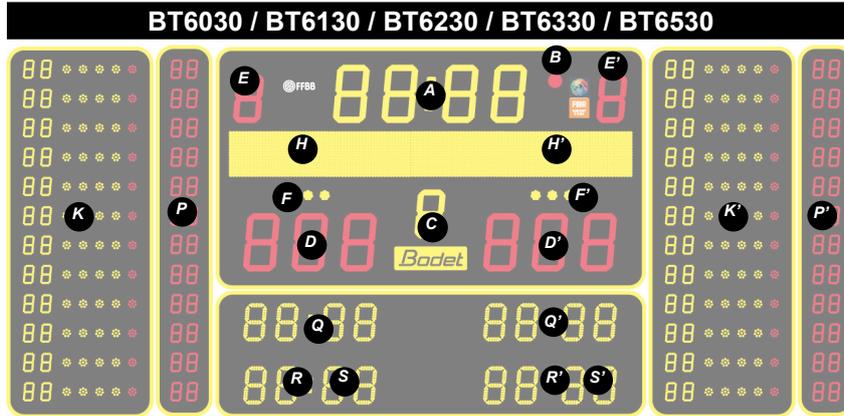
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

Menu paramétrage du sport

La configuration de base pré-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 :

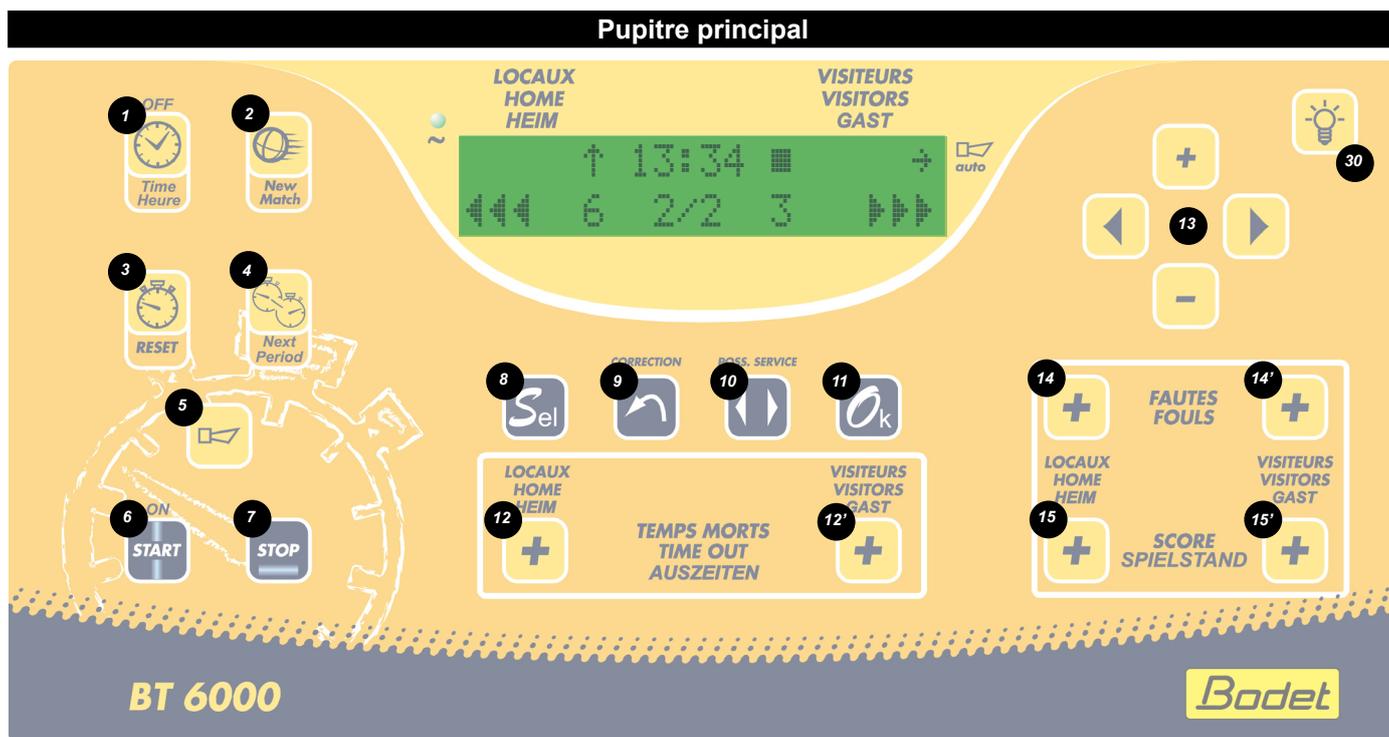
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche TOUCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche TOUCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Duree Periode match : 20 min	15 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Nb periodes /match : 2	2	1 à 9 périodes	Sélection du nombre de périodes.
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	0 à 99 secondes	Choix durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler, par un coup de klaxon bref, la fin prochaine du temps mort.
Prolongation duree : 0 min	0 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de prolongation. Si = 0, pas de prolongation.
Maintient result pendant : 60sec	60 sec	0 à 60 secondes par pas de 10 sec	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant un temps programmable si le temps de repos automatique n'est pas programmé.
Duree activation Klaxon : 3 sec	3 sec	0 à 5 sec	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Rappel Parametre usine : Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

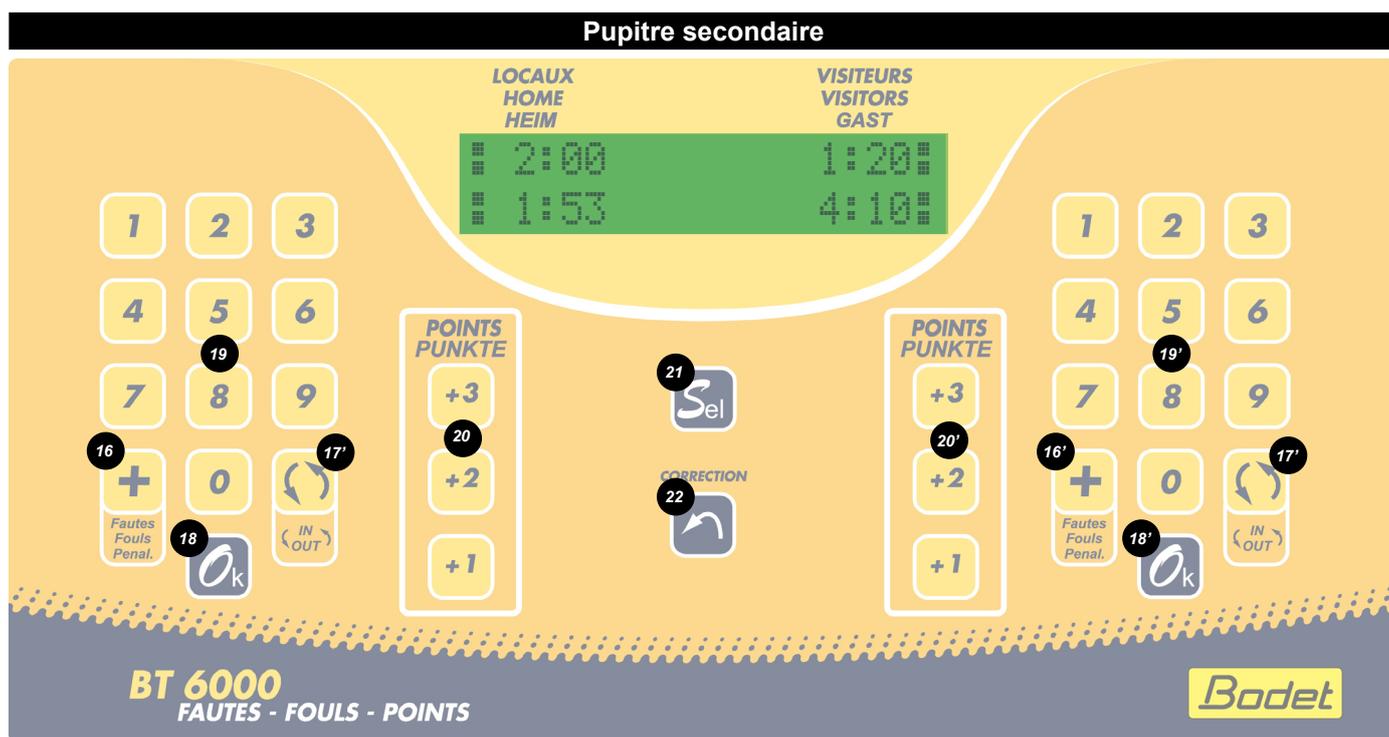


Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes. Décomptage du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores LOC/VISIT.	D et D'
Tirs au but ou temps morts.	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 second temps de pénalité LOC/VISIT (*).	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	P et P'
Affichage décompte premier temps de pénalité LOC/VISIT avec numéro de joueur.	Q et Q'
Affichage décompte second temps de pénalité LOC/VISIT avec numéro de joueur.	R et R'
Affichage décompte troisième temps de pénalité LOC/VISIT avec numéro de joueur.	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. 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 (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30



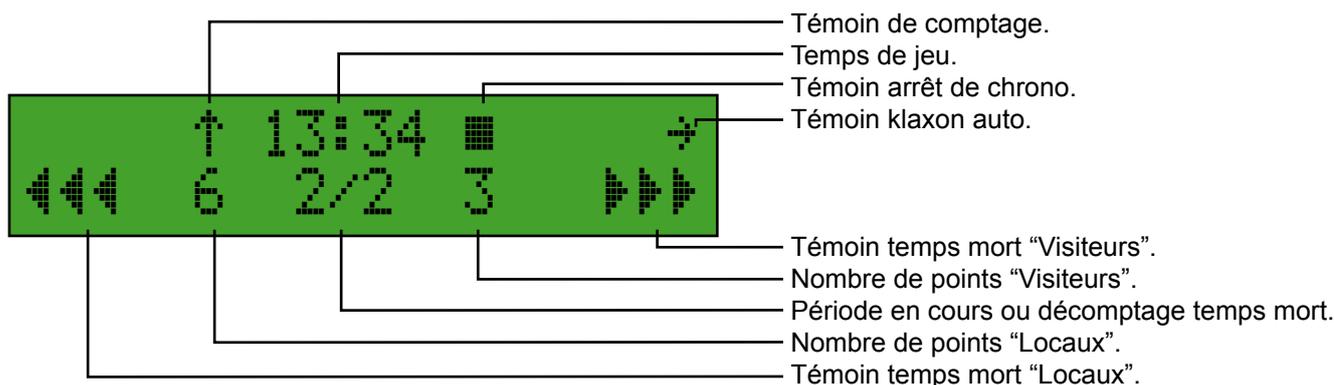
Désignation	Indice
Inutilisé.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Inutilisé.	18 et 18'
Clavier numérique pour lancer une pénalité. Taper sur 1,2 ou 3 pour lancer une pénalité de 2 minutes ou sur 4,5 ou 6 pour lancer une pénalité majeure (valeur paramétrable : 4 minutes).	19 et 19'
Inutilisé.	20 et 20'
Inutilisé.	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

Le pupitre secondaire est utilisé uniquement avec les tableaux BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230 et BT6330. Les touches fautes (14) et (14') du pupitre principal sont alors inactives.

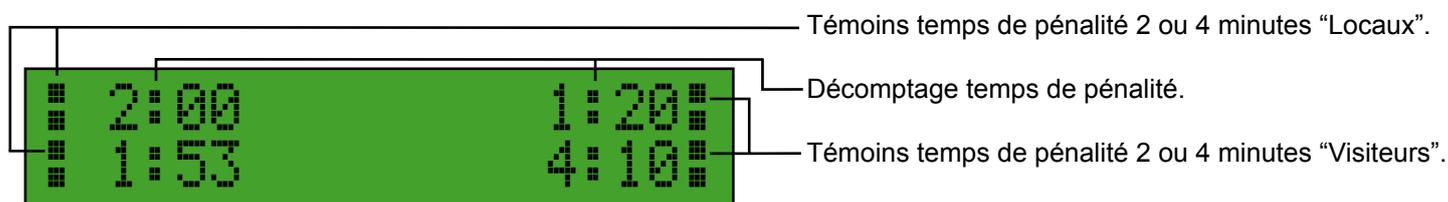
Type de sport	Désignation
Rink Hockey 1: 2 x 25 min	Jeu en 2 périodes de 25 minutes - RAZ du chrono en fin de période - TM de 60 secondes - Klaxon automatique.
Rink Hockey 2: 2 x 25 min	Jeu en 2 périodes de 25 minutes - RAZ du chrono en fin de période - TM de 60 secondes - Klaxon automatique.

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

Visu du pupitre principal



Visu du pupitre secondaire



Entre les périodes de jeu

- Effacement des témoins temps morts.
- Décomptage du temps de repos si programmé (affichage à la place du chronomètre), uniquement entre la deuxième et la troisième période. Le plot témoin arrêt chrono. est actif.

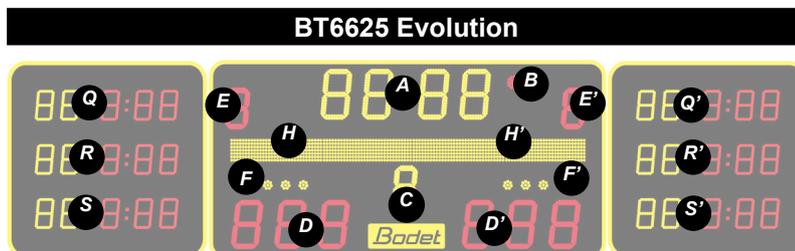
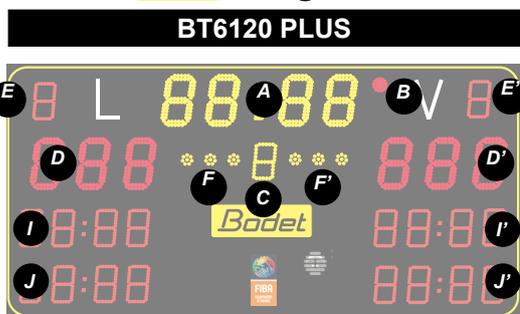
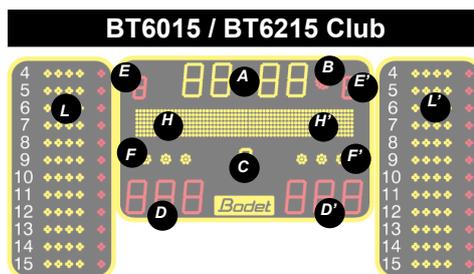
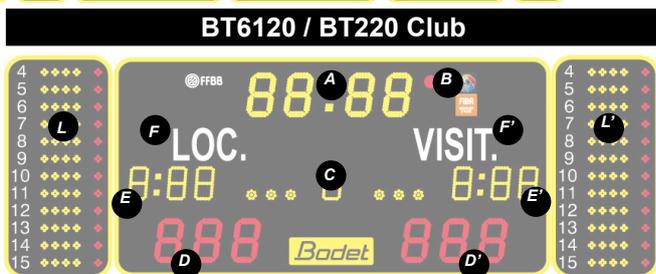
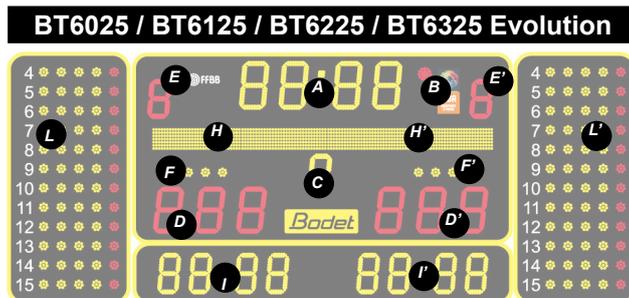
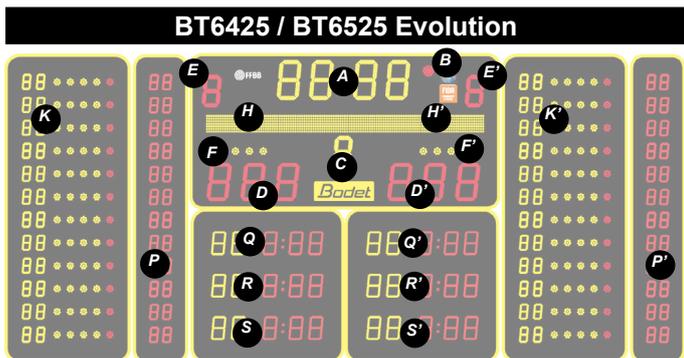
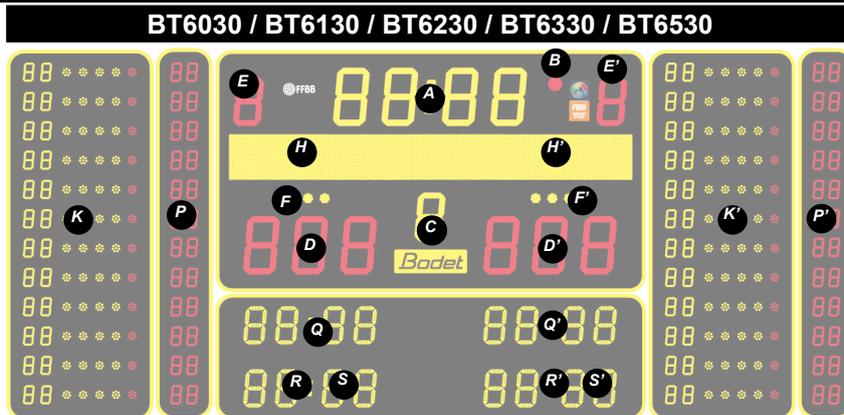
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

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 :

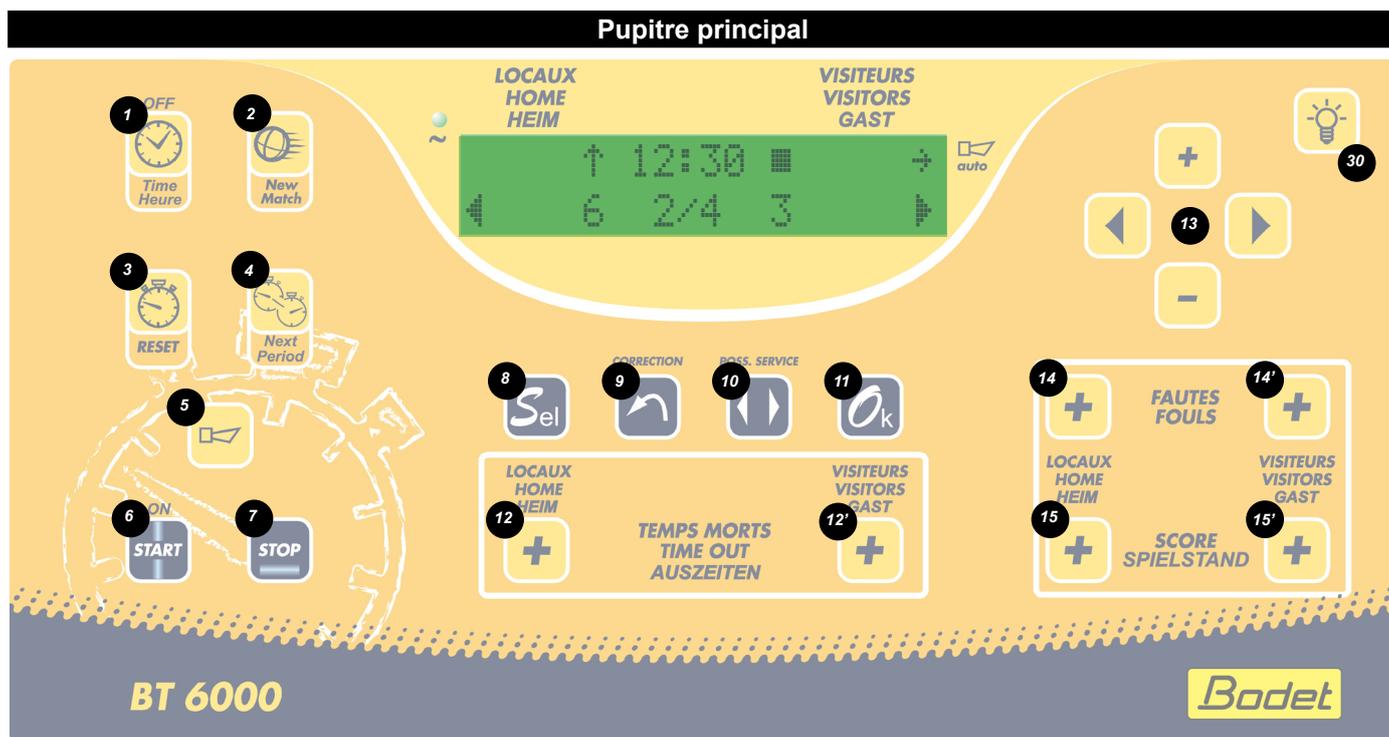
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche TOUCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche TOUCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Duree periode match : 25 min	25 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Chrono en comptage: Oui	Oui	Oui ou Non	Choix du chronomètre en comptage ou décomptage.
Nb periodes /match : 2	2	1 à 9 périodes	Sélection du nombre de périodes.
Duree repos mi -match : 0 min	0 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée à la fin de la période de jeu après un délai de 20 secondes à la fin de la période.
Klaxon avant fin repos : 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 le démarrage prochain du match.
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	0 à 99 secondes	Choix durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler, par un coup de klaxon bref, la fin prochaine du temps mort.
Prolongation duree : 15 min	15 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de prolongation. Si = 0, pas de prolongation.
Penalite majeure duree : 4 min	4 min	1 à 9 min	Temps de pénalité programmable.
Maintient result pendant : 60sec	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.

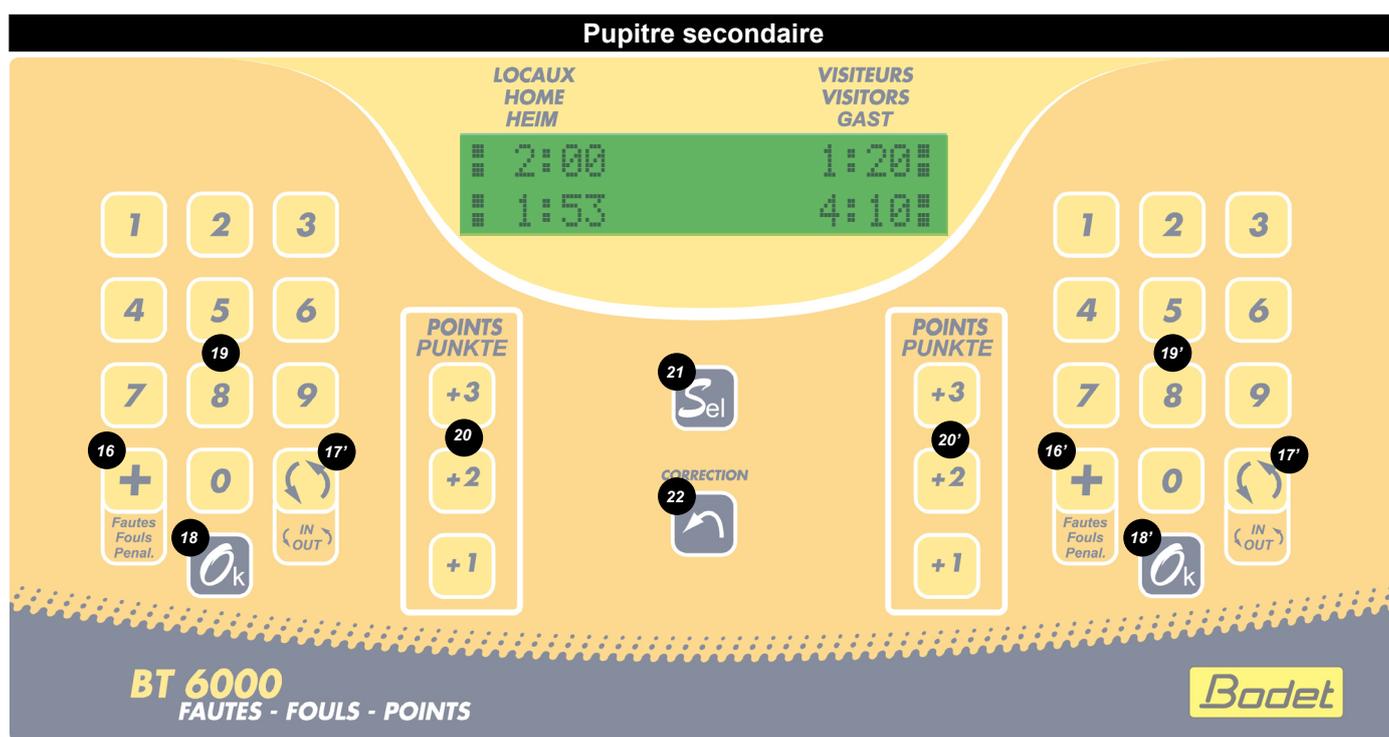


Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores LOC/VISIT.	D et D'
Inutilisé.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte 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 second temps de pénalité LOC/VISIT (*).	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	P et P'
Affichage décompte premier temps de pénalité LOC/VISIT avec numéro de joueur.	Q et Q'
Affichage décompte second temps de pénalité LOC/VISIT avec numéro de joueur.	R et R'
Affichage décompte troisième temps de pénalité LOC/VISIT avec numéro de joueur.	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. Modification du temps de la pénalité attribuée par appui bref sur les touches + et - (de 2 minutes à 10 minutes).	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



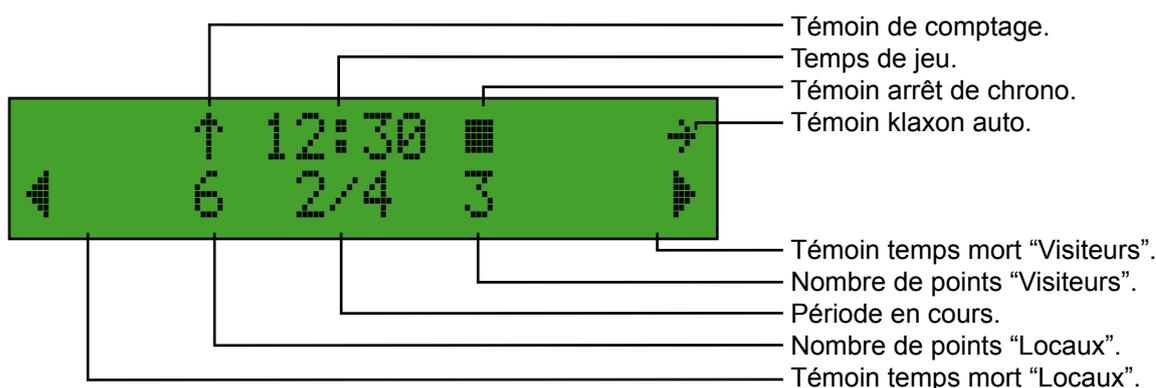
Désignation	Indice
Affectation d'une pénalité LOC/VISIT.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Touche validation d'une pénalité.	18 et 18'
Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur et le temps de pénalité.	19 et 19'
Inutilisé.	20 et 20'
Inutilisé.	21
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	22

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

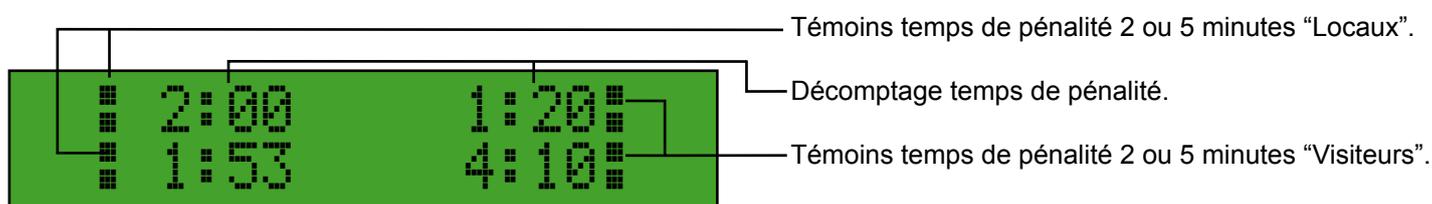
Type de sport	Désignation
1: Floorball 3 x 20 min	Jeu en 3 périodes de 20 minutes - TM de 30 secondes - Klaxon automatique.
2: Floorball 4 x 15 min	Jeu en 4 périodes de 15 minutes - TM de 30 secondes - Klaxon automatique.

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

Visu du pupitre principal



Visu du pupitre secondaire



Entre les périodes de jeu

- 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".

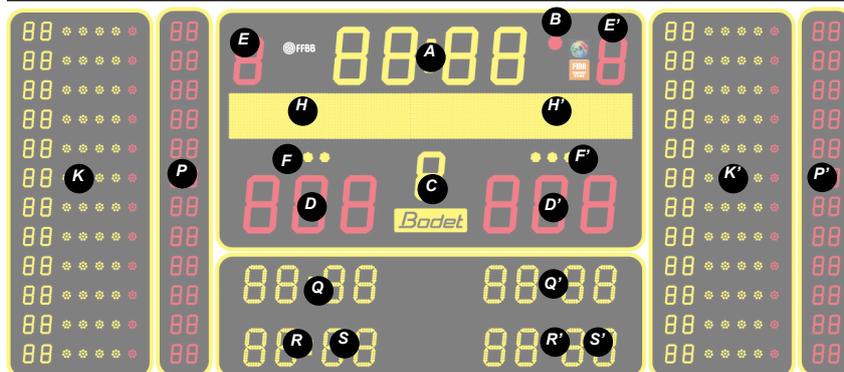
Menu paramétrage du sport

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 :

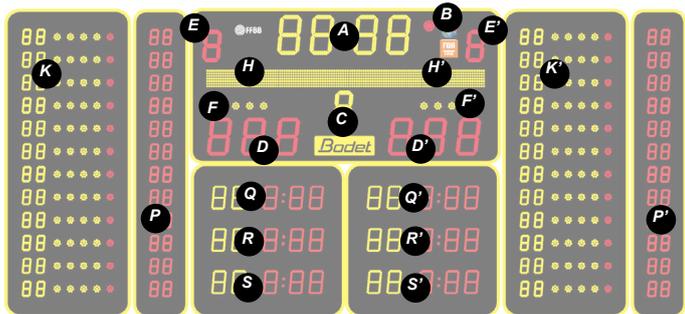
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche TOUCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche TOUCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Duree periode match : 20 min	15 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Nb periodes /match : 3	4	1 à 9 périodes	Sélection du nombre de périodes.
Duree tps repos auto : 10 min	10 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque temps de repos. Si = 0, pas de prolongation.
Klaxon avant fin repos : 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, la fin prochaine du temps mort.
Temps mort duree : 30 sec	30 sec	0 à 99 secondes	Choix de la durée de chaque temps mort. Si = 0, pas de temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon avant la fin du temps mort. Si > 0, permet de signaler, par un coup de klaxon bref, la fin du temps mort.
Prolongation duree : 0 min	0 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de prolongation. Si = 0, pas de prolongation.
Maintient result pendant : 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	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

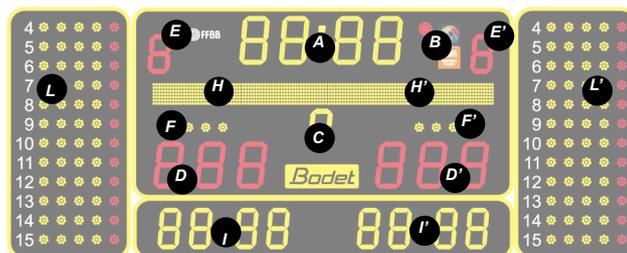
BT6030 / BT6130 / BT6230 / BT6330 / BT6530



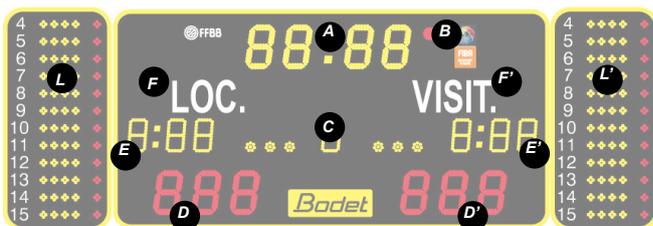
BT6425 / BT6525 Evolution



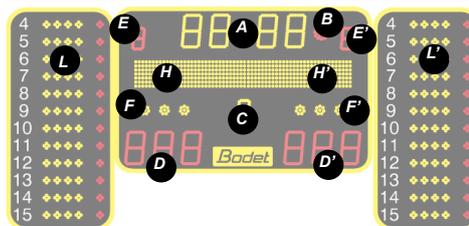
BT6025 / BT6125 / BT6225 / BT6325 Evolution



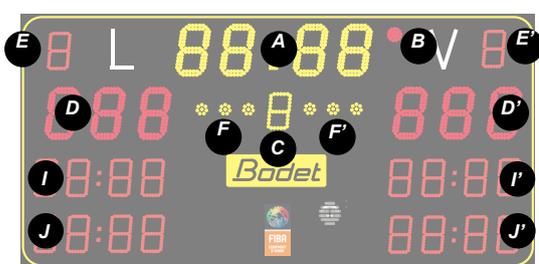
BT6120 / BT220 Club



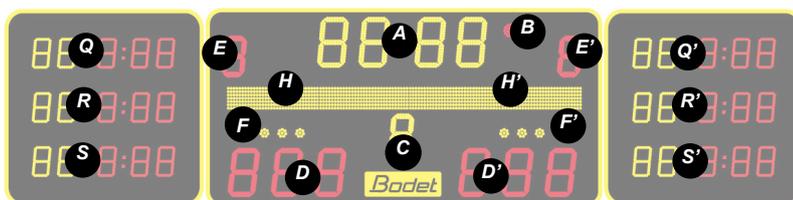
BT6015 / BT6215 Club



BT6120 PLUS



BT6625 Evolution

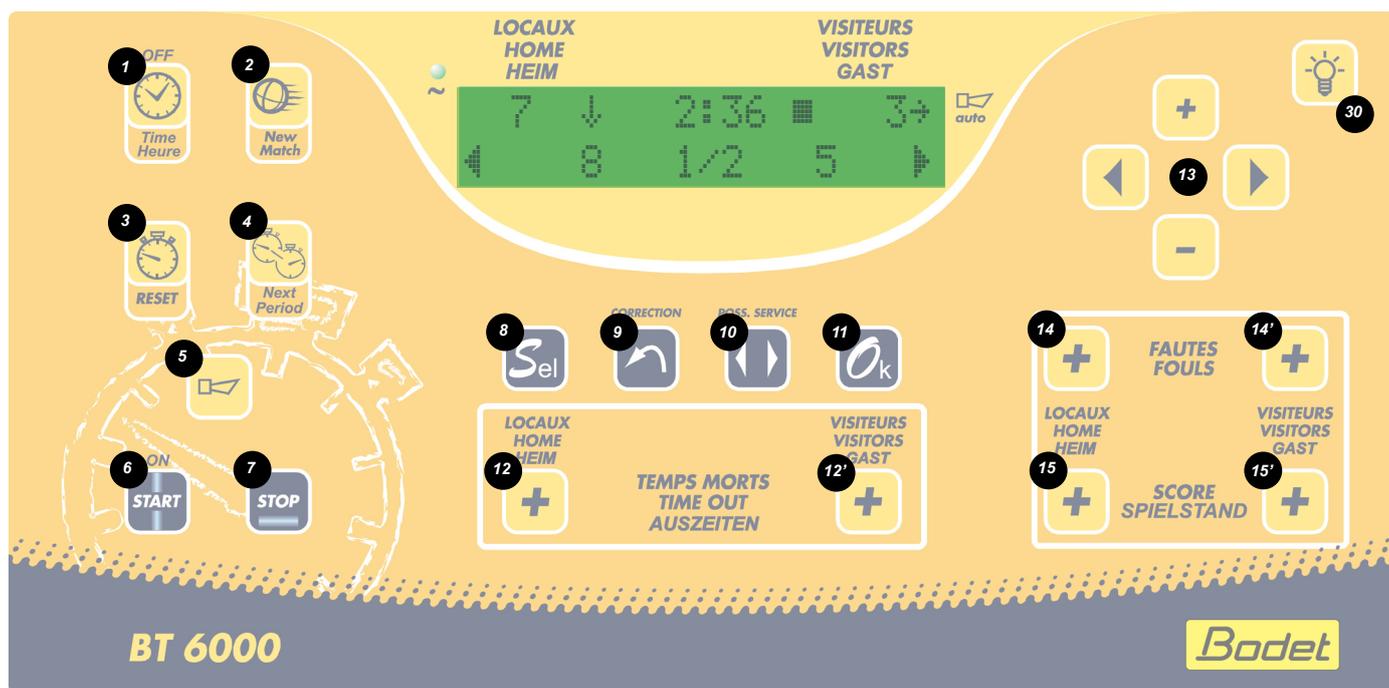


Désignation

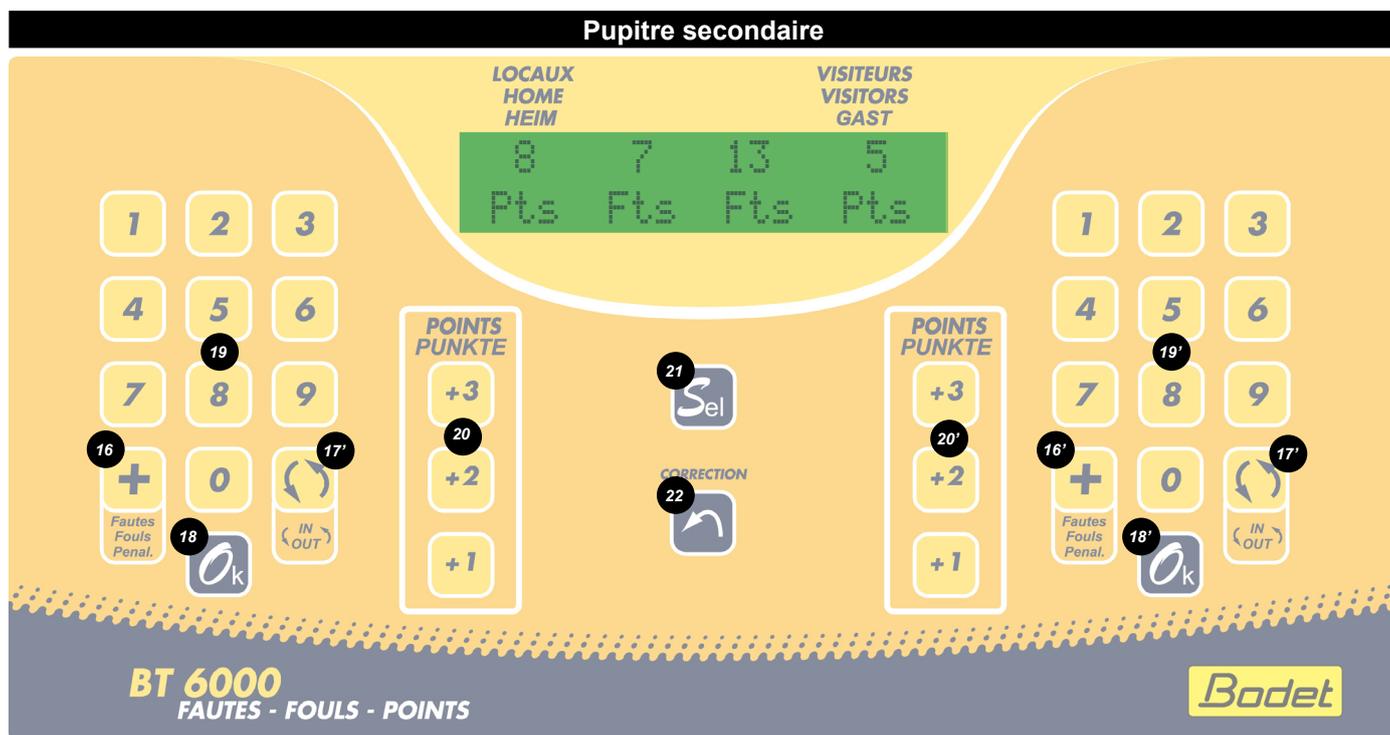
Indice

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.	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 de 0 à 9. Remise à zéro du cumul des fautes équipes à la fin de chaque période.	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).	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'
Cumul fautes équipes LOC/VISIT de 0 à 99.	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'

Pupitre principal



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
Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante (une période étant soit un temps de jeu, un temps de repos ou temps d'avant match).	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 : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	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. 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 (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	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



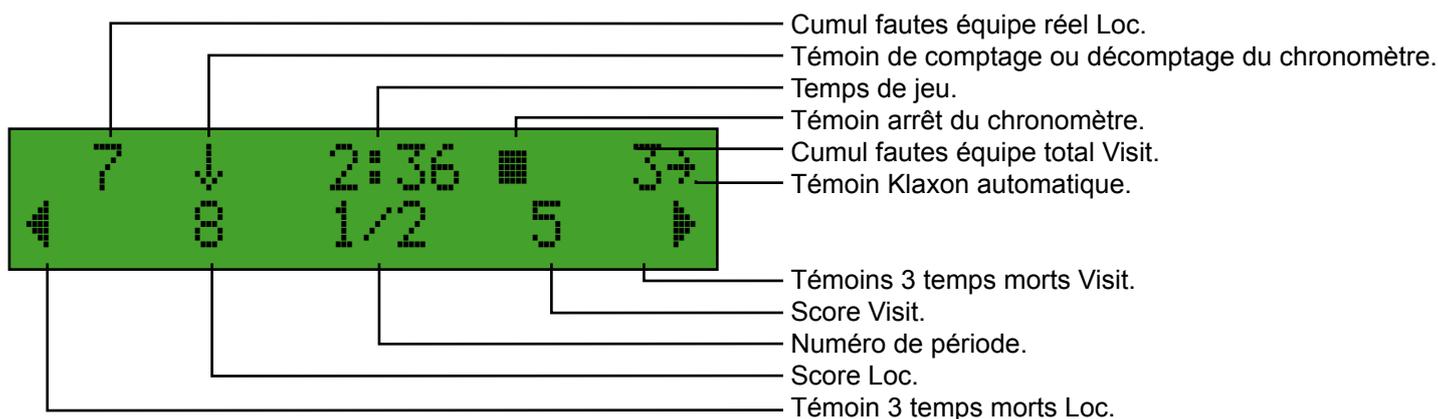
Désignation	Indice
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Affectation d'une faute personnelle Loc/Visit.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Touche validation d'une faute personnelle.	18 et 18'
Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur.	19 et 19'
Touche score 1, 2 ou 3 points pour l'équipe ou pour un joueur Loc/Visit.	20 et 20'
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

Le pupitre secondaire est utilisé uniquement avec les tableaux BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230 et BT6330. Les touches fautes (14) et (14') du pupitre principal sont alors inactives.

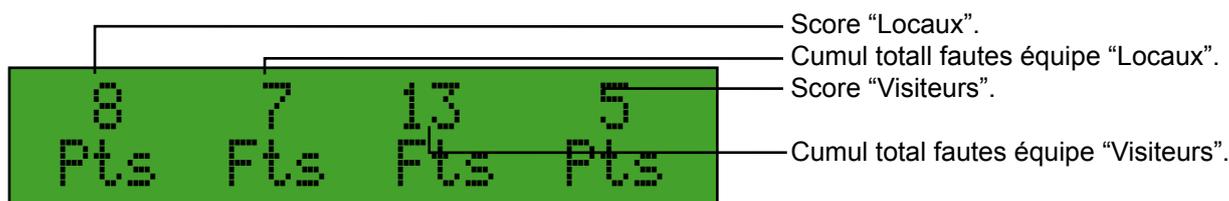
Type de sport	Désignation
1: Futsal 2 x 20 min	Jeu en 2 périodes de 20 minutes - Cumuls fautes équipe 5 par période - Temps morts de 1 minute - Temps de repos de 10 minutes.
2: Futsal 2 x 20 min	Jeu en 2 périodes de 20 minutes - Cumuls fautes équipe 5 par période - Temps morts de 1 minute - Temps de repos de 10 minutes.

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

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 à la mi-temps (affichage à la place du chronomètre). Le plot témoin arrêt chronomètre est actif.

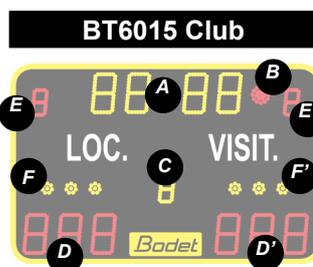
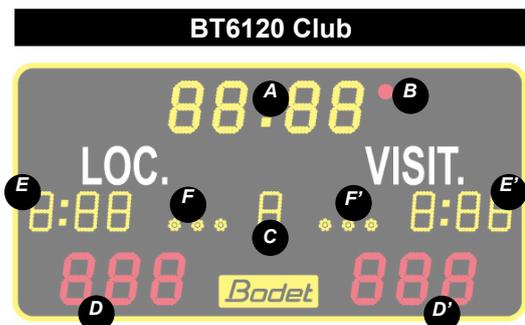
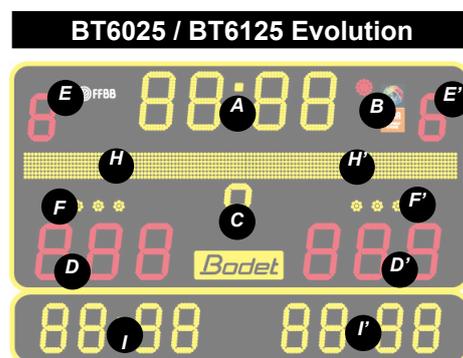
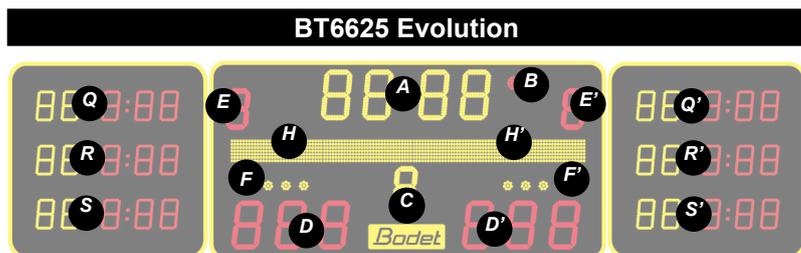
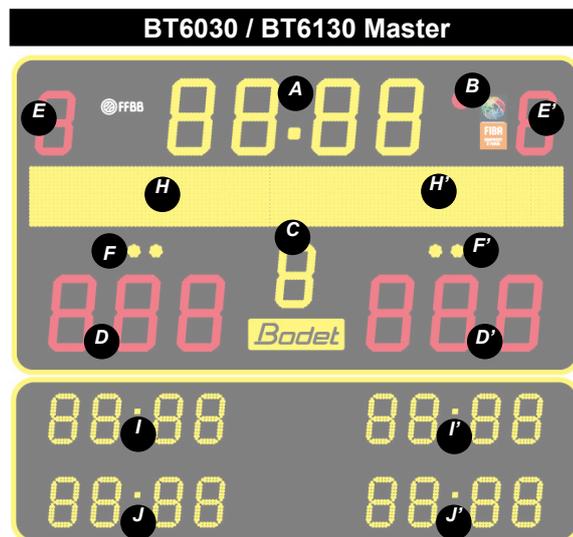
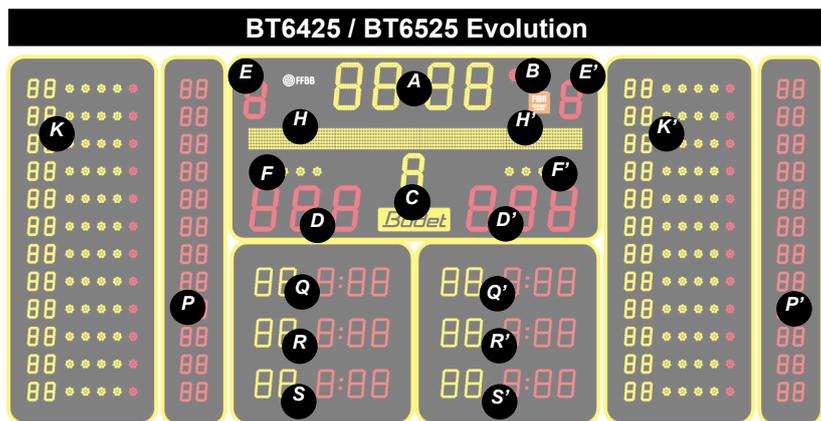
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

Menu paramétrage du sport

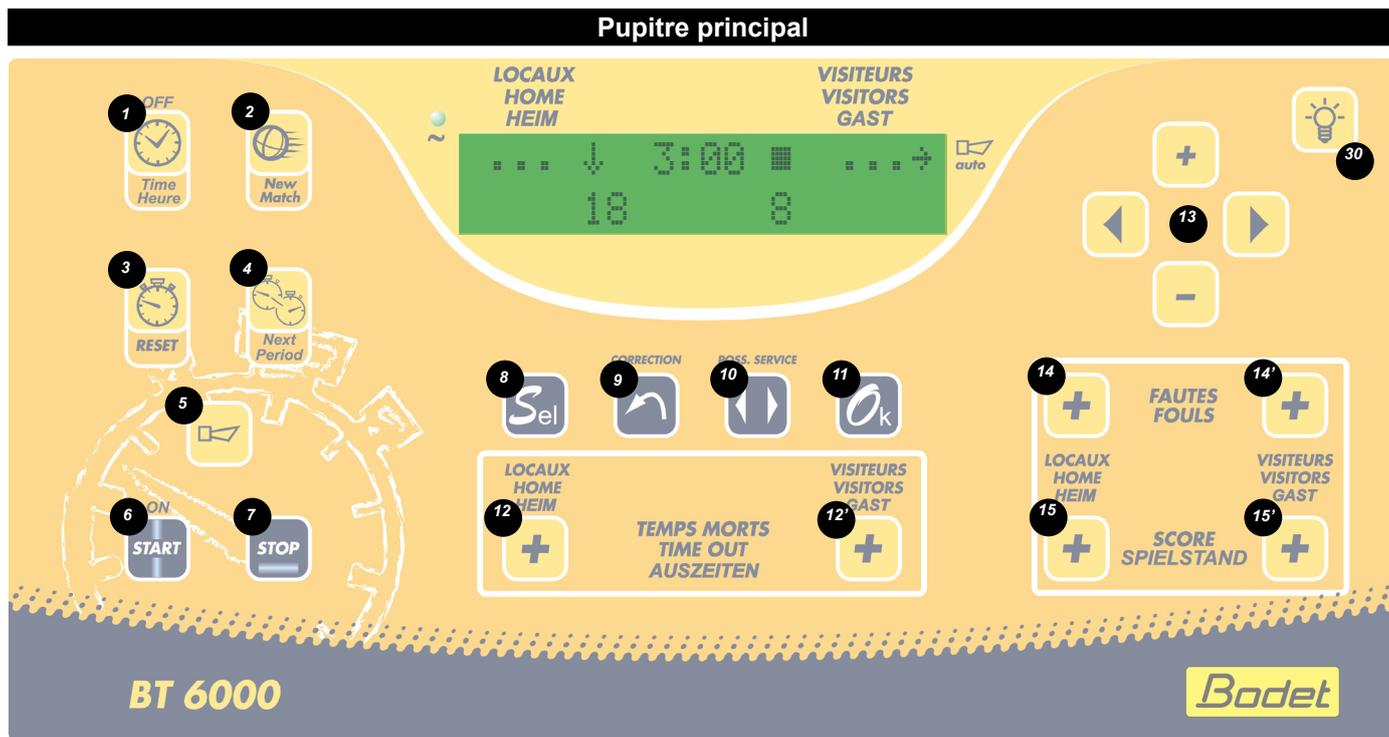
La configuration de base pré-enregistrée pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- 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	Paramètres	Description
Duree periode match : 15 min	20 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Chrono en comptage: Non	Non	Oui ou Non	Choix du chronomètre en comptage ou décomptage.
Nb periodes /match : 2	2	1 à 9 périodes	Sélection du nombre de périodes.
Duree de repos mi- match : 15 min	15 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de repos à la mi-temps.
Duree temps mort : 60 sec	60 sec	0 à 99 secondes	Choix durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler, par un coup de klaxon bref, la fin prochaine du temps mort.
Prolongation duree : 5 min	5 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de prolongation. Si = 0, pas de prolongation.
RAZ faute entre periode : Oui	Oui	Oui ou non	Si OUI, remise à 0 des fautes d'équipe entre chaque période. Si NON, conservation des fautes d'équipe entre chaque période.
Numero du joueur LOC 4 : 4	4	1 à 99	Saisie du numéro de joueur 4 local.
Numero du joueur VIS 17 : 17	17	1 à 99	Saisie du numéro de joueur 17 visiteur.
Duree activation klaxon : 5 sec	5 sec	0 à 5 sec	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Maintient result pendant : 30 sec	30 sec	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.



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
Numéro du round en cours.	C
Scores de 0 à 999 LOC/VISIT. Numéro du round en cours	D et D'
Inutilisé.	E et E'
Affichages du nombre de pénalités.	F et F'
Noms des joueurs paramétrables.	H et H'
Inutilisé.	I et I'
Inutilisé.	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	P et P'
Inutilisé.	Q et Q'
Inutilisé.	R et R'
Inutilisé.	S et S'

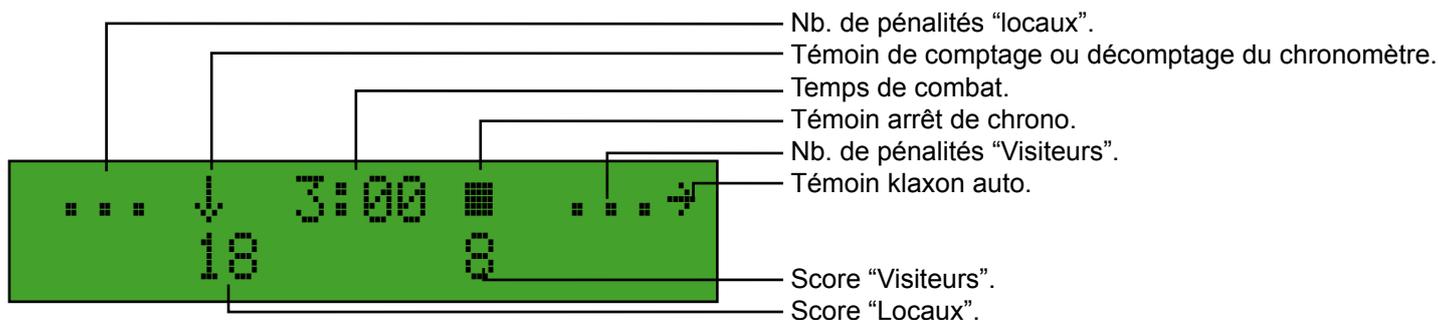


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Période suivante : un appui permet de passer au round suivant.	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 : 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
Affectation 1 pénalité à chaque appui.	14 et 14'
Score + 1 point par joueur LOC/VISIT.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
1:3 x Lutte 3min+Tps	3 rounds de 3 minutes avec temps de repos automatique.
2:3 x Lutte 3min+Tps	Idem type 1.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

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

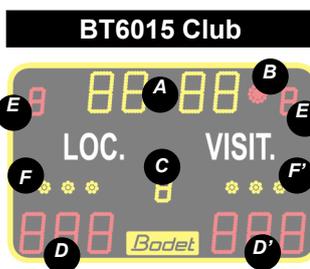
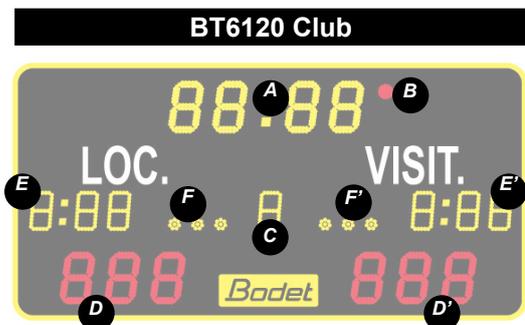
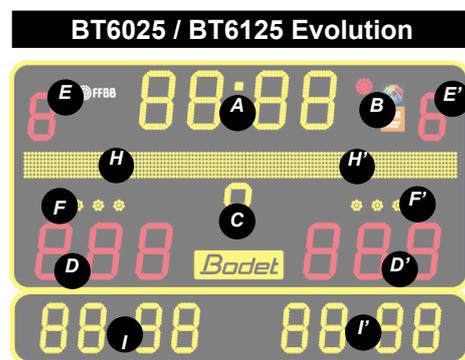
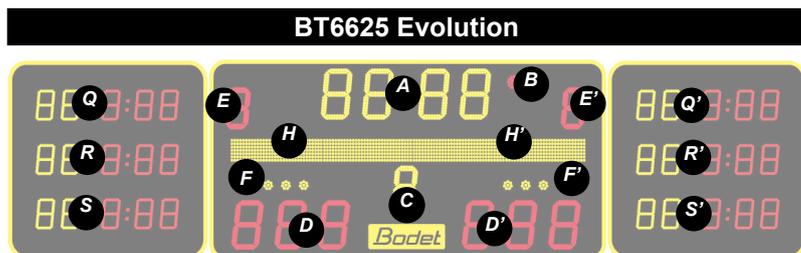
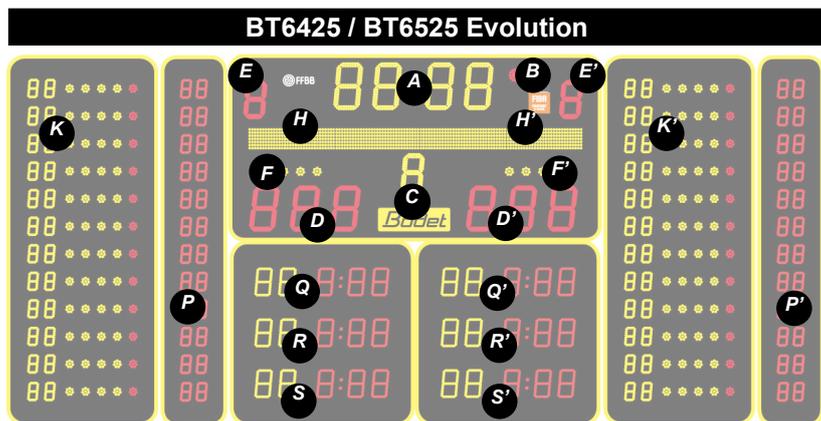
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop". En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

Menu paramétrage du sport

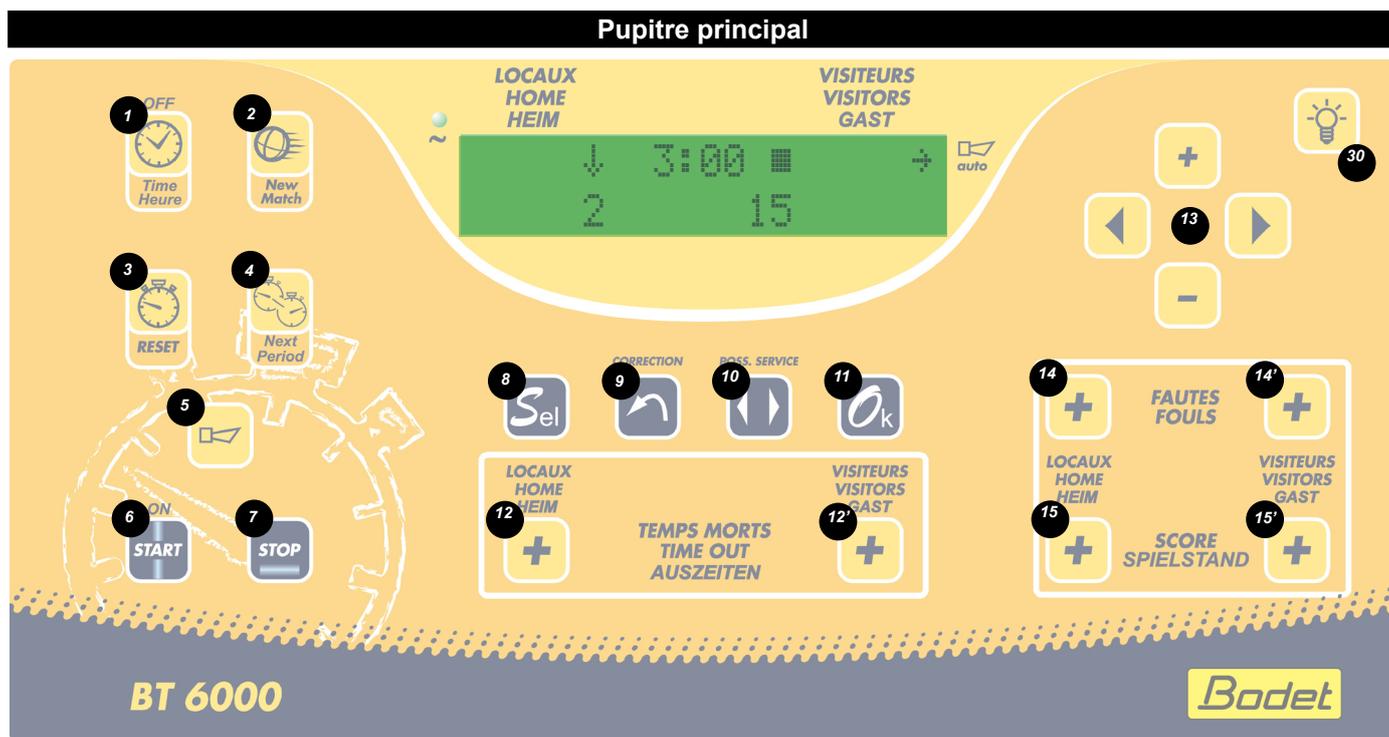
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- 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	Paramètres	Description
Duree periode combat : 3 min	3 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée des périodes de combat.
Nb Periode / combat : 3	3	1 à 99 périodes	Choix du nombre de périodes de combat.
Klaxon auto fin round : Oui	Oui	OUI ou NON	Permet de choisir si un klaxon automatique doit retentir à la fin du décompte du round.
Duree tps repos : 30 sec	30 sec	0 à 990 secondes par pas de 10	Si = 0, pas de décompte. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée à la fin du round.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage du prochain round.
Nb Penalite / combat : 3	3	1 à 3	Choix du nombre de pénalités par joueur gérées sur le tableau d'affichage.
Rappel Parametre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes. Décomptage du temps de repos entre les rounds.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume pendant les temps de repos.	B
Inutilisé.	C
Numéro du round en cours (D) et nombre de round total (D').	D et D'
Inutilisé.	E et E'
Inutilisé.	F et F'
Noms des joueurs paramétrables.	H et H'
Inutilisé.	I et I'
Inutilisé.	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	P et P'
Inutilisé.	Q et Q'
Inutilisé.	R et R'
Inutilisé.	S et S'

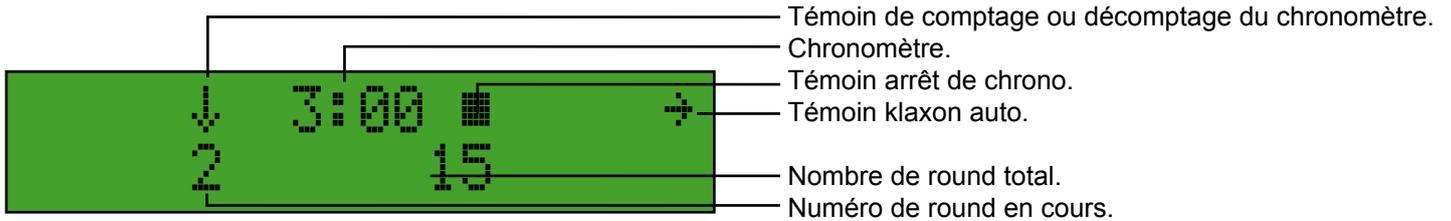


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Période suivante : un appui permet de passer au round suivant.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le round.	6
Permet d'arrêter le round.	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 : 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
1:15 x $\begin{matrix} \text{Boxe} \\ 3 \text{ min} \end{matrix}$	Combat de 15 rounds de 3 minutes - Temps de repos automatique.
2: 4 x $\begin{matrix} \text{Boxe} \\ 3 \text{ min} \end{matrix}$	Combat de 4 rounds de 3 minutes - Temps de repos automatique - Klaxon automatique en fin de round.

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

Visu du pupitre principal



Entre les rounds

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

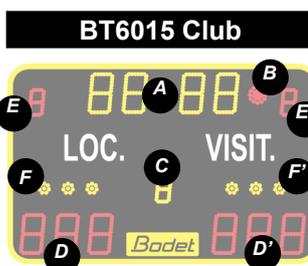
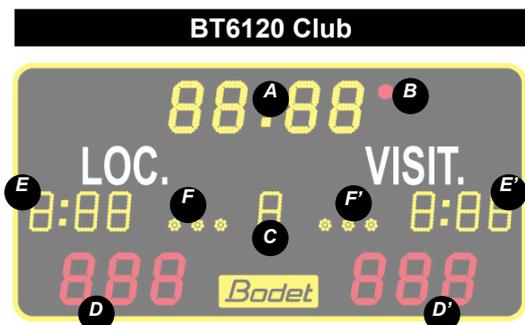
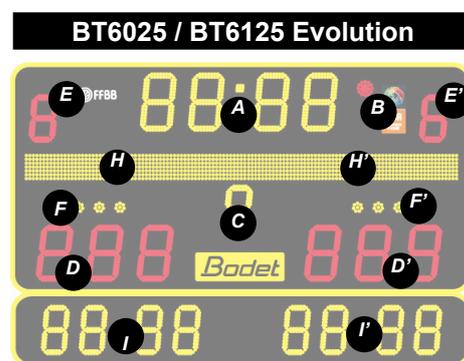
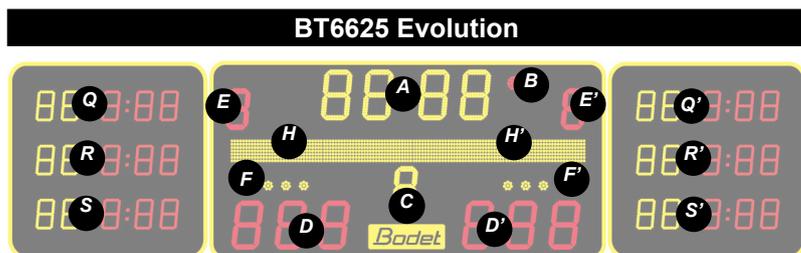
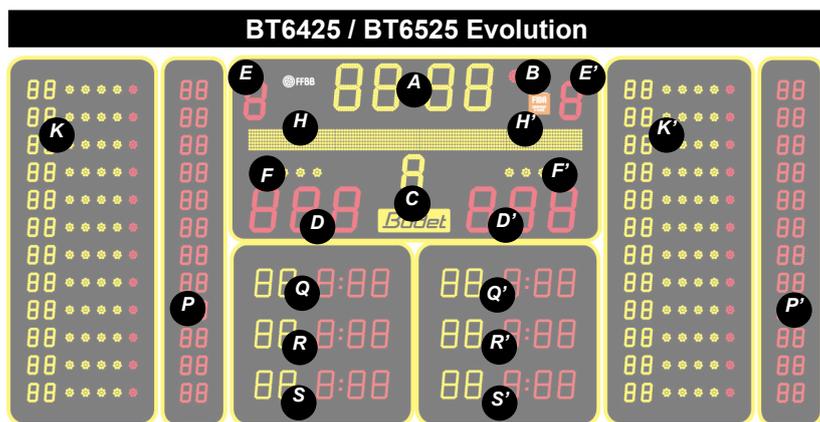
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop". En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu démarre automatiquement.

Menu paramétrage du sport

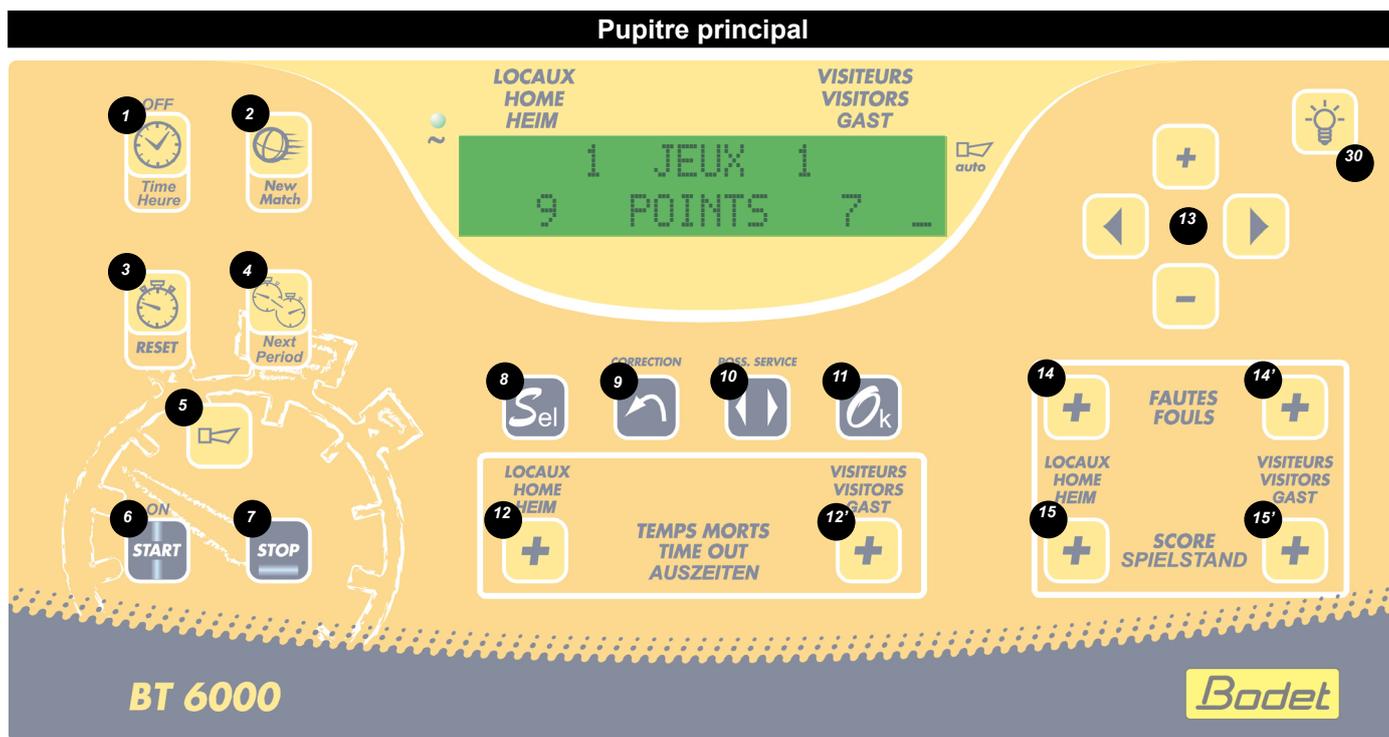
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- 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	Paramètres	Description
Duree du round : 3 min	3 min	1 à 999 secondes	Choix de la durée de chaque round.
Nombre de rounds : 15	4	1 à 99 rounds	Choix du nombre de round par combat.
Klaxon auto fin round : Non	Oui	OUI ou NON	Permet de choisir si un klaxon automatique doit retentir à la fin du décompte du round.
Duree tps repos : 60 sec	60 sec	0 à 990 secondes	Si = 0, pas de décompte. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée à la fin du round.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage du prochain round.
Rappel 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.



Désignation	Indice
Temps de jeu ou nombre de jeux gagnés.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro du jeu en cours.	C
Points du jeu en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Nombre de jeux gagnés.	E et E'
Inutilisé.	F et F'
Noms des joueurs paramétrables.	H et H'
Résultat des jeux précédents LOC/VISIT.	I et I'
Résultat des jeux précédents LOC/VISIT.	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	P et P'
Résultat des jeux précédents LOC/VISIT.	Q et Q'
Résultat des jeux précédents LOC/VISIT.	R et R'
Résultat des jeux précédents LOC/VISIT.	S et S'

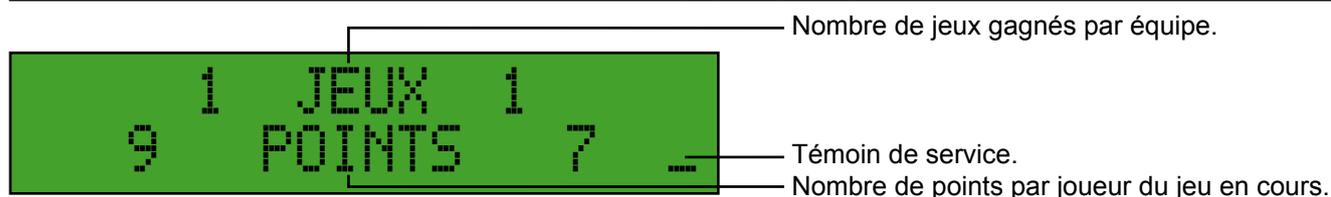


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Période suivante : un appui permet de passer au set suivant.	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'
Score + 1 point par joueur LOC/VISIT.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
1:3 x Squash 11 Pts+Tps	3 jeux de 9 points (2 jeux gagnés) avec affichage du temps de jeu (simple).
2:3 x Squash 11 Pts+Tps	Idem type 1.

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

Visu du pupitre principal



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

Entre les jeux

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

En fin de jeu en 9 points

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

En fin de jeu en 15 points

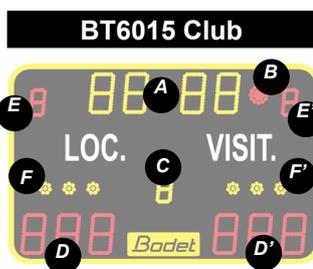
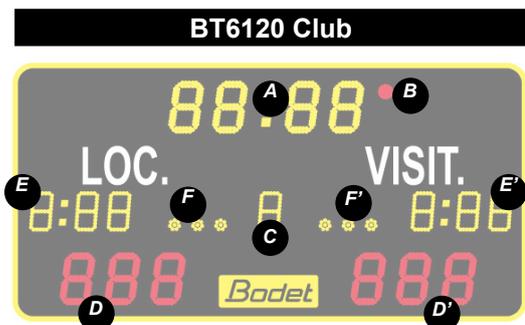
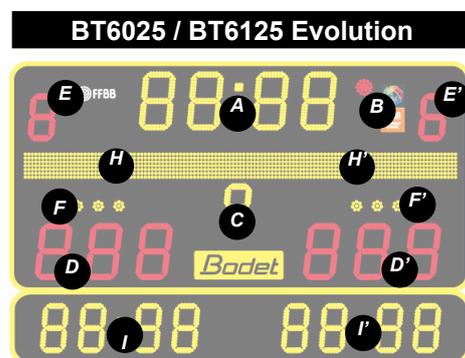
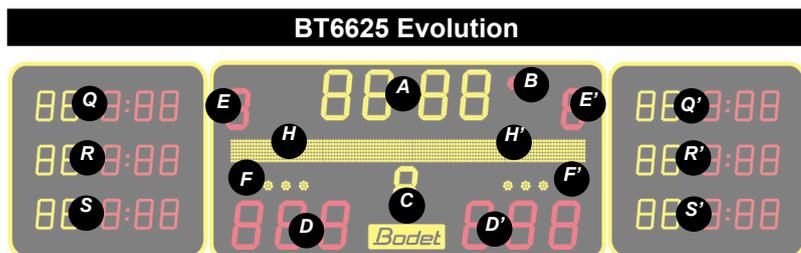
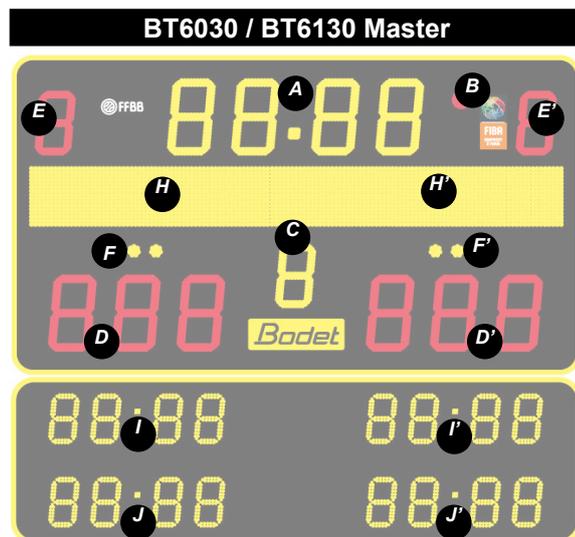
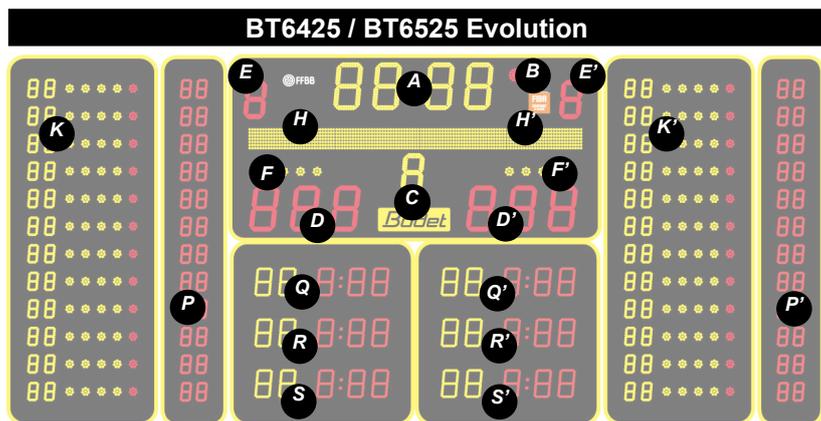
- Si égalité 14/14, l'opérateur propose 1 prolongation en 1 ou 3 points avec la touche SEL (8). Dans ce cas, 1 ou 3 plots sont affichés sur le tableau.

Menu paramétrage du sport

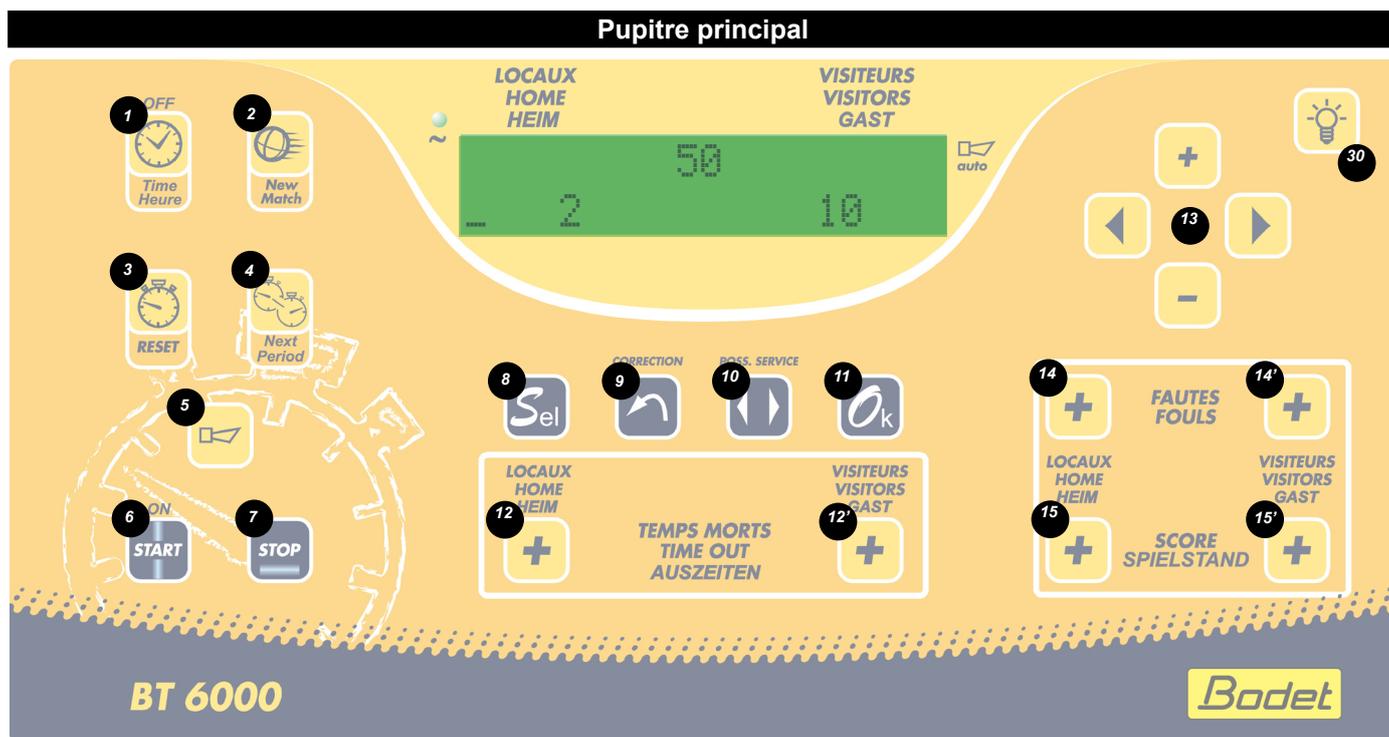
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- 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	Paramètres	Description
Nb de Jeux /match : 3	3	1 à 5 jeux	Choix du nombre de set maximum par match.
Nb de Points /Jeux : 9	9	1 à 60 points	Choix du nombre de points par set pour affectation automatique du set si 2 points d'écart.
Prolongation Nb Points : 2	2	1 à 3 points	Nombre de points proposé pour 1 prolongation et gain du set. 1 point (sans prolongation), 2 ou 3 points.
Activation buzzer : Oui	Oui	OUI ou NON	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive le buzzer du pupitre pendant le match (l'attribution des points est silencieuse).
Affichage temps de Jeu : Oui	Oui	OUI ou NON	Permet de gérer et d'afficher sur le tableau le temps de jeu total du match. Appui "Start" au démarrage du match.
Rappel Parametre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Désignation	Indice
Nombre total de points du match.	A
Inutilisé.	B
Inutilisé.	C
Points du jeu en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Inutilisé.	E et E'
Inutilisé.	F et F'
Noms des joueurs paramétrables.	H et H'
Inutilisé.	I et I'
Inutilisé.	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	P et P'
Inutilisé.	Q et Q'
Inutilisé.	R et R'
Inutilisé.	S et S'

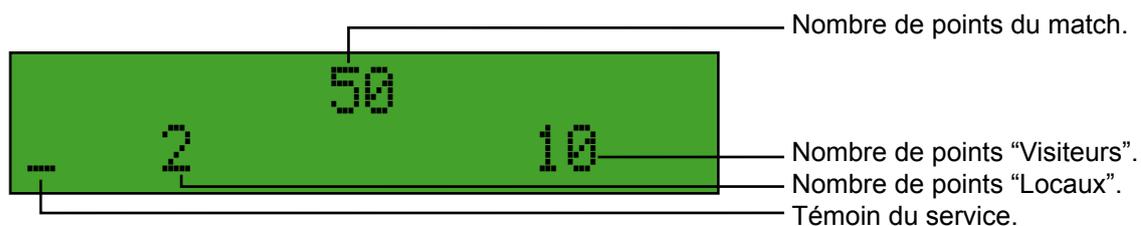


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Inutilisé.	4
Inutilisé.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Accès 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 : 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'
Score + 1 point par joueur LOC/VISIT.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
Pelote Basque 1: Partie 50 Pts	Match en 50 points avec 2 points d'écart.
Pelote Basque 2: Partie 50 Pts	Idem 1.

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

Visu du pupitre principal



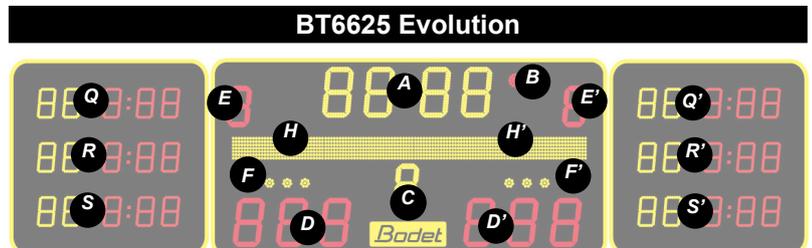
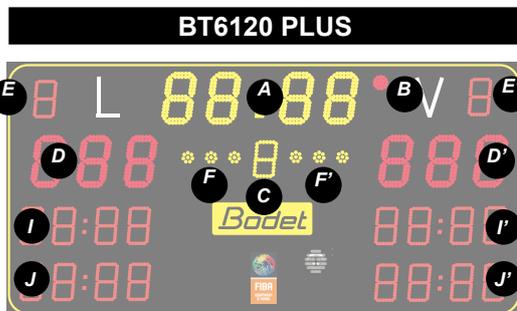
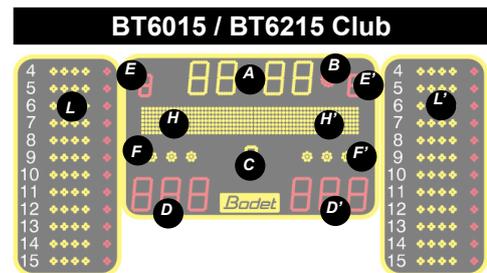
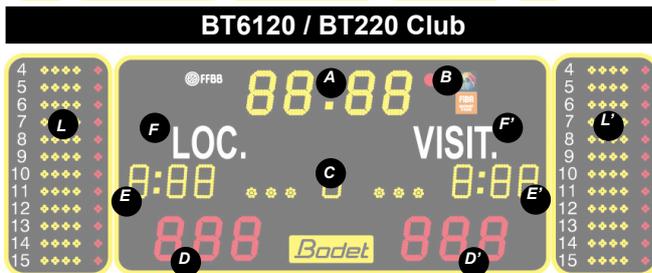
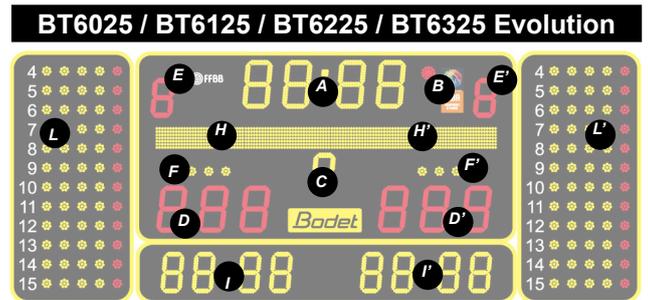
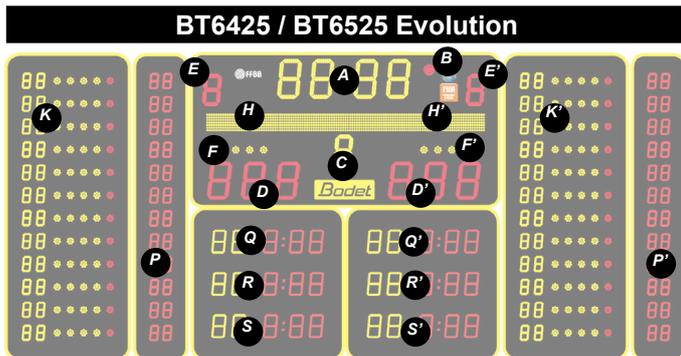
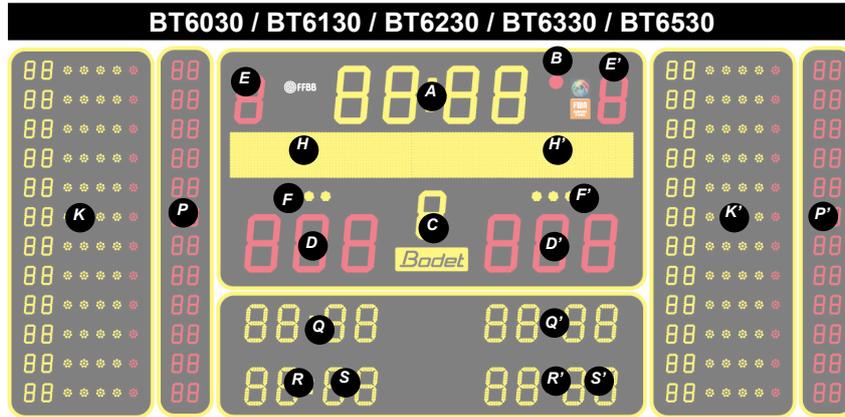
- Le tableau d'affichage ne gère pas la durée totale du match, ni les temps de repos.
- L'affectation du service doit être gérée manuellement avec la touche service.

Menu paramétrage du sport

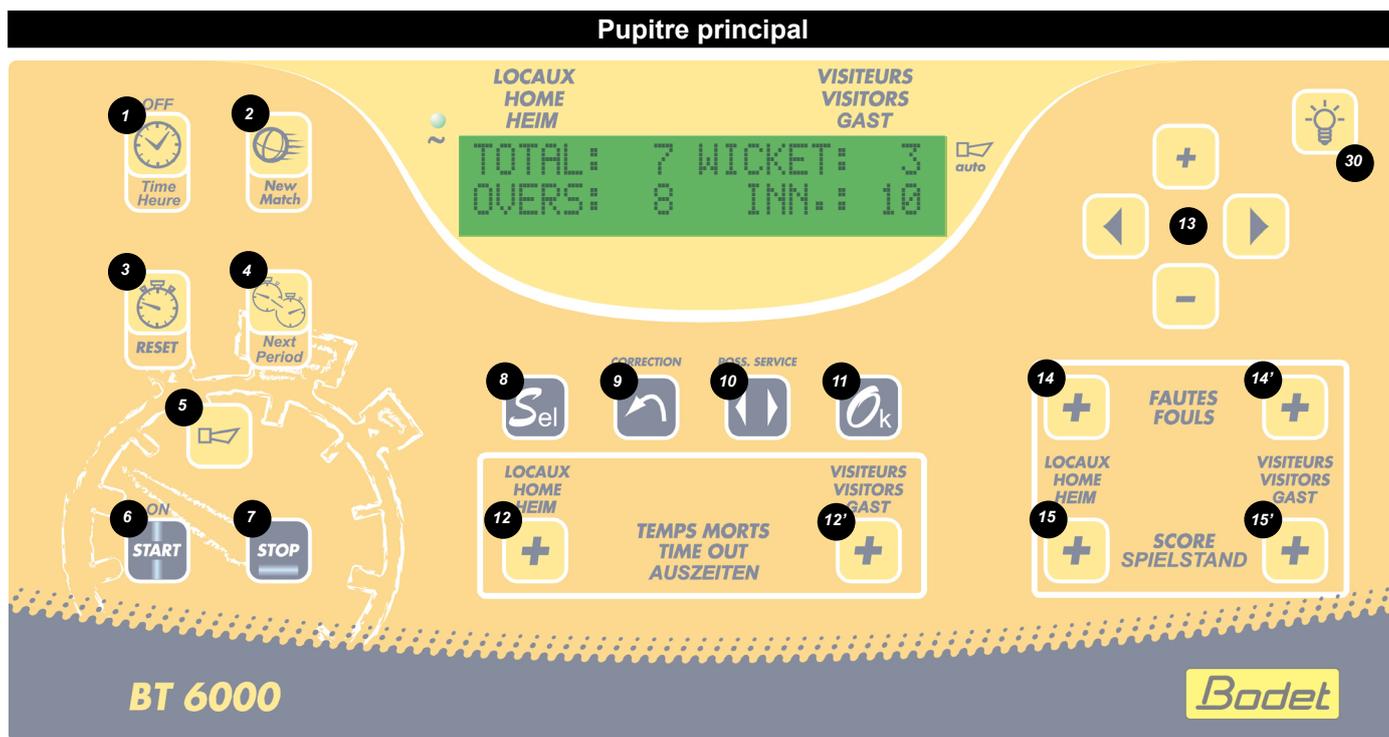
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- 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	Paramètres	Description
Score maximum : 50	50	1 à 99 points	Gain du match en 50 points avec 2 points d'écart.
Activation buzzer : Non	Non	OUI ou NON	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive le buzzer du pupitre pendant le match (l'attribution des points est silencieuse).
Rappel parametre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Désignation	Indice
Total.	A
Inutilisé.	B
Inutilisé.	C
Overs.	D
1st Innings.	D'
Inutilisé.	E
Wicket.	E'
Inutilisé.	F et F'
Inutilisé.	H et H'
Inutilisé.	I et I'
Inutilisé.	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	P et P'
Inutilisé.	Q et Q'
Inutilisé.	R et R'
Inutilisé.	S et S'



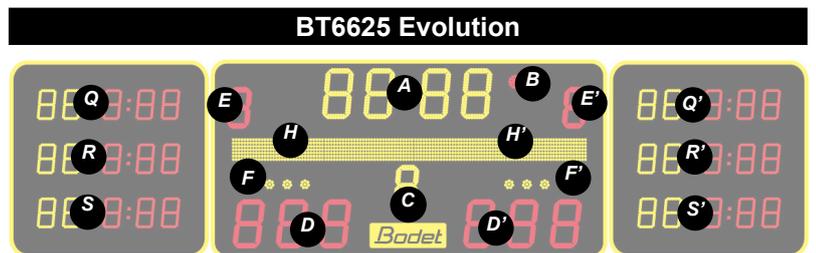
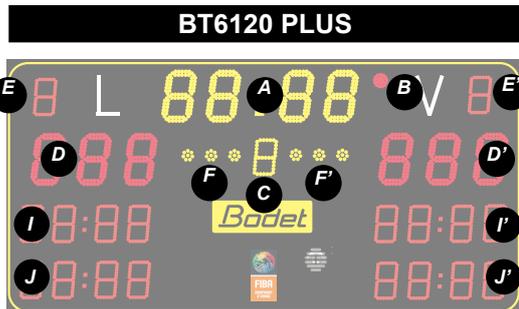
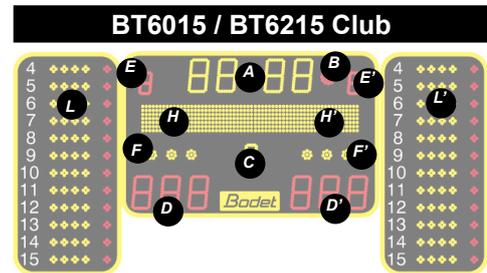
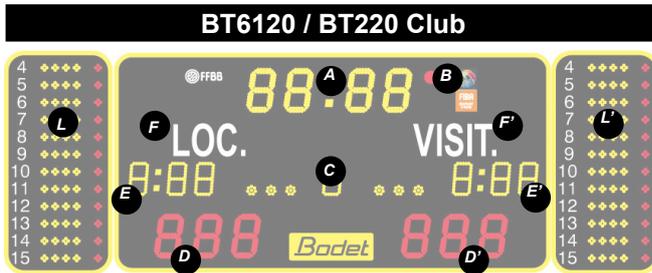
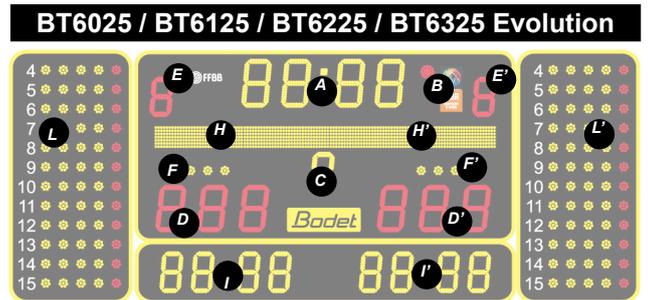
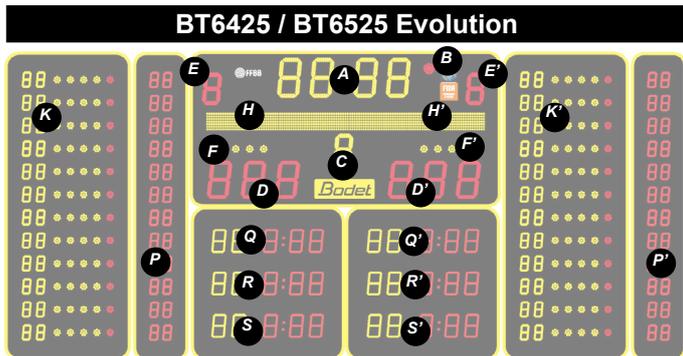
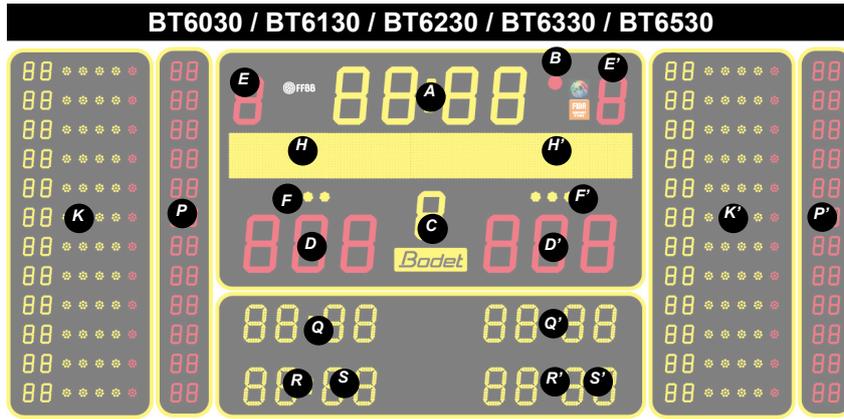
Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Transfert du score du Total vers le score du First Innings. Effacement du Total, du Wicket et d'Overs (appui >3sec).	4
Inutilisé.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Inutilisé.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal. Ne fonctionne pas sur Next Period.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec.	11
Ajoute +1 point pour le score Overs	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus.	13
Ajoute +1 point pour le score Wicket.	14 et 14'
Ajoute +1 point pour le score Total.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux.	30

Type de sport	Désignation
Cricket Indoor 1: CRICKET INDOOR	Match de cricket en salle. Overs, 1st innings et total de 0 à 999. Wicket de 0 à 99.

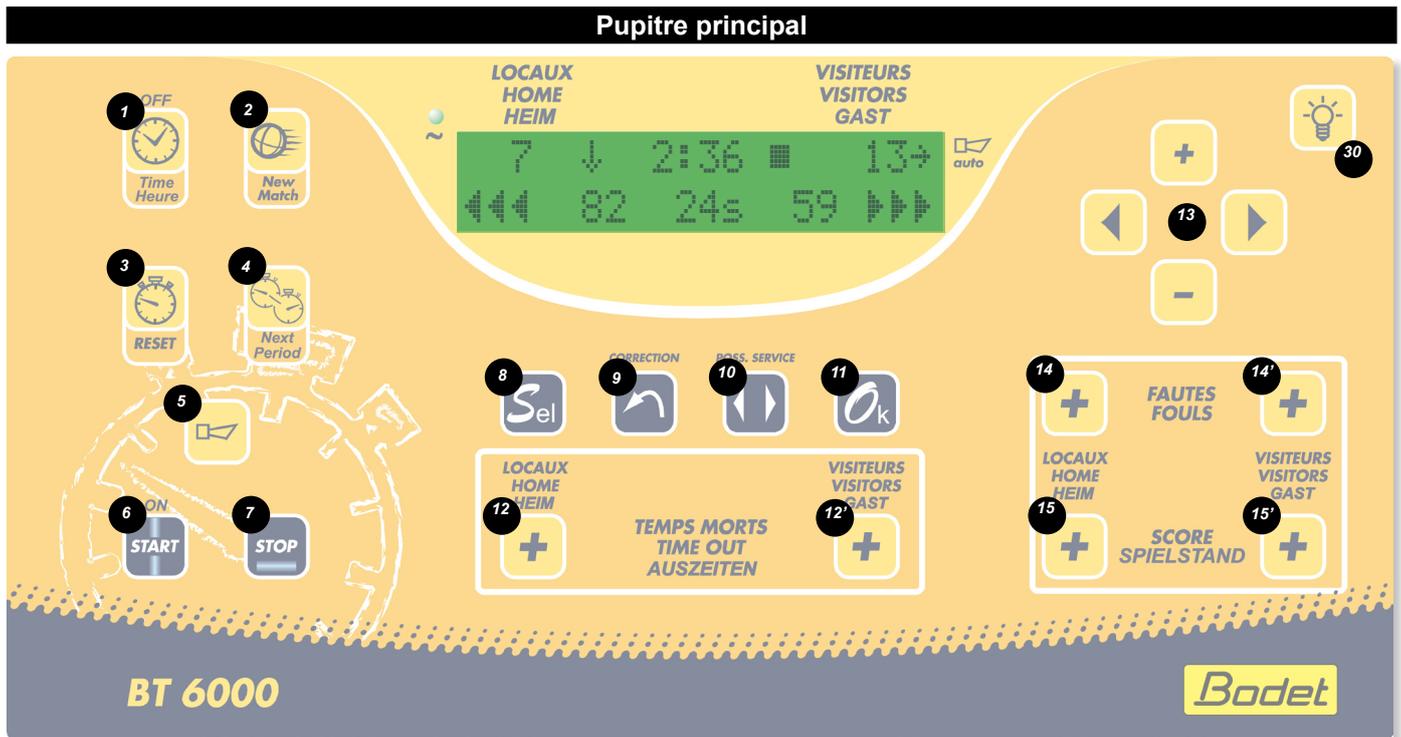
Visu du pupitre principal

TOTAL: 7	WICKET: 3	Score TOTAL
OVERS: 8	INN.: 10	Score Wicket
		Score 1st innings
		Score Overs

- Pas de menu de paramétrage pour le cricket.



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 ou avant match.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores de 0 à 99 LOC/VISIT.	D et D'
Cumul fautes équipes LOC/VISIT.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours).	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Inutilisé.	H et H'
Inutilisé.	I et I'
Décompte du temps mort LOC/VISIT.	J et J'
Inutilisé.	K et K'
Inutilisé.	L et L'
Inutilisé.	N
Témoin arrêt du chronomètre.	O
Inutilisé.	P et P'
Inutilisé.	Q et Q'
Inutilisé.	R et R'
Inutilisé.	S et S'

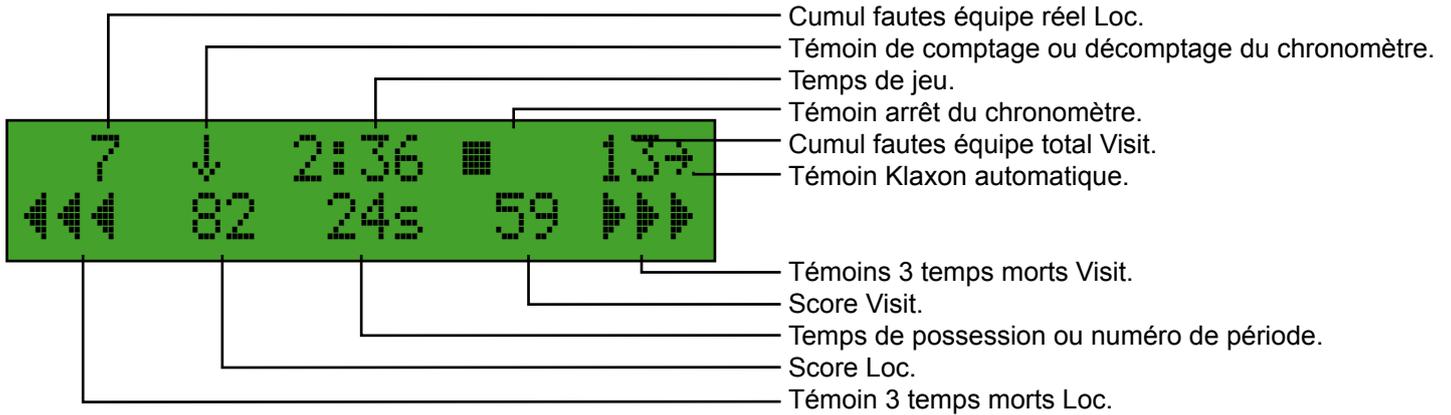


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : >3sec, rechargement du chrono, les autres données ne sont pas effacées.	3
Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. 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 temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur touche concernée.	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.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession.	30

Libellé	Désignation
Basic sport <1 : 4x10min >	Jeu en 4 périodes de 10 minutes et 4 prolongations de 5 minutes. Temps de repos de 15 minutes. 3 temps morts de 60 secondes par période. Mode d'affichage : Chrono/Score.
Basic sport <1 : 4x10min >	Jeu en 4 périodes de 10 minutes et 4 prolongations de 5 minutes. Temps de repos de 15 minutes. 3 temps morts de 60 secondes par période. Mode d'affichage : Heure/Score.

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

Visu du pupitre principal



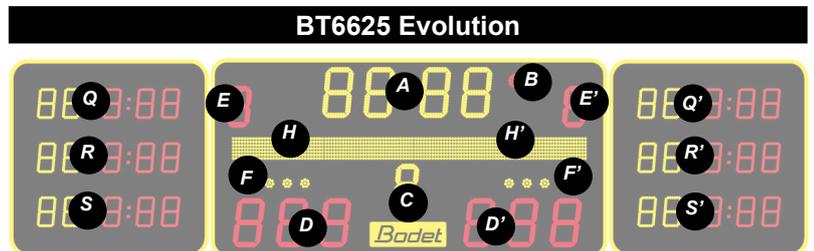
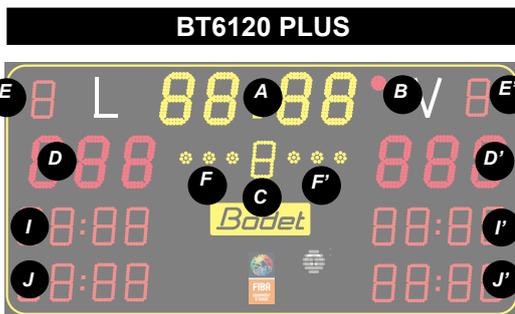
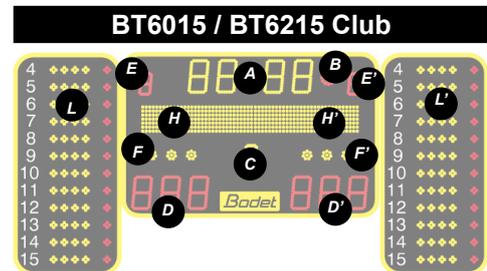
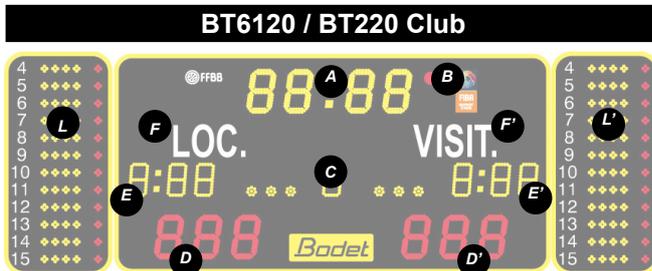
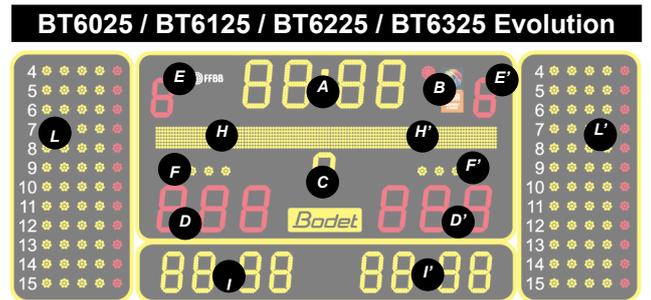
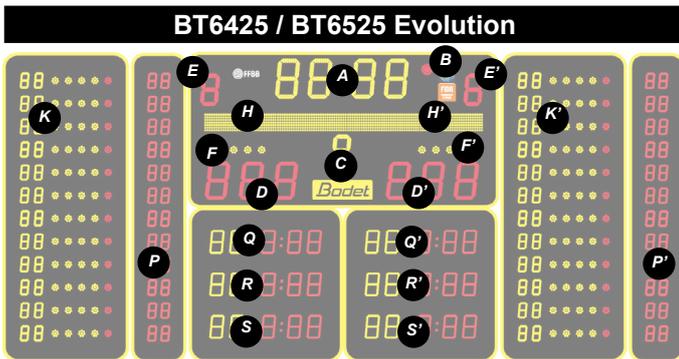
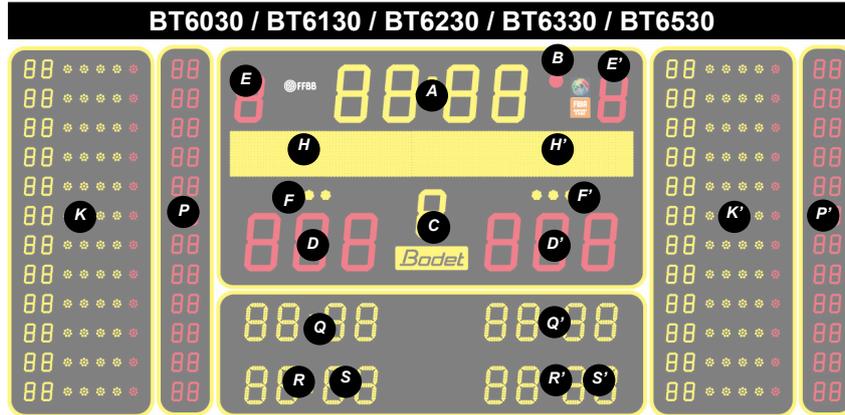
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

Menu paramétrage du sport

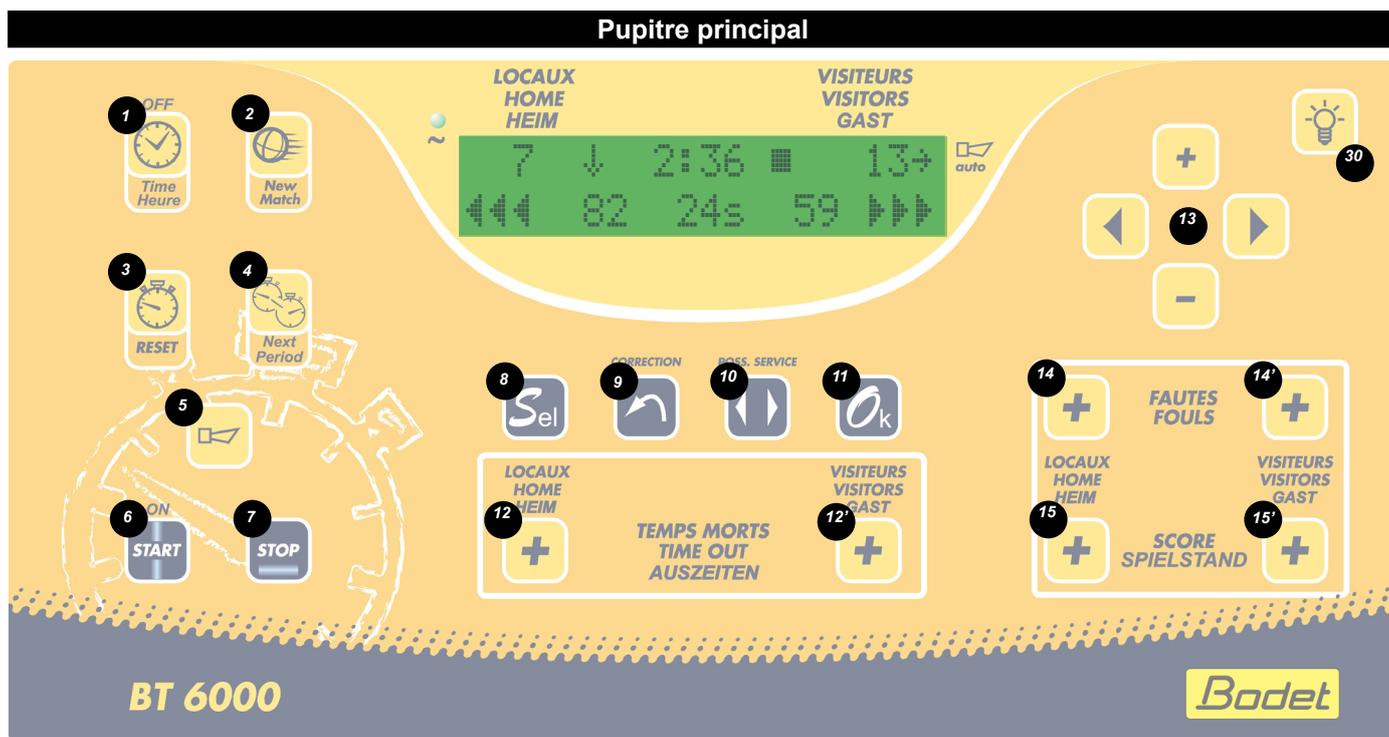
La configuration de base pré-enregistrée pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SEL (8) pendant 3 sec :

- 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	Paramètres	Description
Nb périodes /match : 4	4	1 à 10 périodes	Sélection d'un match en 1 à 10 périodes.
Duree periode match : 10 min	10 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Chrono en comptage : Oui	Oui	Oui ou Non	Permet de choisir si le chrono est en mode comptage ou décomptage.
Nombre prolongation/match : 4	4	1 à 10	Nombre de prolongations.
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.
Duree tps repos : 15 min	15 min	0 à 90 minutes	Durée temps de repos entre chaque période.
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.
RAZ temps mort entre periode : Oui	Oui	Oui ou Non	Remise à zéro des temps morts entre chaque période.
RAZ faute entre periode : Oui	Oui	Oui ou Non	Remise à zéro des fautes entre chaque période.
Type affichage Panneau : Ch/S	H/S	H/S ou Ch/S	H/S : affichage de l'heure et du score. Ch/S : affichage du chrono et du score.
Duree activation klaxon : 3 sec	3 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 : 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	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

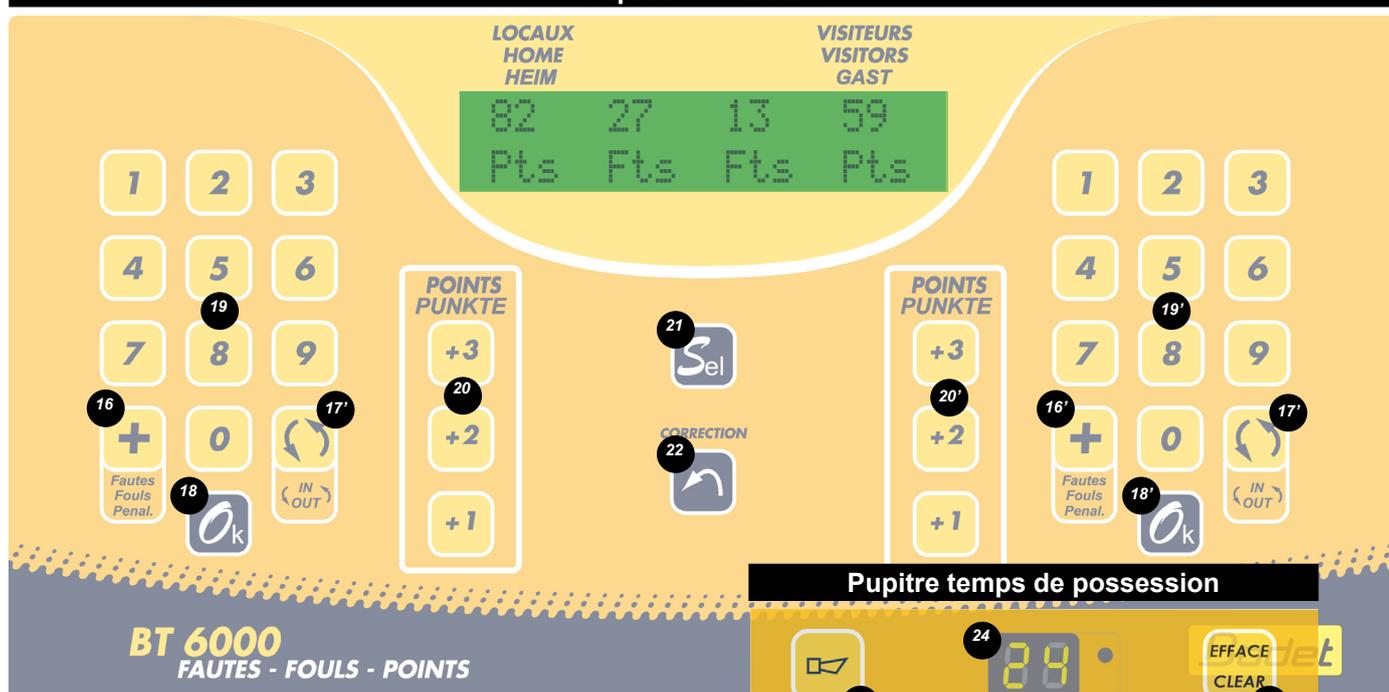


Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes (affichage 1/10 de seconde pour la dernière minute de jeu). Décomptage du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos ou avant match.	B
Numéro de la période 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'



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
Affectation possession de ballon (gauche, droite ou aucun).	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

Pupitre secondaire



Pupitre temps de possession



Désignation

Indice

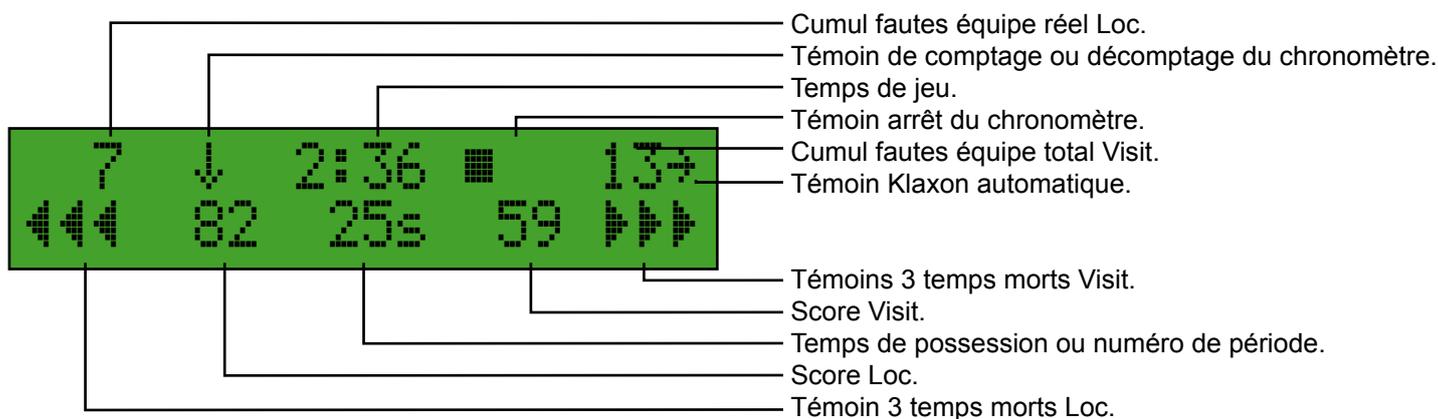
Désignation	Indice
Lancement/Arrêt du temps de possession.	5
Affectation d'une faute personnelle Loc/Visit.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Touche validation d'une faute.	18 et 18'
Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur.	19 et 19'
Touche score 1, 2 ou 3 points pour l'équipe ou pour un joueur 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 25 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.

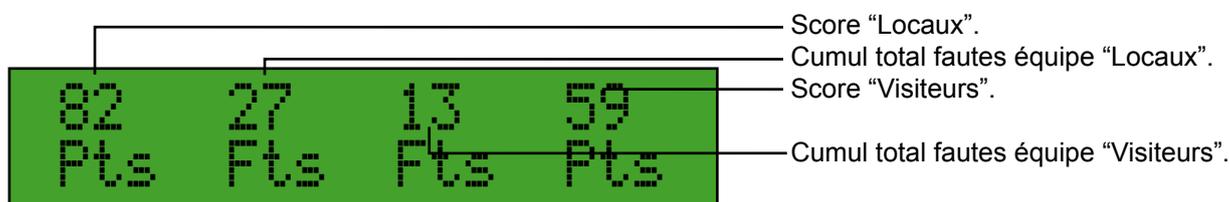
Libellé	Désignation
Korfball 1:2x30 25sec	Jeu en 2 périodes de 30 minutes - Temps de possession 25 sec. - Cumuls fautes équipe 8 par période - 3 temps morts de 1 minute par mi-temps - 1 temps mort par prolongation - Temps repos à 0 - Prolongation 5 minutes
Basketball 2:2x30 25sec	Jeu en 2 périodes de 30 minutes - Temps de possession 25 sec. - Cumuls fautes équipe 8 par période - 3 temps morts de 1 minute par mi-temps - 1 temps mort par prolongation - Temps repos à 0 - Prolongation 5 minutes

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

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	Type 2	Paramètres	Description
Tps possession duree : 25 sec	25 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.
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	2 ou 4 périodes	Sélection du match en 2 ou 4 périodes.
Duree periode match : 30 min	30 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Duree tps repos auto : 0:00sec	0 min	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 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 : 8	8	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 : 15 sec	15 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin du temps mort.
Temps mort 30 sec : 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	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 : 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	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.