

Gamme BTX6000



BTX6015



BTX6015 Basket 3x3



BTX6015 XTrem



BTX6125 HK



BTX6425 HK



BTX6120 WP



BTX6220 WP



BTX6025 MS



BTX6125 MS

Manuel utilisateur



www.bodet-sport.com

BODET Time & Sport

1 rue du Général de Gaulle
49340 Trémentines | France
Tél: 02 41 71 72 00



AFAQ CERTIFICATION

ISO 14001 Environnement

AFAQ CERTIFICATION

Usine de Trémentines



100% papier recyclé



Ref : 608016 F

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

Table des matières

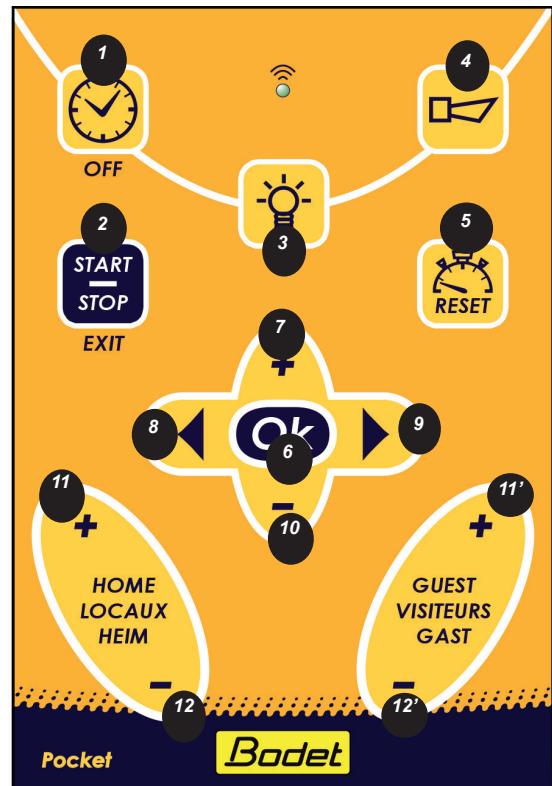
BTX6015 (Réf.: 915795)	3
BTX6015 basket 3x3 (Réf.: 915798).....	7
BTX6015 xtrem (Réf.: 915797)	11
BTX6125 HK (Réf.: 915794)	14
BTX6425 HK (Réf.: 915793)	14
BTX6120 WP (Réf.: 915790)	19
BTX6220 WP (Réf.: 915791)	19
BTX6025 MS (Réf.: 915799).....	24
BTX6125 MS (Réf.: 915792).....	24

Normes de sécurité électriques et mécaniques

- *Les tableaux d'affichage de la gamme BTX6000 étant connectés à l'alimentation secteur, leur installation doit respecter la norme IEC 364 (NFC 15.100 pour la France).*
- *Installation en intérieur (le panneau est protégé contre les chocs des ballons norme DIN 18032.3).*
- *Ce matériel doit être fixé avant sa mise sous tension.*
- *Il est interdit et dangereux d'immerger le tableau d'affichage ou de le nettoyer au jet.*
- *La société Bodet décline toute responsabilité en cas d'usage non conforme à la présente notice.*
- *Toute modification sur le produit entraîne la perte de la garantie.*



+



Désignation	Indice
Heure ou arrêt du pupitre	1
Lancement/arrêt chronomètre ou allumage du pupitre	2
Gestion de la luminosité des tableaux	3
Klaxon	4
Remise à 0 du chronomètre	5
Validation d'un paramètre et lancement d'un nouveau match	6
Paramètre suivant ou ajout d'une seconde en match	7
Menu précédent ou retrait d'une minute en match ou attribution d'un temps mort	8
Menu suivant ou ajout d'une minute en match ou attribution d'un temps mort	9
Paramètre précédent ou retrait d'une seconde en match	10
Ajout d'un point sur le score LOCAUX et VISITEURS	11 et 11'
Retrait d'un point sur le score LOCAUX et VISITEURS	12 et 12'

1. Mise en fonctionnement

Appuyer sur START/STOP (2) pendant 3 secondes.

2. Comment éteindre le pupitre ?

Appuyer sur OFF (1) (chronomètre arrêté) pendant 3 secondes

3. Comment lancer un match ?

Au démarrage le paramétrage est effectué, le match peut alors commencer.

Tous les programmes P1 à P8 sont paramétrables, le P9 est dédié à la pelote basque. Il n'y a pas de programmes paramétrables pour les modèles BT2025 et BT2045 SCORE, le match est prêt dès que le tableau est allumé.

4. Comment changer les paramètres d'un sport ?

Appuyer sur les touches ▲ (8) et ▼ (9) en même temps pendant 3 secondes pendant un match (chronomètre arrêté). Naviguer dans les menus avec les touches ▲ (8) et ▼ (9) et modifier les valeurs avec les touches + (7) ou - (10).

Valider avec OK (6).

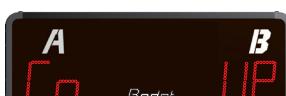
Pour les programmes P1 à P8 :



Durée de la période (de 1 à 99).



Nombre de période (de 1 à 99).



Mode comptage (UP) / décomptage (do) du chronomètre.



Cumul période oui (Y) ou non (n). (ex. si choix oui dans un match de 2 périodes de 45 min la seconde période commencera à compter de 45 jusqu'à 90, si choix non la seconde période commencera de 0 jusqu'à 45).
Concerne également les temps de prolongation qui peuvent être cumulés entre eux indépendamment du temps de jeu normal.



Durée de la prolongation (de 1 à 99). (Et = Extra time).



Nombre de prolongation (de 1 à 99).



Durée de temps-morts (de 0 à 60 sec).



Activation du temps mort (y) ou non (n).



Nombre total de points du match (de 1 à 99).

Si = 0 pas de gestion de score max.

Si différent de 0 alors arrêt du chronomètre quand le score d'une équipe atteint le nombre total de points, mais possibilité de redémarrer le chronomètre.

Pour le programme P9 dédié à la pelote basque :

nP *Bodet* **D** Nombre total de points du match (de 1 à 99).

5. Paramètres par défaut

Le paramétrage par défaut du programme P1 est comme ci-dessous :

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Description
tP Durée de période	45	40	20	40	35	30	45	10	-	Durée d'une période de jeu. De 1 à 99
nP Nombre de période	2	2	2	2	2	2	2	1	50	Nombre de périodes de jeu par match. De 0 à 9
Co Comptage / Décomptage	UP	do	-	Comptage au 1/10 de secondes dans la dernière minute						
CP Cumul période	n	n	n	n	n	n	n	n	-	Si oui dans un match de 2 périodes de 10 min la seconde période commencera à compter de 10 jusqu'à 20 si non la seconde période commencera de 0 jusqu'à 10
Et Durée de prolongation	15	15	15	10	10	10	15	0	-	Et = Extra-time = prolongation. De 0 à 99
nE Nombre prolongation	2	2	2	2	2	2	2	0	-	Nombre de prolongation en cas d'égalité à la fin du match. De 0 à 99
To Durée du temps mort	0	0	0	0	0	0	30	30	-	Durée du temps mort. De 0 à 90
nt Nombre de temps mort	0	0	0	0	0	0	1	1	-	Nombre de temps mort De 0 à 99
DS Heure + score	CS	TS	CS : Chrono + Scores TS : Heure + Scores -S : scores seuls							
Hn Activation du klaxon	y	y	y	y	y	y	y	y	-	Activation du klaxon à la fin de la période
nS	0	0	0	0	0	0	0	21	-	Nombre de point par match. Si score = 21, fin du match Si temps = tP, stop chrono mais possibilité de continuer en appuyant sur la touche START.

Changer de programme (passer de P1 à P9) :

- 1) Appuyer la touche « OK » (6) pendant 3 secondes.
- 2) Touche ▲ (8) ou ▼ (9) pour faire défiler les programmes.

Modifier un paramètre d'un programme :

- 1) Appuyer sur les touches « + » (7) et « - » (10) en même temps pendant 3 secondes
- 2) Touche ▲ (8) ou ▼ (9) pour faire défiler les valeurs

Remettre le paramètre par défaut :

- 1) Passer en mode heure en appuyant sur OFF (2).
- 2) Appuyer sur les touches + (7) et - (10) en même temps pendant 3 secondes.
- 3) Choix entre oui (Y) ou non (n) avec les touches + (7) et - (10).
- 4) Valider avec la touche OK (6).

6. Comment lancer/arrêter le chronomètre ?

Pendant un match, appuyer sur START/STOP (2) pour lancer le chrono, un second appui l'arrête.

7. Comment ajouter 1 point à l'équipe locale ou visiteuse ?

Appuyer sur la touche + LOCAUX (11) ou + VISITEURS (11').

8. Comment retirer 1 point à l'équipe locale ou visiteuse ?

Appuyer sur la touche - LOCAUX (12) ou - VISITEURS (12').

9. Comment donner un coup de klaxon ?

Appuyer sur la touche klaxon (4).

10. Comment arrêter le klaxon ?

Appuyer sur la touche klaxon (4) pendant son fonctionnement.

11. Comment relancer un nouveau match ?

Appuyer sur la touche OK (6) pendant 3 secondes.

12. Comment remettre à 0 le chronomètre ?

Appuyer sur la touche RESET (5) pendant 3 secondes, le chronomètre se place en début de période.

13. Comment attribuer un temps mort (TM) ?

Appuyer sur la touche ◀ (8) pour un temps mort locaux, ou appuyer sur la touche ▶ (9) pour un temps mort visiteurs.

Nota : un seul temps mort par période et par équipe.

14. Comment ajouter/enlever des secondes au chronomètre ?

Chronomètre arrêté, appuyer sur la touche + (7) pendant 3 secondes, l'afficheur clignote.

Avec les touches + (7) et - (10), modifier les secondes dans la limite de la période.

Valider avec la touche OK (6).

15. Comment basculer d'un affichage match à l'affichage de l'heure ?

Pendant un match et chronomètre arrêté, appuyer sur la touche OFF (1), le panneau affiche l'heure.

Quand l'heure est affichée, un appui sur la touche OFF (1) affiche le match.

16. Comment gérer la luminosité du tableau d'affichage ?

Appuyer sur la touche ampoule (3). Chaque appui change la luminosité.

17. Comment modifier l'heure ?

Pour afficher l'heure, appuyer sur la touche OFF (2).

Appuyer sur les touches ◀ (8) et ▶ (9) en même temps, les minutes clignotent.

Modifier les minutes avec les touches + (7) et - (10).

Appuyer sur la touche ◀ (8) ou ▶ (9), les heures clignotent.

Modifier les heures avec les touches + (7) et - (10).

Valider avec la touche OK (6).

BTX6015 BASKET 3X3 (RÉF.: 915798)



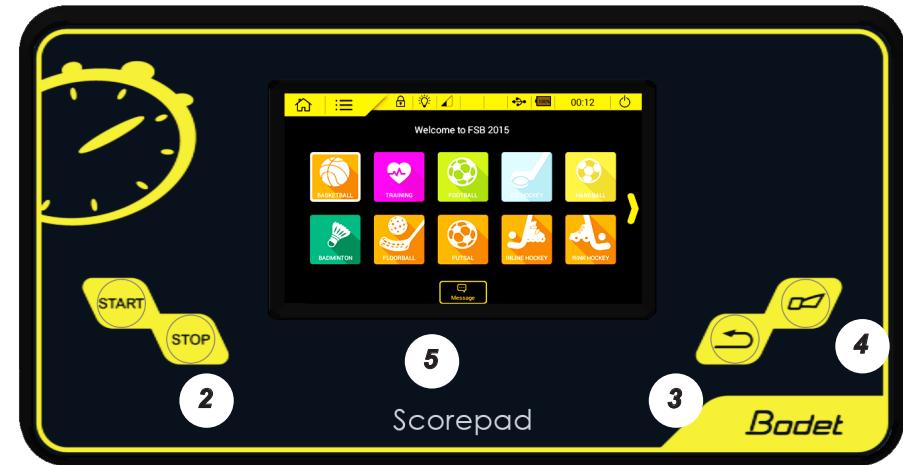
Pupitre principal



Pupitre possession

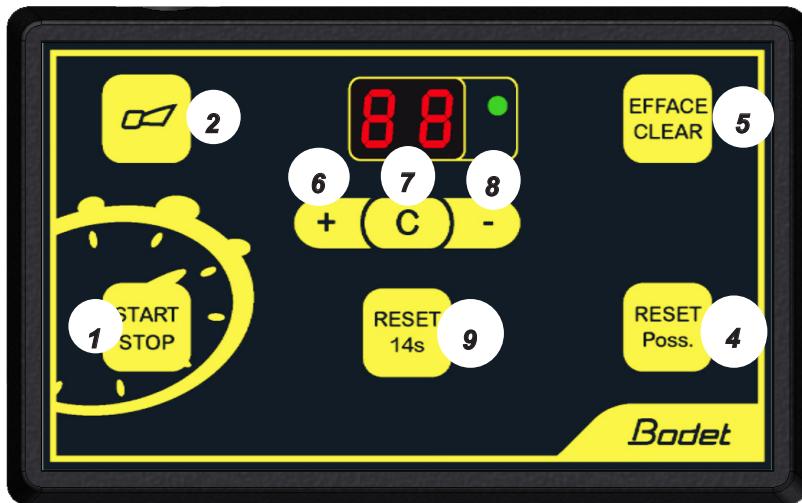


Utilisation du pupitre principal



Désignation	Indice
Permet de lancer le chronomètre.	1
Permet d'arrêter le chronomètre.	2
Correction : un appui sur la touche. Après la correction, appui sur la touche pour valider.	3
Inutilisé.	4
Choix du sport Basket 3x3	5

Utilisation du pupitre possession



Désignation	Indice
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	1
Lancement/Arrêt du temps de possession.	2
Affichage du temps de possession avec témoin led Start/Stop.	3
Reset à 12 secondes du temps de possession.	4
Effacement de l'affichage du temps de possession (seulement si le temps de possession est arrêté).	5
Un appui sur la touche incrémente le temps de possession de 1 sec en mode correction	6
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).	7
Un appui sur la touche décrémente le temps de possession de 1 sec en mode correction	8
Inutilisé.	9

Utilisation du sport Basket 3x3

1) Sur l'écran d'accueil, choisir



2) Choisir une configuration parmi celles proposées :

BASKET 3x3 National (Nombre période : 1 - Temps période : 10:00 - 1/10 seconde : OFF)

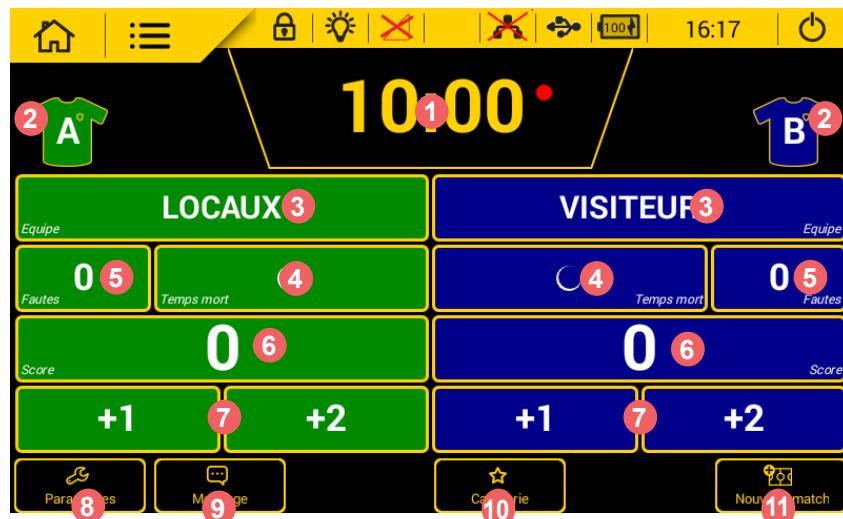


BASKET 3x3 1 (Nombre période : 1 - Temps période : 10:00 - 1/10 seconde : OFF)

Les configurations indiquées avec peuvent être modifiées uniquement avec le code d'accès club.

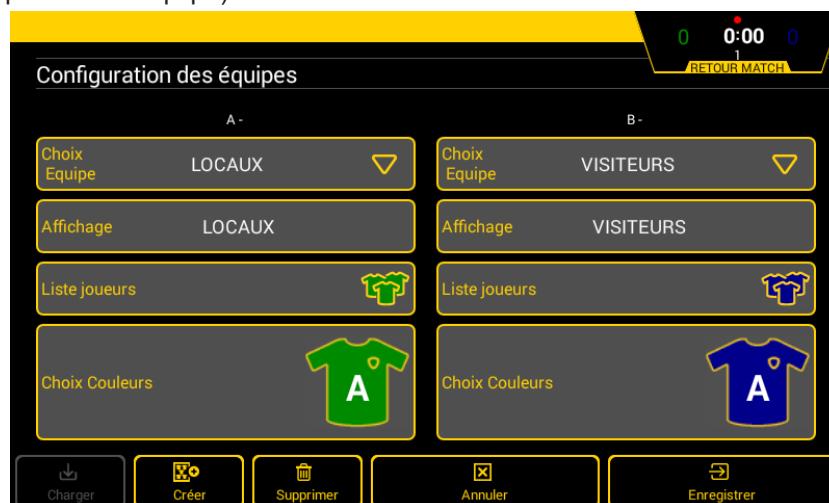
Le code d'accès club est par défaut «1234». Il peut être modifié pour chaque sport dans les paramètres accès club.

3) Ecran en mode match BASKET 3x3 National :



Un appui sur chacun des paramètres de jeu ouvre une nouvelle fenêtre permettant de:

- 1 modifier la durée de chaque période. Possibilité d'activer le klaxon à chaque fin de période et de réinitialiser le chrono.
- 2 modifier la couleur du maillot et du marquage. Les couleurs standard sont proposées ainsi qu'une palette pour définir les couleurs de chaque équipe.
- 3 modifier le nom de l'équipe. Après un appui sur LOCAUX ou VISITEURS, appuyer sur Config. équipe pour modifier la configuration des équipes (modifier le nom d'affichage des équipes, activation des joueurs, choix des couleurs, charger, créer ou supprimer une équipe):



- 4 activer un temps mort. Pour lancer le décompte, appuyer sur le bouton START. Ajouter ou supprimer un temps mort en appuyant sur Correction .
- 5 ajouter/supprimer une faute.

- 6 ajouter/supprimer un point.
- 7 ajouter 1 ou 2 points.
- 8 modifier les paramètres de la configuration (voir page suivante pour la liste des paramètres).
- 9 ajouter puis lancer un message défilant.
- 10 indiquer le nom de la compétition.
- 11 démarrer un nouveau match. ***Attention : le match en cours sera perdu.***

Menu paramétrage du sport Basket 3x3

2 configurations pré-définies :

BASKET 3x3 National

BASKET 3x3 1

Ci-dessous les paramètres pour ces deux configurations :

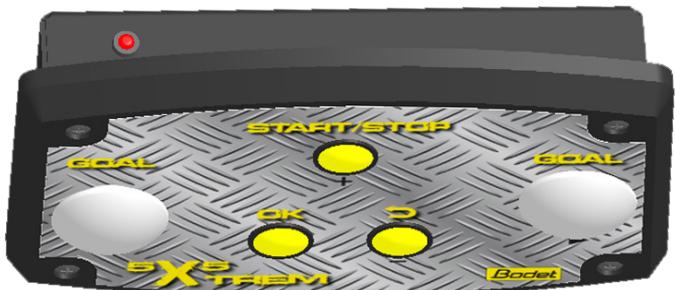
Rubriques	Paramètres	Valeurs par défaut	Description
Match			
	Temps période	10:00	de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 1 à 59 secondes par pas de 1
	Klaxon fin période	5 s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 5 secondes par pas de 1
Possession			
	Temps possession	12s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 secondes par pas de 1
	Klaxon	2s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 3 secondes par pas de 1
	Stop chrono auto.	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF
	Affichage pupitre	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF
Points et fautes			
	Point max	21	de 1 à 50 points par pas de 1
	Bonus 1	7	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 20 bonus par pas de 1
	Bonus 2	10	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 20 bonus par pas de 1
Temps mort			
	Plot TM	30s Nb:1	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 3 plots de temps mort Durée du temps mort : 0 à 2 minutes 1 à 59 secondes par pas de 1
	klaxon TM	OFF OFF OFF	Activation de la fonction klaxon pré fin avec bouton ON/OFF de 1 à 20 secondes par pas de 1 Activation de la fonction klaxon de fin avec bouton ON/OFF Activation de la fonction klaxon de start avec bouton ON/OFF
HDMI			
	Affichage HDMI	...	Sélection de l'écran HDMI
	Logos partenaires	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF
	Fonds d'écran	...	Choix du fond d'écran HDMI A
	Logo équipes	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF
Touches			
	Message alpha	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF
	Catégorie	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF



Désignation	Indice
Allumage du pupitre ou lancement/arrêt chronomètre	1
Ajout d'un point sur le score LOCAUX	2
Ajout d'un point sur le score VISITEURS	3
Validation d'un paramètre et lancement d'un nouveau match	4
Mode correction : annule la dernière action effectuée sur les scores	5

Le pupitre BTX6015 Xtrem est équipé d'une LED indiquant l'émission du signal entre le pupitre et le panneau d'affichage.

Cette LED atteste le bon état de fonctionnement des piles.



1. Mise en fonctionnement

Appuyer sur START/STOP (1) pendant 3 secondes.

2. Comment éteindre le pupitre ?

Après 3 heures de non-utilisation, le panneau affiche l'heure.

3. Comment lancer un match ?

Au démarrage le paramétrage est effectué, le match peut alors commencer.

4. Comment changer les paramètres d'un sport ?

Appuyer sur les touches ▲ (2) et ▼ (3) en même temps pendant 3 secondes pendant un match (chronomètre arrêté). Naviguer dans les menus avec les touches ▲ (2) et ▼ (3) et modifier les valeurs avec les touches + (1) ou - (5).

Valider avec OK (4).



Durée de la période (de 1 à 99).



Nombre de période (de 1 à 99).



Mode comptage (UP) / décomptage (do) du chronomètre.



Cumul période oui (Y) ou non (n). (ex. si choix oui dans un match de 2 périodes de 45 min la seconde période commencera à compter de 45 jusqu'à 90, si choix non la seconde période commencera de 0 jusqu'à 45).

Concerne également les temps de prolongation qui peuvent être cumulés entre eux indépendamment du temps de jeu normal.



Durée de la prolongation (de 1 à 99). (Et = Extra time).



Nombre de prolongation (de 1 à 99).



Durée de temps-morts (de 0 à 60 sec).



Activation du temps mort (y) ou non (n).



Nombre total de points du match (de 1 à 99).

Si = 0 pas de gestion de score max.

Si différent de 0 alors arrêt du chronomètre quand le score d'une équipe atteint le nombre total de points, mais possibilité de redémarrer le chronomètre.

5. Paramètres par défaut

Le paramétrage par défaut du programme est comme ci-dessous :

Programme		Désignations
tP Durée de période	20	Durée d'une période de jeu.
nP Nombre de période	2	Nombre de période de jeu par match
Co Comptage / Décomptage	do	Décomptage au 1/10 de secondes dans la dernière minute
CP Cumul période	n	Si oui dans un match de 2 périodes de 10 min la seconde période commencera à compter de 10 jusqu'à 20 si non la seconde période commencera de 0 jusqu'à 10
Et Durée de prolongation	0	Et = Extra-time = prolongation
nE Nombre prolongation	0	Nombre de prolongation en cas d'égalité à la fin du match
DS Heure + score	CS	CS : Chrono + Scores TS : Heure + Scores -S : scores seuls

Pour remettre les paramètres par défaut, appuyer sur les touches + (1) et - (5) en même temps pendant 3 secondes.

Choix entre oui (Y) ou non (n) avec les touches + (1) et - (5).

Valider avec la touche OK (4).

6. Comment lancer/arrêter le chronomètre ?

Pendant un match, appuyer sur START/STOP (1) pour lancer le chrono, un second appui l'arrête.

7. Comment ajouter 1 point à l'équipe locale ou visiteur ?

Appuyer sur la touche ▲ (2) ou ▼ (3).

8. Comment corriger le score ?

Retour sur le score précédent en appuyant sur la touche correction (5).

9. Comment relancer un nouveau match ?

Appuyer sur la touche OK (4) pendant 3 secondes.

10. Comment ajouter/enlever des secondes au chronomètre ?

Chronomètre arrêté, appuyer sur la touche OK (4), l'afficheur clignote.

Avec les touches + (1) et - (5), modifier les secondes dans la limite de la période.

Valider avec la touche OK (4).

11. Modifier l'heure

Appuyer sur les touches + (1) et - (5) en même temps pendant 3 secondes. Le panneau affiche «dF : n».

Appuyer sur les touches GOAL (2) et (3) jusqu'à ce que le tableau affiche «Ti : n».

Appuyer sur la touche + (1), les minutes clignotent puis le tableau affiche «Ti : y».

Modifier les minutes avec les touches + (1) et - (5).

Appuyer sur les touches GOAL (2) et (3), les heures clignotent.

Modifier les heures avec les touches + (1) et - (5).

Valider avec la touche OK (4). Affichage de la luminosité (possibilité de l'ajuster avec les touches + (1) et - (5).

Valider avec la touche OK (4).

BTX6125 HK (RÉF.: 915794)



BTX6025

BTX6102

Pupitre principal



BTX6425 HK (RÉF.: 915793)



BTX6425

Pupitre principal



Utilisation du pupitre principal

1) Sur l'écran d'accueil, choisir .



2) Choisir une configuration parmi celles proposées :

HOCKEY 3x20 min



HOCKEY 3x18 min



HOCKEY 3x15 min



HOCKEY 3x20 min sans pénalité et TM



HOCKEY 3x20 min extérieur



Les configurations indiquées avec peuvent être modifiées uniquement avec le code d'accès club.

Le code d'accès club est par défaut «1234». Il peut être modifié pour chaque sport dans les paramètres accès club.

3) Ecran en mode match HOCKEY 3x20 min :



Un appui sur chacun des paramètres de jeu ouvre une nouvelle fenêtre permettant de:

- 1 modifier la durée de chaque période. Possibilité d'activer le klaxon à chaque fin de période et de réinitialiser le chrono.
- 2 modifier la couleur du maillot et du marquage. Les couleurs standard sont proposées ainsi qu'une palette pour définir les couleurs de chaque équipe.
- 3 modifier le nom de l'équipe. Après un appui sur LOCAUX ou VISITEURS, appuyer sur Config. équipe pour modifier la configuration des équipes (modifier le nom d'affichage des équipes, activation des joueurs, choix des couleurs, charger, créer ou supprimer une équipe):

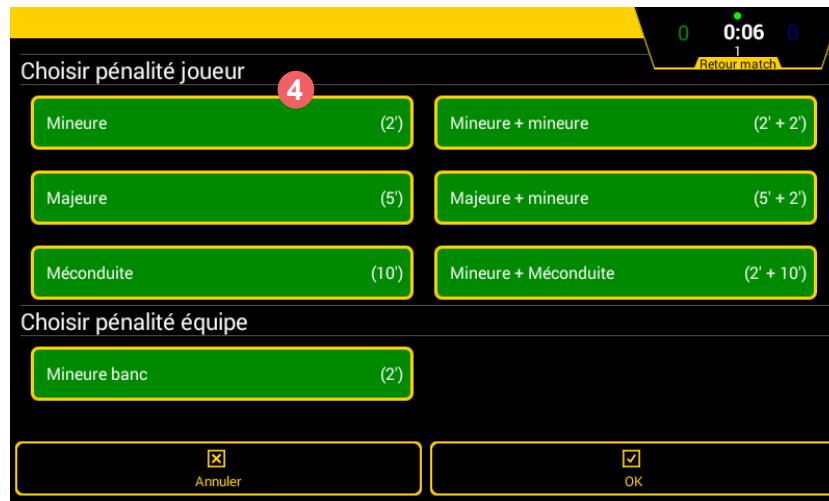


4 attribuer une pénalité à un joueur. Liste des pénalités :

- > Mineur : pénalité de 2 minutes.
- > Majeur : pénalité de 5 minutes.
- > Mineur + Mineur : pénalité de 2 minutes + 2 minutes.
- > Majeur + Mineur : pénalité de 5 minutes + 2 minutes.
- > Méconduite : pénalité de 10 minutes.
- > Mineur + Méconduite : pénalité de 2 minutes + 10 minutes.

Choix d'une pénalité pour l'équipe :

- > Mineur team : pénalité de 2 minutes.



5 activer un temps mort. Pour lancer le décompte, appuyer sur le bouton **START** . Ajouter ou supprimer un temps mort en appuyant sur **Correction** .

6 Modifier un point au score de l'équipe.

7 visualiser/modifier/supprimer une ou plusieurs pénalité(s) en cours.



8 ajouter un but.

9 modifier les paramètres de la configuration (voir page suivante pour la liste des paramètres).

10 passer à la période suivante.

11 démarrer un nouveau match. **Attention : le match en cours sera perdu.**

Menu paramétrage du sport Hockey sur glace

Rubriques	Paramètres	Valeurs par défaut	Description	Paramètres standard
Avant match				
	Klaxon avant match	OFF OFF OFF	Activation du klaxon de pré fin avec bouton ON/OFF de 1:00 à 9:59 minutes par pas de 1 Activation du 2 ^{ème} klaxon de pré fin avec bouton ON/OFF de 1:00 à 9:59 minutes par pas de 1 Activation du klaxon de fin avec bouton ON/OFF	-
	Durée avant match	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 180 minutes par pas de 1	-
Match				
	Nombre période	3	de 1 à 9 périodes par pas de 1	✓
	Temps période	20:00	de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	✓
	Mode période	DOWN	Comptage ou décomptage	-
	Cumul période	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	
	Klaxon fin période	5 s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 9 secondes par pas de 1	-
	Stop chrono à 1/2 dernière période	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-
Prolongation				
	Nombre prolongation	1	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 9 périodes par pas de 1	✓
	Temps prolongation	5:00	de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	✓
	Temps repos	2:00	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	✓
Temps repos				
	Klaxon temps de repos	OFF ON	Activation du klaxon avant la fin du décompte de 1 à 180 secondes par pas de 1	✓
	Temps avant prolongation	2:00	de 0 à 9 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	-
	Durée mi-temps	15:00	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	✓
Points et pénalités				
	Activation pénalités	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-
	Mineur	2m	de 1 à 9 minutes par pas de 1	-
	Majeur	5m	de 1 à 9 minutes par pas de 1	-
	Méconduite	10m	de 1 à 20 minutes par pas de 1	-
	Affichage numéro joueur	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	✓
	Klaxon fin pénalité	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 5 secondes par pas de 1	-
	Points par joueur	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	✓
Temps mort				
	Klaxon TM	10s ON	Durée du klaxon pré-temps mort : Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 20 secondes par pas de 1 Klaxon fin temps mort : Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	✓
	Plots TM	30s Nb:1	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 secondes par pas de 1 Choix du nombre de plots de temps mort (de 0 à 6)	✓
Jeunes				
	Intervalle changement	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-
	Stop chrono auto.	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	
Divers				
	Maintien affichage	10s	de 1 à 99 secondes par pas de 1	-
HDMI				
	Logo partenaire	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-

Fonds d'écran	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-
Affichage pénalités	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-
Touches - fonctions			
Message alpha	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-
Période suivante	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-

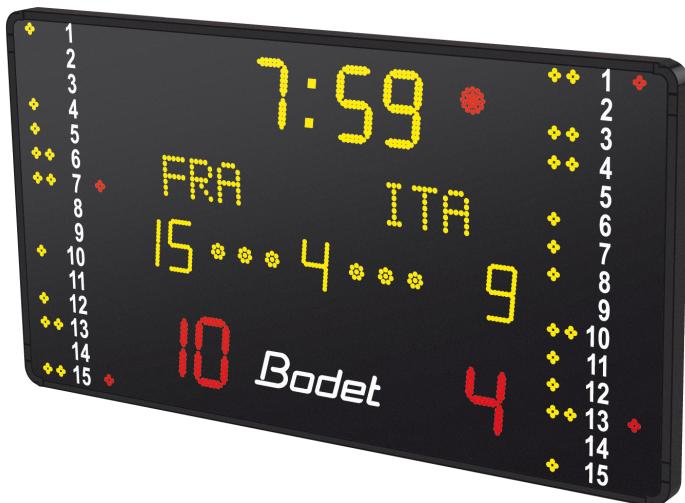
BTX6120 WP (RÉF.: 915790)



Pupitre principal



BTX6220 WP (RÉF.: 915791)



Pupitre principal



Utilisation du pupitre principal

1) Sur l'écran d'accueil, choisir .



2) Choisir une configuration parmi celles proposées :

WATER-POLO National (Nombre période : 4 - Temps période : 8:00 - Fautes personnelles : 3)

WATER-POLO 1 (Nombre période : 4 - Temps période : 8:00 - Fautes personnelles : 0)

WATER-POLO 2 (Nombre période : 4 - Temps période : 7:00 - Fautes personnelles : 0)

Les configurations indiquées avec peuvent être modifiées uniquement avec le code d'accès club.

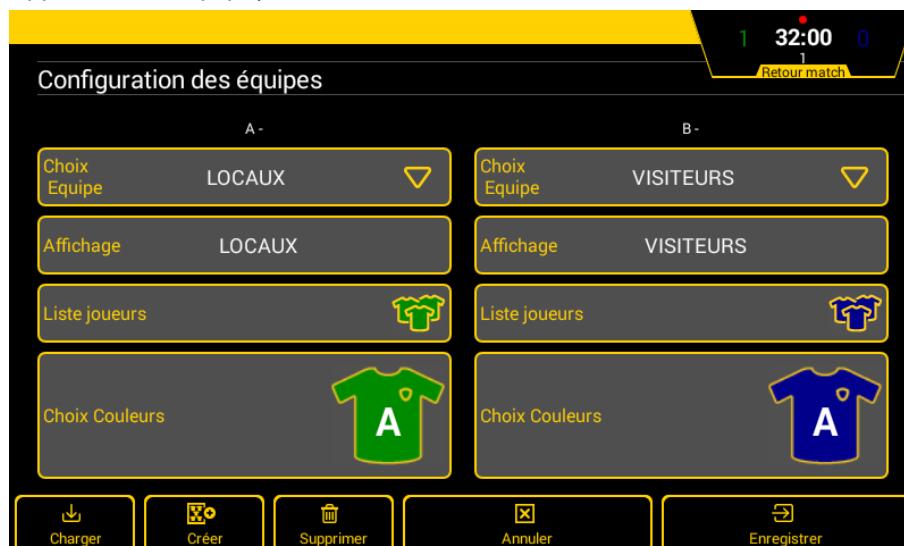
Le code d'accès club est par défaut «1234». Il peut être modifié pour chaque sport dans les paramètres accès club.

3) Écran en mode match WATER-POLO National :



Un appui sur chacun des paramètres de jeu ouvre une nouvelle fenêtre permettant de:

- 1 modifier la durée de chaque période. Possibilité d'activer le klaxon à chaque fin de période et de réinitialiser le chrono.
- 2 modifier la couleur du maillot et du marquage. Les couleurs standards sont proposées ainsi qu'une palette pour définir les couleurs de chaque équipe.
- 3 attribuer une faute individuelle à un joueur. Une fonction de correction permet de modifier également le cumul de fautes de chaque équipe.
- 4 modifier le nom de l'équipe. Après un appui sur LOCAUX ou VISITEURS, Appuyer sur Config. équipe pour modifier la configuration des équipes (modifier le nom d'affichage des équipes, activation des joueurs, choix des couleurs, charger, créer ou supprimer une équipe):



- 5 ajouter une pénalité à un joueur : pénalité de 20 minutes.
- 6 activer un temps mort. Pour lancer le décompte, appuyer sur le bouton **START**  . Ajouter ou supprimer un temps mort en appuyant sur **Correction**  .
- 7 ajouter ou supprimer un point au score de l'équipe.
- 8 ajouter 1 but à l'équipe.
- 9 modifier ou supprimer une pénalité en cours.
- 10 modifier les paramètres de la configuration (voir page suivante pour la liste des paramètres).
- 11 afficher le message défilant.
- 12 permet de passer à la période suivante.
- 13 démarrer un nouveau match. ***Attention : le match en cours sera perdu.***

Menu paramétrage du sport Water Polo

Rubriques	Paramètres	Valeurs par défaut	Description	Paramètres standard
Avant-match				
	Klaxon avant match	OFF OFF	Activation du klaxon de pré fin avec bouton ON/OFF de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1 Activation du klaxon de fin avec bouton ON/OFF	✓
	Durée avant match	OFF	Activation du klaxon de pré fin avec bouton ON/OFF de 1 à 180 minutes par pas de 1	✓
Match				
	Nombre période	4	de 1 à 9 périodes	✓
	Temps période	8:00	de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 1 à 59 secondes par pas de 1	✓
	Mode période	Dowm	Comptage (UP) ou décomptage (Down)	✓
	Klaxon fin période	5s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 5 secondes par pas de 1	✓
	Klaxon avant fin période	60s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 300 secondes par pas de 1	✓
Temps repos				
	Klaxon temps repos	OFF OFF	Durée du klaxon pour signaler un temps de repos Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 300 secondes par pas de 1 Possibilité d'activer un klaxon pour la fin du temps de repos	✓
	Klaxon temps inter période	OFF OFF	Activation du klaxon de pré fin avec bouton ON/OFF de 0 à 30 secondes par pas de 1 Activation du klaxon de fin avec bouton ON/OFF	✓
	Durée mi-temps	5:00	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 1 à 59 secondes par pas de 1	✓
	Temps inter période (temps de repos entre chaque période de jeu)	2:00	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 1 à 59 secondes par pas de 1	✓
Possession				
	Temps de possession	30s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 secondes par pas de 1	✓
	Klaxon	3s	Durée du klaxon pour signaler la fin d'un temps de possession ou d'attaque Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 5 secondes par pas de 1	✓
	Stop chrono auto	OFF	Activation ou désactivation à partir du code club	✓
	Affichage pupitre	ON	Affichage sur le pupitre du temps de possession	✓
Points et pénalités				
	Activation pénalités	ON	Activation ou désactivation à partir du code club	✓
	Durée pénalités	OFF	de 1 à 90 secondes par pas de 1.	✓
	Affichage numéro joueur	OFF	Activation ou désactivation à partir du code club	✓
	Mode sélection	Liste des joueurs	Liste des joueurs ou pupitre	✓
	Klaxon fin pénalité	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	✓
	Fautes personnelles	3	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 9 fautes personnelles	
Temps morts				
	Klaxon TM	15s ON OFF	Activation du klaxon de pré fin avec bouton ON/OFF de 1 à 20 secondes par pas de 1 Activation du klaxon de fin avec bouton ON/OFF Activation du klaxon de start avec bouton ON/OFF	✓
	Plot TM	60s Nb : 1 Période	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF Nombre de plots de TM de 1 à 6 par pas de 1. Temps d'affichage : Minutes : 0 ou 1. Secondes : 0 à 59. Reset TM par période ou mi-temps ou inactif.	✓
Divers				

Maintien résultat	10s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 secondes par pas de 1	✓
HDMI			
Affichage HDMI	...	Choix de l'affichage HDMI avec joueur ou par défaut.	✓
Logos partenaires	OFF	Choix des logos de partenaires.	✓
Fond d'écran	...	Choix du fond d'écran (couleur unie ou un fond d'écran intégré).	✓
Logos équipes	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	✓
Touches - fonctions			
Message alpha	ON	Activation ou désactivation à partir du code club	✓
Période suivante	ON	Activation ou désactivation à partir du code club	✓

BTX6025 MS (RÉF.: 915799)



Pupitre principal



BTX6125 MS (RÉF.: 915792)



Pupitre principal



Utilisation du pupitre principal



1) Sur l'écran d'accueil, choisir .



Les configurations indiquées avec peuvent être modifiées uniquement avec le code d'accès club.

Le code d'accès club est par défaut «1234». Il peut être modifié pour chaque sport dans les paramètres accès club.

3) Écran en mode match MULTISPORT 2x30 min :



Un appui sur chacun des paramètres de jeu ouvre une nouvelle fenêtre permettant de:

- 1 modifier la durée de chaque période. Possibilité d'activer le klaxon à chaque fin de période et de réinitialiser le chrono.
- 2 modifier la couleur du maillot et du marquage. Les couleurs standards sont proposées ainsi qu'une palette pour définir les couleurs de chaque équipe.



- 3 activer un temps mort. Pour lancer le décompte, appuyer sur le bouton . Ajouter ou supprimer un temps mort en appuyant sur **Correction** .
- 4 ajouter ou supprimer un point au score de l'équipe.
- 5 ajouter 1 point au score de l'équipe.
- 6 modifier les paramètres de la configuration (voir page suivante pour la liste des paramètres).
- 7 afficher la période suivante.
- 8 démarrer un nouveau match. **Attention : le match en cours sera perdu.**

Menu paramétrage du multisport

1) Cliquer sur  pour modifier une configuration.

Note : La totalité de ces paramètres est accessible dans le menu  Paramètres avancés.

Ci-dessous, la liste de tous les paramètres modifiables :

Rubriques	Paramètres	Valeurs par défaut	Description
Match			
	Mode affichage	Score et chronomètre	3 choix disponibles : Score seulement, Score et chronomètre, Score et heure
	Nombre période	2	de 1 à 9 par pas de 1.
	Durée période	30:00	de 1 à 90 minutes par pas de 1. de 0 à 59 secondes par pas de 1.
	Mode période	UP	UP (comptage) ou DOWN (décomptage).
	Cumul période	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF
	Klaxon fin période	5	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 5 secondes par pas de 1
Prolongation			
	Nombre prolongation	2	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 9 périodes par pas de 1
	Durée prolongation	5:00	de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1
	Temps repos en prolongation	1:00	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1
Temps repos			
	Klaxon mi-temps	OFF OFF	Durée du klaxon pour signaler un temps de repos Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 5 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1. Possibilité d'activer un klaxon pour la fin du temps de repos
	Durée mi-temps	10:00	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1
	Durée avant prolongation	2	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1
Points et fautes			
	Cumul fautes équipe	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF Choix de la remise à zéro des fautes pour chaque période ou à la mi-temps. Le cumul des fautes est paramétrable de 1 à 50.
Temps morts			
	Klaxon TM	10s OFF	Durée du klaxon pour signaler un temps mort Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 20 secondes par pas de 1 Possibilité d'activer un klaxon pour la fin du temps mort
	Plot TM	Half-time 3	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF Affichage des plots des temps mort de 1 à 6 plots Durée temps mort de 0 à 2 minutes par pas de 1. de 0 à 59 secondes par pas de 1 Reset temps mort par période, mi-temps ou OFF
Divers			
	Maintien affichage	10s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 secondes
HDMI			
	Affichage HDMI	...	Choix de l'affichage HDMI
	Logos partenaires	OFF	Possibilité de sélectionner l'affichage de logos de partenaires
	Fond d'écran	...	Possibilité de sélectionner une couleur unie ou une image de fond d'écran par défaut pour l'affichage du fond d'écran HDMI
	Logo équipes	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF