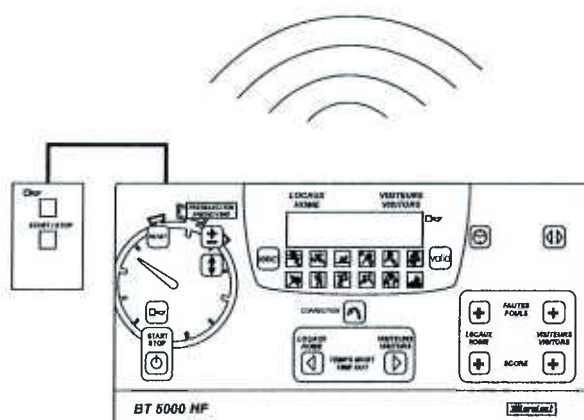
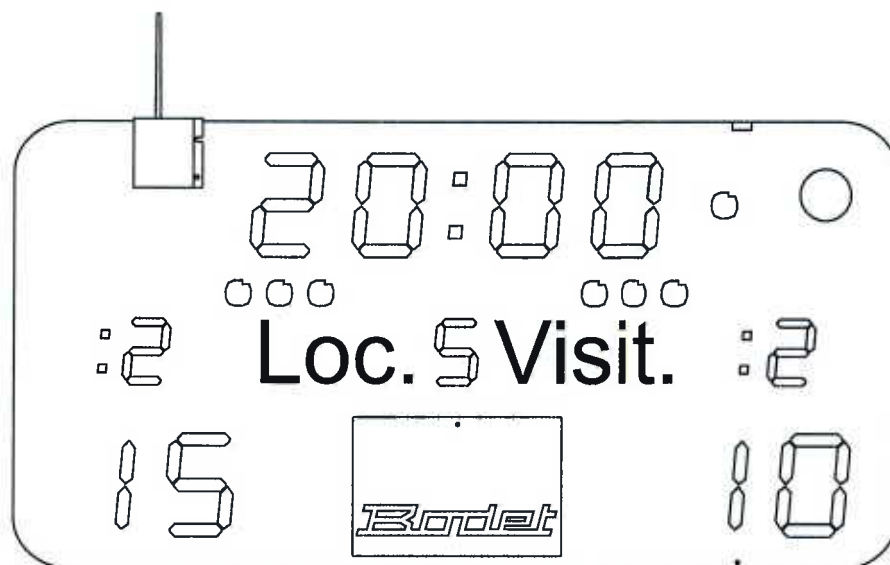


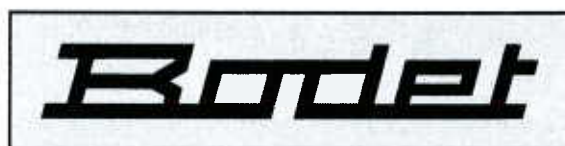
# TABLEAU BT5000 HF

LIAISON RADIO HF OU LIAISON FILAIRE



INSTRUCTIONS D'UTILISATION

VERSION STANDARD



BP1  
49340 TREMENTINES  
FRANCE  
Tél. 02 41 71 72 00  
Fax. 02 41 71 72 01  
www.bodet.fr



► N° Indigo 0 825 06 68 71

Réf.: 605370H

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



1) Procédure de mise en route du pupitre	3
1.1 Procédure simplifiée (avec pupitre principal)	3
1.2 Procédure complète de mise en route	4
2) Définition des touches des pupitres	6
3) Généralités sur le fonctionnement des tableaux BT5000 HF	8
3.1 Paramétrage par sport	8
3.2 Mode correction	9
3.3 Modification de la durée des périodes de jeu	9
3.4 Rechargement de la batterie du pupitre principal (sauf le pupitre BT5000 FIL Club)	10
3.5 Affichage et réglage de l'heure	10
3.6 Communication radio	11
3.7 Sauvegarde des informations	11
3.8 Conseils d'utilisation	11
4) Pupitres et claviers annexes	12
4.1 Clavier klaxon - Start/Stop - Pupitre principal	12
4.2 Clavier klaxon - Pupitre secondaire fautes	12
4.3 Pupitre secondaire fautes	12
4.4 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession	13
4.5 Pupitre principal avec liaison filaire	13
4.6 Option pupitre avec liaison série RS232 (réf. 915602)	14
4.7 Pupitre BT5000 HF et FIL Club	15
5) Tableaux d'affichage	16
6) Descriptif par sport	17
7) Séquence du test panneau et pupitre	51
8) Lexique	52
9) Que faire si...                      Vérifier que...	53

⇒ Lecture de la notice :

Quand un chiffre et une touche sont à côté (exemple (1) ) cela correspond à la touche repérée sur les schémas fig.1, 2 et 3 du chapitre 2.

**Pour chaque responsable de club, photocopier le chapitre 1 et le paragraphe du sport concerné chapitre 6.**

# 1) Procédure de mise en route du pupitre

## 1.1 Procédure simplifiée (avec pupitre principal)

Vérifier que le panneau d'affichage est bien alimenté (affichage de l'heure).  
En version filaire, raccorder au préalable le pupitre principal au boîtier de raccordement.

### 1.1.1 Démarrage du pupitre principal

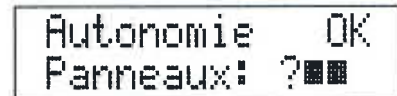
Appui bref sur la touche (5) (Start/Stop).

L'affichage de la visu. indique la mise en route du pupitre.  
Attendre quelques secondes le défilement des messages.



Message d'accueil. Le pupitre recherche les tableaux dans la salle.

Autonomie charge batterie OK (si batterie existante).  
Indication du niveau de réception radio et du nombre de panneaux en communication avec le pupitre.



Si tout est OK, affichage du dernier sport pratiqué :



Sélectionner le sport désiré en appuyant sur (3) (Select) ou avec (13) (Left) et (14) (Right) puis valider en appuyant sur (4) (Valid).



Sélectionner le type de règlement désiré pour le sport parmi les 2 ou 3 configurations proposées avec la touche (3) (Select), puis valider avec (4) (Valid) (exemple en basket : choix jeu FIBA: 4x10 24sec ou 2x20 24sec ou 2x16 24sec).

Après appui sur (4) (Valid), le pupitre est prêt pour lancer le match. Se reporter à la page du sport concerné paragraphe 6 (descriptif par sport).



3

### 1.1.2 Chronomètre

Pour démarrer ou arrêter le chronomètre, appui bref sur "Start/Stop".

### 1.1.3 Arrêt du pupitre

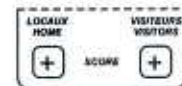
A la fin du match, appuyer sur la touche (1) (Stop) pendant 5 secondes au minimum jusqu'à disparition complète de l'affichage du pupitre (émission de bips sonores).

Le tableau d'affichage indique l'heure, le pupitre est arrêté, la visu. doit être éteinte.



### 1.1.4 Scores

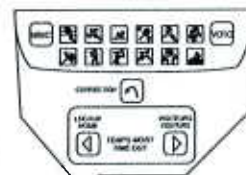
Pour incrémenter les points de l'équipe "Locaux" ou "Visiteurs", appui touches scores correspondantes.



### 1.1.5 Correction

Pour effectuer une correction, appui sur (2) (Correction), la visu. clignote.

Changer les informations à corriger (appuyer sur les touches scores, fautes, ajout de temps jusqu'à la valeur correcte à afficher) (pour ajout de temps, arrêter le chronomètre). Dès la correction terminée, appui touche (2) (Correction) pour revenir en mode normal.



## 1.2 Procédure complète de mise en route

Vérifier que le panneau d'affichage est bien alimenté (affichage de l'heure).


Le pupitre de commande fonctionne de la même façon en version radio HF ou filaire.

*Nota : en version filaire, raccorder au préalable le pupitre principal au boîtier de raccordement.*

Il n'est pas nécessaire de désactiver les modems radio des tableaux, ceci est fait automatiquement.

### 1.2.1 Démarrage du pupitre principal

Si d'autres pupitres sont raccordés, voir chapitre 4.

Appui bref sur la touche (5) .

L'affichage de la visu. indique la mise en route du pupitre.  
Attendre quelques secondes le défilement des messages.



Message d'accueil. Le pupitre recherche les tableaux dans la salle.

Autonomie charge batterie OK (si batterie existante).  
Indication du niveau de réception radio et du nombre de panneaux en communication avec le pupitre.

Autonomie OK  
Panneaux: ?■



Si tout est OK, affichage du dernier sport pratiqué :

Choix du sport :  
Basket ball

Si le pupitre n'affiche pas automatiquement le choix du sport, voir le chapitre 9 "Que faire si ...Vérifier que".

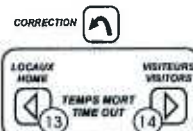
4

### 1.2.2 Choix du sport

Sélectionner le sport désiré en appuyant sur (3)  puis valider en appuyant sur (4) .



Défilement des sports également possible avec les touches (13)  et (14) .





*Nota : choix des sports parmi :*

*Basket Ball, Basket Ball mini-basket, Handball, Volley Ball, Tennis, Tennis de table, Badminton, Netball, Rink hockey, Floorball, Futsal et Programme entraînement.*


Après le choix du sport, il est proposé pour chaque sport 2 ou 3 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.

### 1.2.3 Sélection du type de règlement par sport

Sélectionner le type de règlement désiré pour le sport parmi les 3 configurations proposées avec la touche (3)  puis valider avec (4) .

Après l'appui sur (4)  le pupitre est prêt pour lancer le match. Se reporter à la page du sport concerné (voir chapitre 6 descriptif par sport).

### 1.2.4 Relancer un nouveau match

Pour relancer un nouveau match, appuyer sur la touche (4)  pendant 3 secondes. Le pupitre se met de nouveau dans "Choix du sport" (voir chapitre 1.2.2).

### 1.2.5 Arrêt du pupitre

A la fin du match appuyer, sur la touche (1)  pendant 5 secondes minimum, jusqu'à la disparition complète de l'affichage sur le pupitre.

*Émission de bips puis arrêt automatique du pupitre.*



Nota : le pupitre s'arrête automatiquement après 1 heure sans appui touche.

En mode HF, ranger le pupitre dans sa valise de transport (si présente) en prenant soin de mettre en charge la batterie pour les prochains utilisateurs.

En mode filaire, il est inutile de recharger le pupitre du fait que la recharge se fait par le panneau principal.

## 2) Définition des touches des pupitres

(1) Touche arrêt pupitre "OFF" ou affichage heure :

- si appui prolongé > à 5 sec. : arrêt du pupitre (dès apparition message "arrêt du pupitre" possibilité de redémarrer le pupitre en relâchant la touche).
- si < à 5 sec. : affichage de l'heure ou du sport en cours.

(2) Touche correction : appui touche "correction", l'affichage clignote, puis appui sur la touche à corriger puis appui de nouveau sur la touche "correction" pour retourner en mode actif.

- le mode correction est actif pour les scores et les fautes même si le chrono. est en marche.
- le mode correction est actif sur le chronomètre de jeu si le chronomètre est arrêté.

(3) Touche "SELECT" :

- si appui bref < à 3 sec. : sélectionner choix d'un sport, un type de configuration ou paramètre d'un sport.
- si appui prolongé > à 3 sec. : accès menu paramétrage par sport si affichage prêt pour le début du match.

(4) Touche "VALID" :

- si appui bref < à 3 sec. :
  - avant un match : valider les choix du sport ou préparer le pupitre pour le début du match.
  - pendant un match : affichage autonomie batterie en %.
- si appui prolongé > 3 sec. : relance nouveau match, redémarrage pupitre au dernier sport pratiqué.

(5) Touche démarrage pupitre mise sous tension et Start/Stop chrono.

(5a) Touche Start/Stop chrono. uniquement.

(6) Touche Reset match : rechargement du chrono. à la valeur programmée sans modification des scores et des fautes (actif si chrono arrêté).

(7) Touche  $\pm$  incrémentation ou décrémentation de la valeur du chrono :

- avant début de match : ajout ou retrait de minutes.
- pendant le match : avec le mode correction ajout ou retrait de secondes.

(8) Touche comptage/décomptage : permet de changer le mode de fonctionnement du chrono. Voir visu.  $\downarrow$  décomptage ou  $\uparrow$  Comptage.

(9) et (9a) Touche Klaxon : actionner ou arrêter manuellement le klaxon.

(10) Touche "Service" : pour indiquer l'équipe qui a le service.

(11)(12) Touche "Score" : incrémenter les points de l'équipe "Locaux" ou "Visiteurs".

(13)(14) Touche "Temps mort" : changer les valeurs des paramètres par sport dans le menu paramétrage ou affectation des temps morts par équipe ou défilement des sports pratiqués.

(15)(16) Touche "Fautes" : incrémenter les fautes "Locaux" ou "Visiteurs".

(22)(22') Touche Start/Stop du chrono. temps de possession. Diode rouge témoin arrêt chrono. temps de possession.

(23) Touche Reset à 24 ou 35 sec. du temps de possession (selon la valeur programmée dans le menu paramétrage Basket Ball ou Water-Polo).

Si bouton "RESET" pressé et que la valeur du chronomètre temps de jeu est inférieure à la valeur du temps de possession alors mise au noir des afficheurs BT5002P-5006.

(24) Touche Effacement affichage temps de possession : seulement si le chronomètre est arrêté (STOP du chrono temps de possession).

(17) Touches "Fautes" : incrémenter les fautes d'un joueur de l'équipe "Locaux".

(18)(19) Touches "Scores" : incrémenter les points de l'équipe "Locaux" ou "Visiteurs".

(20) Touches "Fautes" : incrémenter les fautes d'un joueur de l'équipe "Visiteurs".

(21) Touche "Correction" : presser touche, l'affichage clignote, appuyer sur la touche à corriger puis de nouveau sur la touche "correction" pour retour en mode actif (correction des fautes personnelles et des sports).

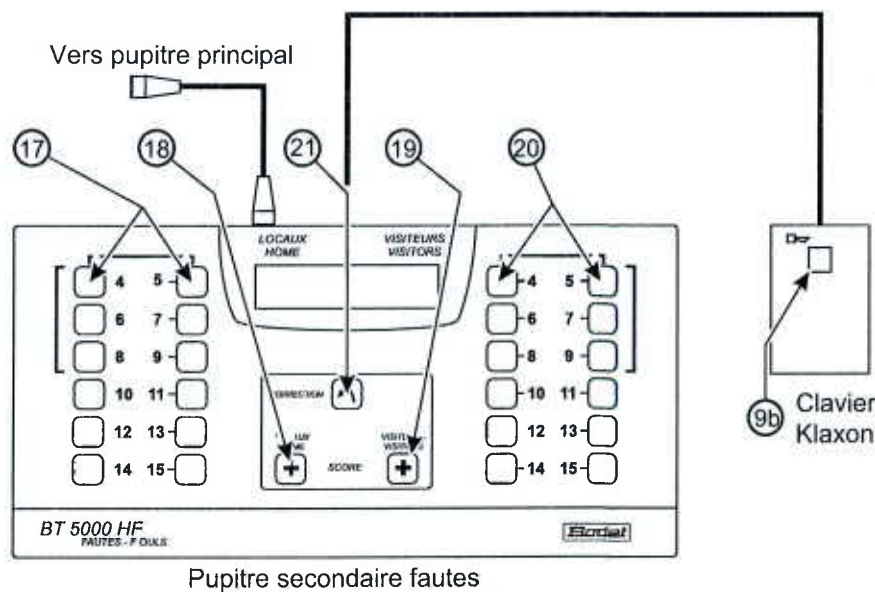
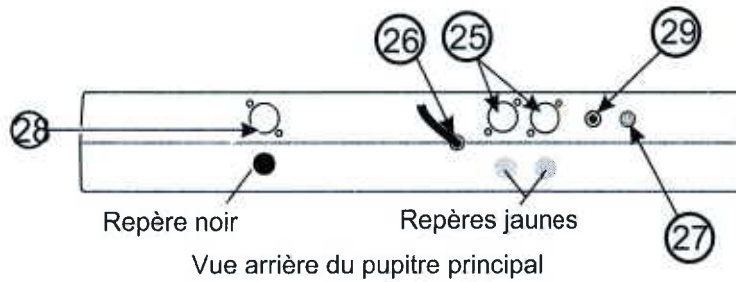
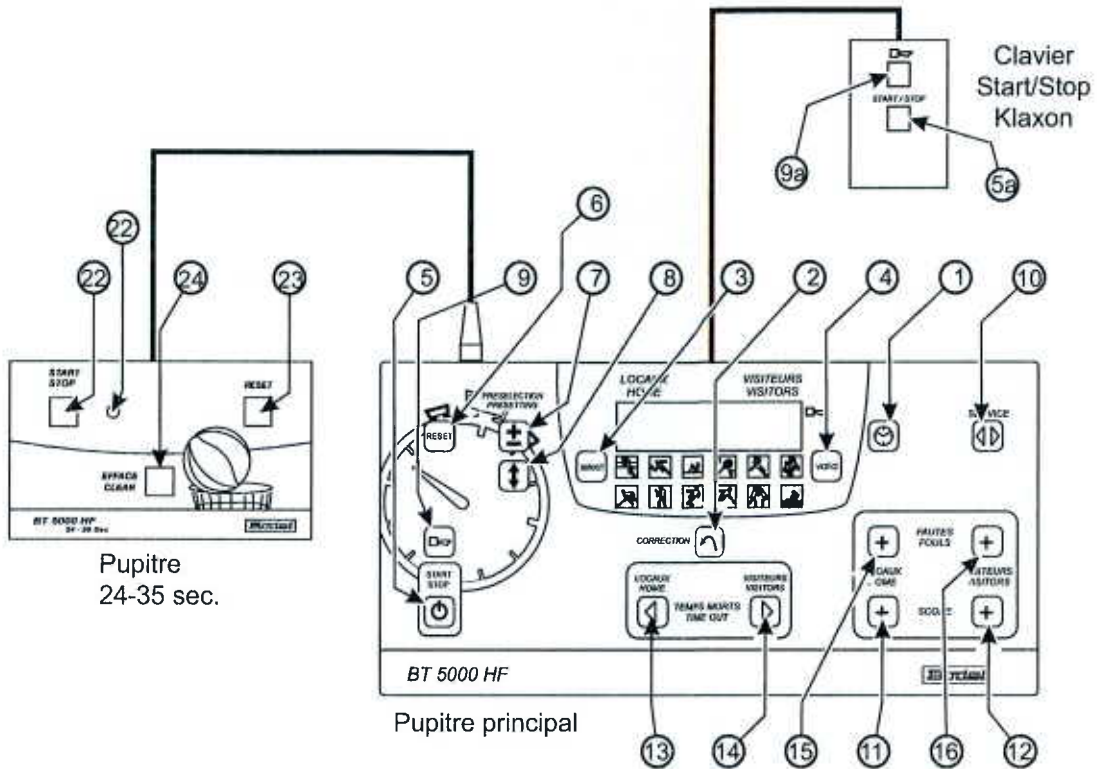
(25) 2 Prises DIN repère jaune pour pupitre 24-35sec. et pupitre secondaire fautes.

(26) Câble vers clavier Start/Stop et klaxon.

(27) Diode verte témoin de charge batterie.

(28) Prise DIN repère noir vers tableau (liaison filaire uniquement).

(29) Prise d'alimentation du transformateur pour recharger les batteries.



### 3) Généralités sur le fonctionnement des tableaux BT5000 HF

La communication entre le tableau d'affichage et le pupitre principal fonctionne sans aucune modification par liaison radio HF (sans fil) ou par liaison filaire.

L'utilisation des pupitres en version radio HF ou filaire est identique.

Une antenne radio est intégrée dans le pupitre (non apparente) (sauf pour le pupitre BT5000 FIL Club).

Une antenne radio est située en haut à gauche sur le tableau d'affichage (BT5011 et BT5012), pour les autres modèles BT5001/10 Club, BT5002P/6, elle est intégrée dans le tableau).

Un pupitre peut commander un ou plusieurs tableaux.

Avant le démarrage du pupitre s'assurer que le tableau est alimenté en 230V (affichage de l'heure apparente).

Si le pupitre secondaire est utilisé pour la gestion des fautes personnelles, celui-ci est alimenté par le pupitre principal. Raccorder le pupitre secondaire au pupitre principal avant la mise en route du pupitre principal (câble avec repère jaune).

Procéder de même si le pupitre 24-35 secondes (Basket et Water Polo) est utilisé, le relier au pupitre principal (voir pages 7).

Le pupitre HF peut être alimenté en 230V si la batterie interne est déchargée (voir chapitre 3.4 rechargement des batteries du pupitre page 10).

Le pupitre principal peut être relié en filaire au tableau principal (repère noir).

#### 3.1 Paramétrage par 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.

Pour modifier les paramètres du sport concerné, appuyer sur **(3) Select** pendant 3 secondes (émission de plusieurs bips).

Exemple pour le Basket Ball :

Tps Possession  
duree : 24 sec

Affichage des paramètres modifiables.  
Les paramètres sont différents pour chaque sport.

Tps Possession  
duree : 20 sec

Avec les touches **(13) ←** et **(14) →** modifier les valeurs pour chaque paramètre et passer au paramètre suivant en appuyant sur **(3) Select**.

Duree Periode  
match : 16 min

Modifier les paramètres souhaités, défilement des paramètres modifiables avec **(3) Select**.

Se reporter au chapitre "paramétrage" pour chaque sport (chapitre 6, descriptif par sport page 16).

Après le défilement de tous les paramètres, le pupitre se replace en position de démarrage d'un match avec les nouvelles valeurs des paramètres enregistrées dès appui sur la touche **(4) Valid** (sortir du menu paramétrage, en validant les nouvelles valeurs).

↓ 10:00 ■ →  
0 24s 0

Si seulement quelques paramètres sont à modifier, il est possible de revenir en position démarrage du match sans faire défiler tous les paramètres, en appuyant sur **(4) Valid** (sortir du menu).

8

### 3.2 Mode correction

En mode correction, l'affichage du pupitre clignote.

Pour effectuer une correction, appuyer sur (2) ou (21) (↵).

- La visu. clignote signalant que le mode correction est actif.
- Modifier les informations à corriger (appuyer sur les touches scores, fautes ou ajout de temps, jusqu'à la valeur correcte à afficher).
- Pour les scores et les fautes, le mode correction est actif même si le chronomètre est en marche, l'affichage des nouvelles valeurs étant instantané sur le tableau d'affichage.

Nota : pour la correction du chronomètre, l'affichage de la correction du chronomètre est immédiatement réalisé sur la visu. du pupitre. L'affichage sur le tableau reste figé à la dernière valeur indiquée jusqu'à l'appui de nouveau sur la touche (2) (↵) pour ressortir du mode correction lorsque l'opérateur est certain de sa modification. La pression des touches (2) ou (21) (↵) validera l'information corrigée et le tableau affichera alors la même valeur que la visu. du pupitre. Le match peut alors être relancé (cette particularité permet à l'opérateur de préparer la correction et de la faire valider par le responsable de table ou l'arbitre avant l'affichage sur le tableau).

Lorsque la durée du temps de jeu est correcte, appui sur (2) (↵) pour revenir au mode normal puis lancer le chronomètre en appuyant sur la touche Start/Stop (5) (⏻).

Exemple de correction :

#### ⇒ Rajouter 10 secondes de jeu au chronomètre principal :

- arrêt du chrono avec Start/Stop (5) (⏻).
- appui sur correction (2) (↵).
- appui sur touche (7) (±) 10 fois (1 fois pour chaque seconde de jeu).
- visualisation sur la visu. du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction. Si la valeur est OK appui sur (2) (↵) pour sortir du menu correction. Le tableau et le pupitre affichent la nouvelle valeur du chronomètre.
- Appui sur (5) (⏻) ou (5a) pour relancer le match.

#### ⇒ Rajouter du temps de jeu au chronomètre temps de possession :

- Même opération mais ajout + 1 seconde à chaque appui touche (6) (RESSET) du pupitre principal.

#### ⇒ Rajouter du temps de jeu après la fin d'une période :

- Cela peut également être réalisé une fois la période terminée (klaxon ayant retenti). L'appui sur la touche correction fait réapparaître le temps de jeu de la période précédente terminée. Ajouter des secondes de jeu avec (7) (±).
- Relancer le match avec Start/Stop. Le jeu reprend alors à la période de jeu précédente.

### 3.3 Modification de la durée des périodes de jeu

Avant le démarrage d'un match, il est possible de modifier le temps de jeu sans rentrer dans le menu paramétrage par sport.

Une fois la valeur du chronomètre affichée, l'affichage du pupitre est prêt au lancement d'un match.

- Si le chronomètre est en mode décomptage ↓, appui sur (7) (±) = retrait de minutes.
- Si le chronomètre est en mode comptage ↑, appui sur (7) (±) = ajout de minutes.

- Le mode comptage ou décomptage est modifiable avec (8) (appui touche prolongé).
- A chaque appui sur (6) , le chronomètre rechargera la dernière valeur de temps de jeu sélectionnée.
- Si arrêt du pupitre ou lancement d'un autre match avec appui touche (4) , la valeur du temps de jeu reviendra à la valeur pré-enregistrée dans les paramètres du sport concerné.
- En mode décomptage, le chronomètre décompte la valeur affichée jusqu'à 0.
- En mode comptage, le chronomètre compte de 0 jusqu'à la valeur programmée.
- Pendant le temps de jeu (si le chronomètre est arrêté) :  
il est possible d'inverser le mode de fonctionnement du chronomètre en ou sans inverser sa valeur (rattrapage d'une ou plusieurs secondes si arrêt du chrono trop tardif par exemple).
- Attention, en mode Match quand le chronomètre est en marche, les touches (1) ; (3) ; (4) ; (6) ; (7) ; (8) sont inactives.

### 3.4 Rechargement de la batterie du pupitre principal (sauf le pupitre BT5000 FIL Club)

Après chaque utilisation, il est conseillé de mettre en charge le pupitre avec le chargeur secteur afin que le prochain utilisateur ait un pupitre prêt et chargé (le pupitre peut être en charge tout en étant rangé dans la valise de rangement).

Le pupitre peut être raccordé en permanence au secteur sans détérioration.

- diode verte allumée fixe : batterie rechargée.
- diode verte allumée clignotante : batterie en charge.

A tout moment, il est possible de connaître le niveau de charge de la batterie en appuyant sur (4) lorsque le pupitre est en fonctionnement.

10

En cas de charge insuffisante de la batterie, affichage en mode match sur le pupitre :

ou à la mise en route

L'autonomie de la batterie en pleine charge est supérieure à 8 heures. La durée de recharge complète est d'environ 4 heures.

Si le pupitre est déchargé, il va émettre une série de bips sonores toutes les 2 minutes pour prévenir l'opérateur.

### 3.5 Affichage et réglage de l'heure









Pour afficher l'heure sur le tableau, appui bref sur touche (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.

Pour retour au mode match, appuyer de nouveau sur la touche (1) .

Réglage de l'heure :

- Appuyer sur la touche ①  : pour accéder au menu "heure",
- Appuyer sur la touche ②  : les minutes clignotent, modification des valeurs avec ⑬  ou ⑭ ,
- Appuyer sur la touche ②  : les heures clignotent, modification des valeurs avec ⑬  ou ⑭ ,
- Appuyer de nouveau sur ②  : pour sortir du menu "heure",

### 3.6 Communication radio

Il est possible de vérifier la communication radio entre le pupitre et le tableau en visualisant l'activité des diodes sous le pupitre. Les diodes clignotent = envoi de message vers le tableau.

De même, sur le tableau (proche de l'antenne) il est possible de visualiser les diodes du modem HF (même fonctionnement).

Si votre panneau est en panne et qu'aucune diode ne clignote, faire vérifier le fonctionnement de votre installation (voir chapitre 9 page 64).

### 3.7 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 le tableau réaffiche les informations mise à jour du pupitre.

### 3.8 Conseils d'utilisation

Penser à recharger le pupitre après chaque utilisation.

Éteindre le pupitre (appui 5 secondes sur la touche ① ) puis le ranger dans la valise de rangement (si existante) tout en conservant si possible le bloc chargeur alimenté.

## 4) Pupitres et claviers annexes

### 4.1 Clavier klaxon - Start/Stop - Pupitre principal

Permet d'activer, depuis le clavier, les 2 fonctions suivantes :

- klaxon du tableau principal : durée appui touche = durée klaxon ; arrêt klaxon automatique.
- Start/Stop : marche/arrêt du chronomètre temps de jeu.


### 4.2 Clavier klaxon - Pupitre secondaire fautes

Permet d'activer, depuis le clavier, le klaxon du tableau principal : durée appui touche = durée du klaxon; arrêt klaxon automatique.

### 4.3 Pupitre secondaire fautes

Utilisé pour les sports : Basket Ball, Hockey sur Glace, Water-Polo (avec une treizième touche fautes perso.), Rink Hockey et Floorball.

Le marquage du pupitre secondaire fautes est modifié pour le Hockey sur glace avec un rajout de texte.

Le pupitre secondaire fautes doit être raccordé au pupitre principal avant le démarrage du pupitre principal (repère jaune  proche prise DIN et bague sur fil jaune du pupitre secondaire, voir chapitre 2 page 7).

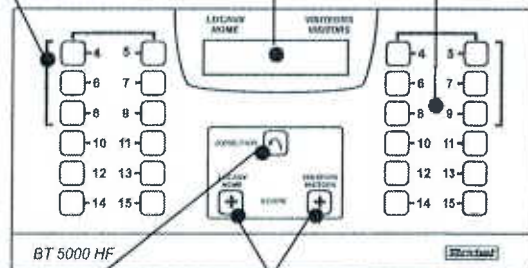
12

Les touches (locaux) 4, 6, 8 et 5, 7, 9 sont utilisées en Hockey et Floorball pour l'affectation d'un temps de pénalité de 2, 5 ou 10 minutes (2 fautes maxi. de chaque par équipe), (2 et 5 minutes pour Rink Hockey).

Affichage du temps de jeu en comptage. Le chrono. est affiché en comptage pour le basket (durée totale du jeu écoulé) et nombre de fautes personnelles.

L'appui sur chaque touche de 4 à 15 permet d'incrémenter le nombre de fautes personnelles Basket Ball. Appui sur touche pour incrémenter +1 faute pour le joueur concerné.

Mode correction du pupitre fautes.  
Retrait de score ou de fautes :  
- retrait d'une faute personnelle : appui touche correction puis sur la touche du n° de joueur concerné.  
- retrait une pénalité X minutes : appui correction puis sur la touche X minutes de l'équipe concernée.



Touches scores locaux- visiteurs. Quand le pupitre fautes est connecté au pupitre principal, les touches scores du pupitre principal sont inactives.

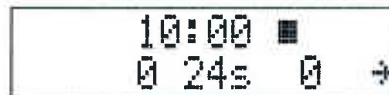
Un autocollant permet de cacher temporairement les n° de joueurs afin de les remplacer par les vrais numéros à l'occasion d'un match événement.

Le numéro de chaque touche est modifiable avec le programme paramétrage pour chaque sport.

Les prises DIN inutilisées sont cachées avec des cabochons.

\*Pour le handball, paramétrage des touches pour affecter une pénalité de 2 minutes à un numéro de joueur.

Lorsque le pupitre principal est mis en marche, affichage sur le pupitre secondaire fautes :



Après le choix du sport, affichage du sport sélectionné puis se reporter à chaque chapitre du sport concerné pour l'affichage de la visu.

**BT 5000 HF** 

**Bodet**

#### 4.4 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession

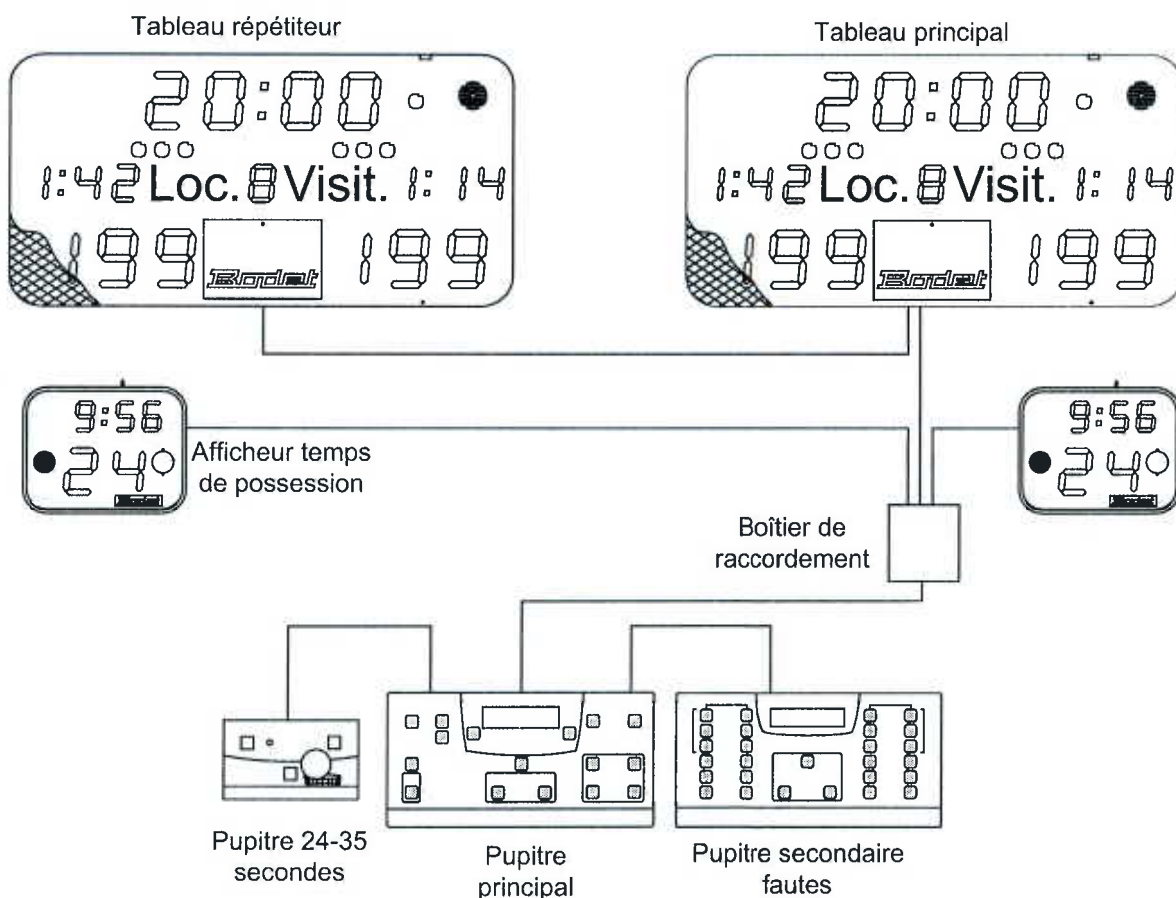
Il est utilisé avec les afficheurs BT5002P (Basket Ball ou Water Polo) ou BT5006 (Basket Ball). Raccorder le pupitre 24-35 sec. au pupitre principal avant le démarrage du pupitre principal (repère jaune ● proche prise DIN et bague sur fil jaune du pupitre secondaire, voir chapitre 2 page 7).

Les afficheurs temps de possession BT5006 indiquent le temps de jeu pour les autres sports si l'alimentation secteur est raccordée. Pour faire disparaître l'affichage du BT5006 pendant les matchs (autre que le Basket ball ou Water polo), supprimer l'alimentation secteur des BT5006.

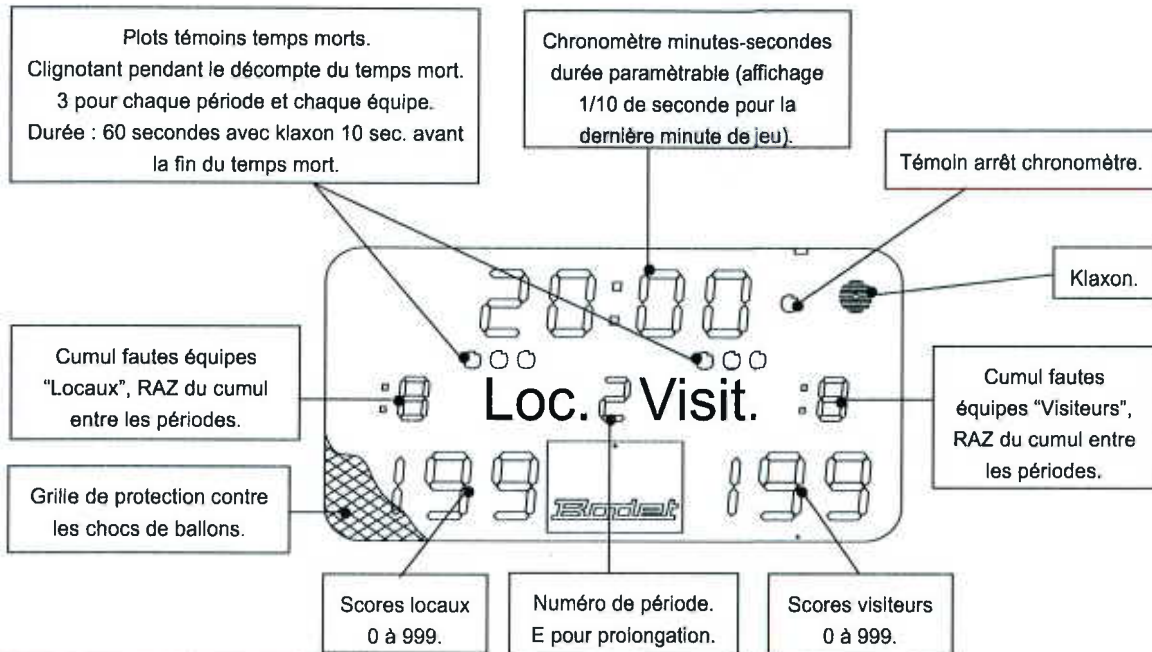
#### 4.5 Pupitre principal avec liaison filaire

Raccorder la prise DIN du pupitre principal, au coffret de raccordement situé près de la table de marque (repère noir ● proche prise DIN).

Le pupitre principal en version filaire se recharge par l'intermédiaire du tableau principal.



## Tableaux de base BT5011/12, BT5001/10 Club



18



\* En mode correction : appui bref pour ajout de secondes de jeu.

Au démarrage d'un sport : appui bref pour modifier le temps de jeu en minutes.



\* Mode comptage ou décompte du chrono : appui 2 secondes pour changer l'état.





\* Reset chrono. : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chrono. arrêté) sans RAZ scores et fautes.

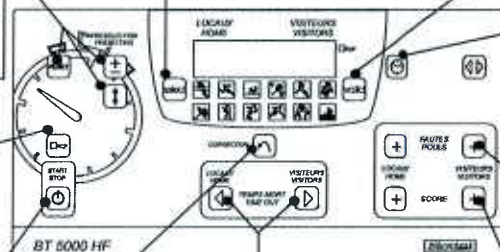
Menu principal : appui bref, sélection d'un sport.  
Mode match : appui prolongé, accès au menu paramétrage par sport.  
Menu paramétrage : appui bref, sélection des paramètres.

En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec.  
Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.

Activation ou arrêt klaxon immédiat.  
Durée appui = durée sonnerie du klaxon.

Mise en marche du pupitre.  
Marche/Arrêt du chrono.  
Appui Start permet de relancer le chronomètre même pendant la sonnerie du klaxon.


Mode correction : appui bref sur , la visu. clignote.  
Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur  pour revenir en mode normal.



Pupitre principal

Arrêt pupitre si appui prolongé > 5 sec.  
Affichage heure ou match si appui bref.

Affectation faute d'équipe à chaque appui.  
Retrait en mode correction (touches non actives si le pupitre secondaire fautes est raccordé).

Affectation temps mort 60 sec. par équipe, arrêt automatique en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée. Retrait en mode correction. Dans le menu principal, permettent la sélection d'un sport. Dans le menu paramétrage par sport, touches  et  permettent de modifier les valeurs des paramètres du jeu.

Score + 1 point par équipe concernée. Retrait en mode correction (touches non actives si le pupitre secondaire fautes est raccordé).

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 > 8 heures. Durée de charge complète 4 heures.

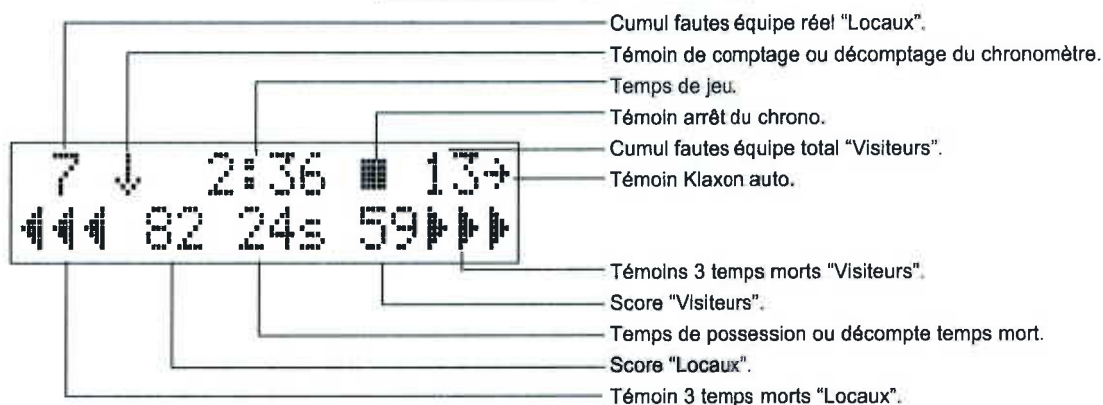
Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : batterie chargée, led verte clignotante : batterie en charge.

BT 5000 HF 

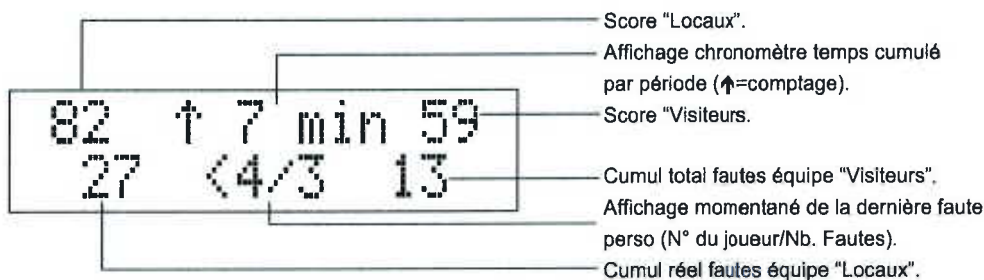
⇒ Choix du type de configuration :

Basketball FIBA: 4x10 24sec	Jeu en 4 périodes de 10 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 temps morts de 1 minute par période - 1 temps mort par prolongation - Temps repos à 0 - Prolongation 5 minutes - Matches internationaux - Nationaux Pro A - Pro B - National 1, 2, 3.
Basketball 2x20 24sec	Jeu en 2 périodes de 20 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 8 par période - 2 temps morts période n°1 et 3 temps morts période n°2 - Temps de repos à 0 - Matches régionaux.
Basketball 2x16 24sec	Jeu en 2 périodes de 16 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 2 Temps morts - Temps de repos à 0 - Matches jeunes.

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

Visu. du pupitre principal

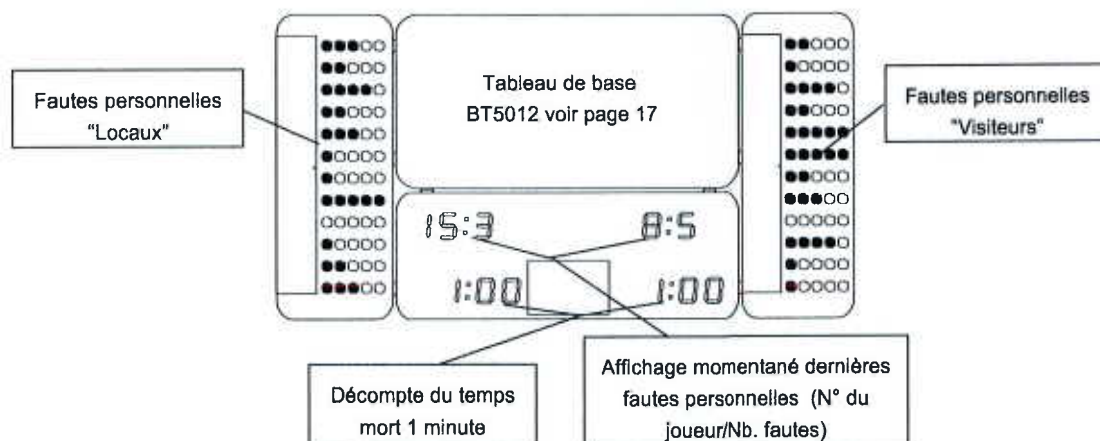
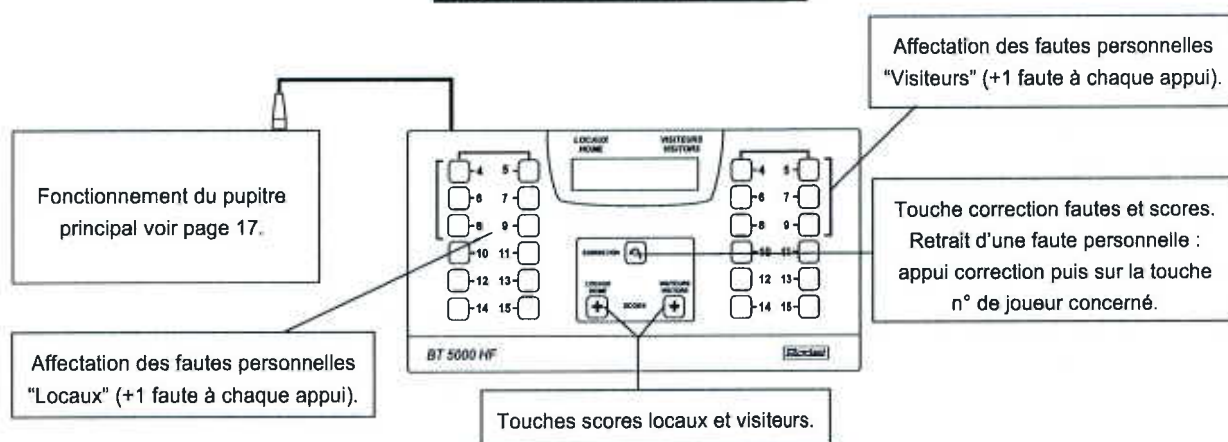
Si le pupitre 24-35 sec. n'est pas raccordé au pupitre principal, l'information 24 sec. est remplacée par le numéro de période.

Visu. du pupitre secondaire fautes⇒ Entre les périodes de jeu :

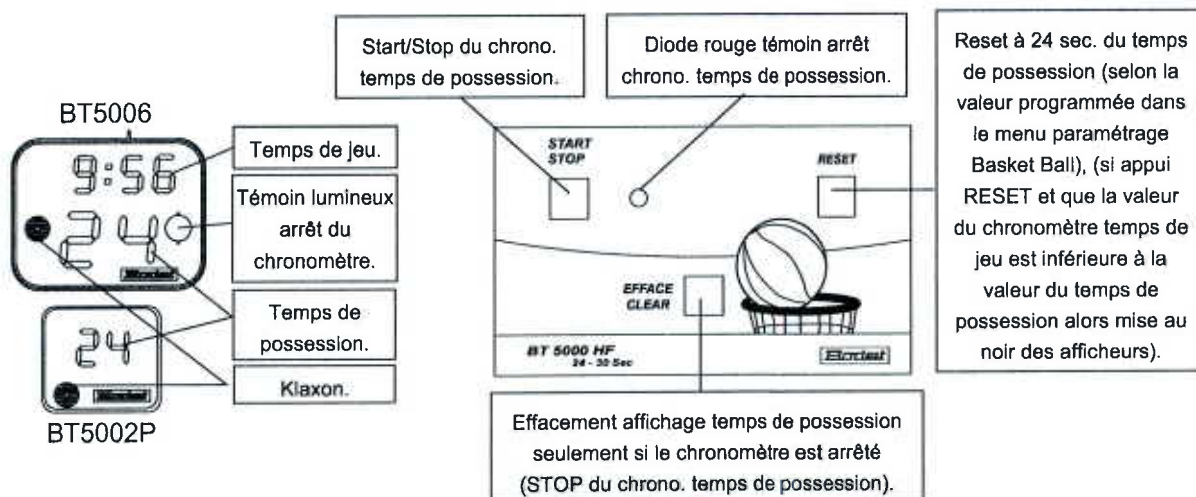
- Remise à zéro du cumul des fautes équipes.
- Effacement des témoins temps morts.
- Décomptage du temps de repos si programmé (affichage à la place du chronomètre). Le plot témoin arrêt chrono. est actif.

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".

PARAMÉTRAGE PAR SPORT				BASKET BALL	
Appui (3) pendant 3 sec., pour accéder au menu paramétrage du sport, lorsque l'affichage de la visu. est prêt au démarrage du sport.				(13) et (14) modifier les valeurs des paramètres. (3) passer au paramètre suivant. (4) valider tous les paramètres modifiés et sortir immédiatement du menu paramétrage.	
AFFICHAGE VISU.			PARAMÈTRES	DESCRIPTION	
Type 1	Type 2	Type 3			
Tps Possession duree : 24 sec	24 sec	24 sec	1 à 99 secondes	Durée du temps de possession du ballon 24 sec.	
Fin posses. stop chrono : Non	Non	Non	Oui ou Non	Le décompte à 0 du temps de possession arrête ou non le chronomètre principal.	
Tps Possession en 1/10 : Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, la dernière seconde du temps de possession s'affiche sur le panneau 24s.	
Duree avant match : 0 min	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 min	0 à 90 minutes	Permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage prochain du match. Si = 0, pas de klaxon.	
Nb periodes /match : 4	2	2	2 ou 4 périodes	Sélection du match en 2 ou 4 périodes.	
Duree periode match : 10 min	20 min	16 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.	
Duree tps repos auto : 0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Si = 0 pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter automatiquement la durée programmée à la fin de la période. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.	
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 sec	0 à 50 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage prochain du match. Appuyer sur "Start" pour lancer ce décompte.	
Duree repos mi-match : 0	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.	
Prolongation duree : 0 min	5 min	5 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points. Une prolongation de 5 minutes renouvelable si égalité.	
Cumul max fautes equipe : 5	8	5	1 à 9	Choix du nombre maxi. de fautes cumulées par équipe.	
Nombre fautes perso : 5 min	5	5	1 à 6	Choix limitation de 1 à 6 fautes personnelles avant exclusion.	
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.	
Klaxon auto fin TM : Non	Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, le klaxon sonnera automatiquement à chaque fin de temps mort.	
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin du temps mort.	
Duree activation klaxon: 5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 sec	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.	
Maintient result pendant: 30sec	30 sec	30 sec	10 à 60 secondes par pas de 10 sec.	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant un temps programmable si le temps de repos automatique n'est pas programmé.	
Rappel parametre usine : Non*	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.	

**Tableaux complets BT5112 - BT5212 - BT5312****Pupitre secondaire fautes**

21

**Pupitre 24 secondes : temps de possession**⇒ **Correction des valeurs :**

Correction rapide si appui touche reset par erreur : la touche "EFFACE" annule le dernier appui sur touche "RESET" si l'appui est effectuée avant 2 sec. maxi. Le décomptage revient à la valeur décomptée comme si le 1<sup>er</sup> appui sur la touche "RESET" n'avait pas été effectué.

Ajout de secondes pour le temps de possession : ajout de temps + 1 sec. : appuyer sur touche (2) puis (6) du pupitre principal. Chaque appui (6) en mode correction = +1 seconde sur le chronomètre temps de possession.

**BT 5000 HF****Bodet**

## **8) Lexique**

### ⇒ Temps de repos

Période chronométrée ou non en automatique entre 2 périodes de jeu.

Le temps de repos est paramétrable de 1 à 99 minutes.

Le décomptage automatique peut être arrêté à tout instant par un appui sur la touche "START/STOP".

Avant la fin du décomptage automatique, un coup de klaxon bref d'une seconde peut être programmé (0 à 99 secondes) avant la fin du décompte du temps de repos.

A la fin du décomptage du temps de repos, un coup de klaxon bref d'une seconde annonce la fin du temps de repos. Le chronomètre se positionne alors pour le démarrage du jeu de la période suivante.

L'opérateur doit appuyer sur la touche "START/STOP" pour redémarrer le match.

Pour ne pas perturber les spectateurs et les joueurs à la fin du temps de jeu, le temps de repos automatique est décompté à partir de la fin du klaxon de fin de période mais l'affichage au tableau n'est effectif qu'après une temporisation de 10 secondes (le temps réel de repos est correctement décompté).

Le temps de repos est uniquement disponible en décomptage.

L'affichage du temps de repos est toujours affiché à la place du chronomètre (chiffres jaunes en haut du tableau).

### ⇒ Temps de pénalités

Les temps de pénalités sont affectés sur le pupitre principal ou secondaire selon le sport pratiqué (voir chapitre du sport correspondant).

Le décomptage est lié au chronomètre (arrêt des pénalités si le chronomètre est arrêté et report des temps de pénalités d'une période de jeu à l'autre).

### ⇒ Temps de jeu

52

Pour certains sports sans chronomètre, il est possible d'afficher la durée cumulée du temps de jeu (Badminton, Tennis de table, Squash).

### ⇒ Chronomètre













Tous les chronomètres sont disponibles en **comptage** ou décomptage. Pour changer d'un mode à l'autre, appuyer avant le début du match sur la touche **7** **±**. La flèche **↓** ou **↑** proche du chronomètre sur la visu du pupitre, précise si l'on est, respectivement, en mode décomptage ou comptage.

La valeur du chronomètre est modifiable avec **8** **↓** ou dans le menu paramétrage par sport.

L'arrêt du chronomètre est signalé sur le tableau d'affichage (plot rouge) et sur la visu du pupitre (pavé noir).

**9) Que faire si...**

**Vérifier que...**

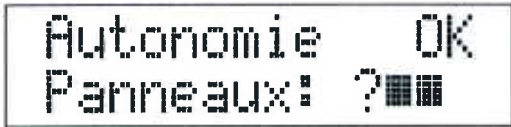
Que faire si.....?	.....Vérifier que
<p>Comment faire un match de Basket pour les mini - poussins et poussins en 4 x 6 minutes.</p> <p>Comment rajouter du temps de jeu pendant une période.</p> <p>Comment rajouter du temps de jeu après la sonnerie de fin de période.</p> <p>Comment mettre hors service le pupitre.</p>	<p>⇒ Programmer un jeu en 4 x 10. Lorsque l'affichage sur le pupitre indique :</p> <div data-bbox="858 387 1362 510" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p>Réduire le temps à 6 minutes en appuyant 4 fois sur  .</p> <p>Lancer le match avec "Start/Stop".</p> <p>A chaque période, le temps de 6 minutes sera relancé.</p> <p>Si appui sur  pendant &gt;3 sec. Relancement du match en 4 x 10.</p> <p>⇒ Rajouter 10 secondes de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- arrêt du chrono.</li> <li>- appui sur correction .</li> <li>- Appui sur touche   10 fois (1 fois pour chaque seconde de jeu).</li> <li>- Visualisation sur la visu. du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction. Si la valeur est OK appui sur  pour sortir du menu correction. Le tableau et le pupitre affiche la nouvelle valeur du chronomètre.</li> </ul> <p>- Appui sur "START/STOP"   pour relancer le match.</p> <p>⇒ Appui touche correction.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Affichage du temps de jeu de la période écoulée.</li> <li>- Appui sur touche   (1 fois pour chaque seconde de jeu).</li> </ul> <p>⇒ Appuyer sur la touche  pendant 5 secondes minimum (si le chronomètre est arrêté). Conserver l'appui touche jusqu'à l'extinction complète de la visu.</p>

Que faire si.....?

Affichage pupitre :



ou

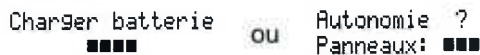


pas de communication entre le pupitre et certains panneaux.

Mauvaise communication entre le pupitre et le tableau

Affichage pupitre clignotant.

Affichage pupitre :



affichage message et émission bips sonores toutes les deux minutes.

Le pupitre émet une série de bips.

Le tableau affiche l'heure au lieu du match.

Aucune touche du pupitre ne répond (Il est "planté")

Après un orage le tableau ne réagit plus : l'affichage du tableau est bloqué sur l'heure.

L'affichage n'est pas correct.

.....Vérifier que

⇒ Mauvaise communication radio avec les tableaux : vérifier, si les tableaux sont alimentés en 230 V ou que le pupitre est raccordé au boîtier de raccordement si connexion filaire (Le nombre de pavés correspond au nombre de tableaux en liaison radio ou filaire, la hauteur du pavé correspond à l'état de la communication).

⇒ Vérifier les diodes au dos du pupitre et sur le tableau d'affichage selon cet ordre :  
verte : modem alimenté.  
jaune : le pupitre émet.  
rouge : problème de transmission.  
(ex. : mauvaise fréquence ou parasites)  
jaune : bonne réception radio.  
Une fois la communication radio rétablie (les pavés sont affichés) appui sur (4) Valid.

⇒ Vérifier le clignotement des leds oranges entre le pupitre (au dos) et sur le modem HF du tableau d'affichage. Déplacer le pupitre HF de quelques mètres pour éviter les interférences.  
Bonne communication visualisable avec le clignotement des leds sur le modem HF et sous le pupitre principal.

⇒ Le pupitre est en mode correction appuyer sur la touche "correction" (2) ↶.

⇒ Le niveau de batterie est insuffisant, raccorder le bloc d'alimentation au pupitre principal puis appuyer sur (4) Valid.

⇒ Après un tempo d'une heure, le pupitre émet un signal puis s'arrête automatiquement.

⇒ Appui bref sur la touche "heure" (1) 🕒 pour passer en mode match.

⇒ Débrancher le pupitre si liaison filaire ou activer le bouton reset avec une pointe situé sous le pupitre en bas à droite (pupitre HF) :



⇒ Refaire une mise sous tension du tableau d'affichage pour réinitialiser le système.

⇒ Relancer un nouveau match ou passer en mode heure avant de réafficher le début du match.