

# INSTRUCTIONS D'UTILISATION

## BT5100 5200 5300 5400

Modèle :

N° de série :

EPROM N°:



B.P. 1  
49340 TREMENTINES  
FRANCE  
Tél.: 02 41 71 72 00  
Fax : 02 41 71 72 01

Réf.: 604279S



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

## 1 / MISE EN SERVICE :

- Brancher la prise du pupitre principal BT5100 sur l'embase du coffret mural. Attention la prise doit s'engager facilement, ne pas forcer. Une fois enfoncée la verrouiller avec l'anneau de blocage.
- Pour le marquage des fautes basket-ball et les changements de joueurs au volley-ball (tableaux 5200 et 5300), branchez la prise du pupitre annexe BT5200/5300 au dos du pupitre principal comme ci-dessus.
- Pour le marquage des pénalités au hockey (tableau 5400), branchez la prise du pupitre annexe BT5400 au dos du pupitre principal comme ci-dessus.
- Pour l'affichage de la règle de 35 secondes sur le panneau au water polo branchez la prise du pupitre annexe BT5200 au dos du pupitre principal comme ci-dessus.
- Mettre l'installation sous tension.
- Le pupitre émet un 'Bip' sonore puis affiche les valeurs sauvegardées à la dernière coupure secteur si le panneau est en mode sport. Si le panneau est en mode horloge le pupitre affiche l'heure.

## 2/ AFFICHAGE DE L'HEURE :

- Commande par la touche 'HORLOGE' (1).
- Cette touche a plusieurs fonctions :
  - *passage de l'affichage du sport à l'affichage de l'heure,*
  - *passage de l'affichage de l'heure à l'affichage du sport,*
  - *remise à l'heure de l'horloge :*
    - en mode affichage de l'heure ( ":" séparateurs clignotent),
    - un appui sur la touche C (2) (minutes clignotent, ":" fixes),
    - chaque appui sur HORLOGE (1) incrémente les minutes, si l'appui est maintenu l'incréméntation est automatique,
    - un second appui sur la touche C (2) (heures clignotent, ":" fixes),
    - chaque appui sur HORLOGE (1) incrémente les heures, si l'appui est maintenu l'incréméntation est automatique.
  - *pour valider la nouvelle heure : appuyez de nouveau sur la touche C (2), les heures et minutes sont fixes, les ":" séparateurs clignotent et le panneau affiche la nouvelle heure.*

ATTENTION : en mode horloge seules les touches HORLOGE (1) et CORRECTION C (2) sont utilisables.

- L'horloge est interne au panneau, on peut donc laisser le panneau sous tension et l'heure affichée même si le pupitre est déconnecté. L'heure est sauvegardée sans être affichée sur le panneau en cas de coupure secteur prolongée.

### 3 / SÉLECTION DU SPORT :

- La sélection du sport est visualisée par un curseur sur la ligne basse de la visu. du pupitre placé en face du logo du sport en cours.
- Le changement de sport s'effectue comme suit :
  - *un appui sur 'SELECT' (3) : affichage d'une flèche pointant le logo du sport en cours,*
  - *à chaque appui sur 'SELECT' (3) : avance de la flèche d'un logo vers la droite,*
  - *lorsque la flèche pointe le sport désiré : valider en appuyant sur la touche 'VALID.' (4) pendant 3 secondes (l'appui est accompagné de bips sonores).*
- l'appui sur une autre touche que 'VALID' (4) entraîne le retour à l'affichage normal du sport en cours.
- La sélection d'un sport équivaut à une réinitialisation de tous ses paramètres (score à zéro, période à un par exemple, . . . ).
- Pour chaque nouveau match refaire une sélection et validation pour avoir une réinitialisation de tous les paramètres.

### 4 / PARAMÉTRAGE DU CHRONOMÈTRE :

Les touches ayant un rapport avec le chronomètre sont utilisées pour le hand ball, le basket ball, le water polo et le hockey.

#### START STOP (5) :

- Touche de commande marche / arrêt du chronomètre. Un témoin à droite du chronomètre sur le pupitre et le panneau indique que celui-ci est arrêté.  
Pour différencier les commandes marche et stop le signal sonore émis lors de l'appui sur cette touche varie :
  - *mise en marche chrono : bip bip !*
  - *arrêt du chrono : biiiiip !*

#### REINITIALISATION chronomètre (6) :

- Touche de reset du chronomètre. Cette touche est efficace après un appui maintenu 3 secondes (appui accompagné de bip sonore et du clignotement de la ligne supérieure de la visu. du pupitre).  
Effet sur le chronomètre :
  - *en mode comptage le chrono passe à 0:00,*
  - *en mode décomptage le chrono prend la valeur du temps de jeu présélectionnée.*

#### PRÉSÉLECTION (7) :

- Touche de présélection du temps de jeu : augmente ou diminue la valeur du temps de jeu suivant que l'on soit en comptage ou en décomptage : + ou -1mn à chaque appui, ou incrémentation rapide si l'appui est maintenu.  
Attention cette touche est verrouillée pendant le temps de jeu (valeur du chrono comprise entre 0:00 et le temps de jeu présélectionné).

## PRÉSÉLECTION (8) :

- Touche de sélection comptage ou décomptage. Cette touche est efficace après un appui maintenu de 3 secondes (appui accompagné de bip sonore). Une flèche à gauche du chronomètre sur la vis. du pupitre indique le mode en cours.

Cette touche a plusieurs fonctions possibles :

\* En dehors du temps de jeu :

- *permet lors de la modification du temps de jeu de choisir les modes comptage ou décomptage de la touche PRÉSÉLECTION  $\pm$  (7),*
- *permet de choisir avant sa mise en marche les modes comptage ou décomptage de fonctionnement du chronomètre,*
- *le passage du mode comptage au mode décomptage entraîne l'affichage de la valeur de présélection du chrono,*
- *le passage du mode décomptage au mode comptage entraîne l'affichage chrono à 0:00.*

\* Pendant le temps de jeu (si le chronomètre est arrêté) :

- *permet d'inverser le mode de fonctionnement du chronomètre sans modifier sa valeur (rattrapage d'une ou plusieurs secondes si arrêt trop tardif du chrono par exemple).*

ATTENTION : en mode sport quand le chronomètre est en marche les touches RESET chronomètre (6), PRÉSÉLECTION  $\pm$  (7), PRÉSÉLECTION (8), SELECT (3), VALID (4) et HORLOGE (1) sont inactives (y compris pour le temps de jeu en tennis et tennis de table).

## **5 / AUTRES FONCTIONS :**

### Touche CORRECTION C (2) :

- Touche de correction: premier appui, le pupitre passe en mode correction, la visu. clignote. Deuxième appui le pupitre repasse en mode normal, la visu. est fixe.

Correction chronomètre :

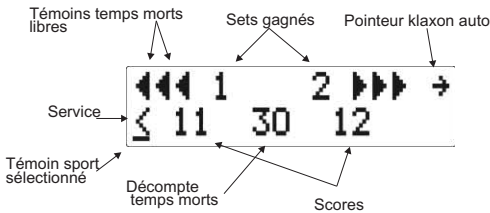
- en mode correction, utilisez la touche "PRÉSÉLECTION CHRONO" (7). Le fonctionnement est le suivant :
  - *à l'initialisation (décompte pas commencé) : aucun effet,*
  - *en cours de mi-temps : retour en arrière du chronomètre par pas d'une seconde à chaque appui,*
  - *entre deux mi-temps : retour à l'avant dernière seconde de la période précédente ( Ex. : 0:01 si décomptage),*
  - *cette correction fonctionne que le chronomètre soit en comptage ou en décomptage.*

### Touche KLAXON (9) :

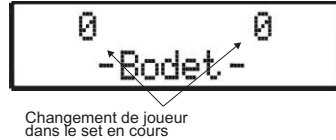
- Touche de commande du klaxon : cette touche a plusieurs fonctions :
  - *commande manuelle du klaxon,*
  - *arrêt avant la fin du klaxon automatique,*
  - *validation ou non du klaxon automatique :*
    - passer en mode correction (touche C (2) : la visu clignote),
    - appuyer sur KLAXON (9) valider ou annuler le klaxon automatique (en mode automatique, une flèche apparaît en haut à droite de la visu. du pupitre face au logo klaxon).

# VOLLEY BALL

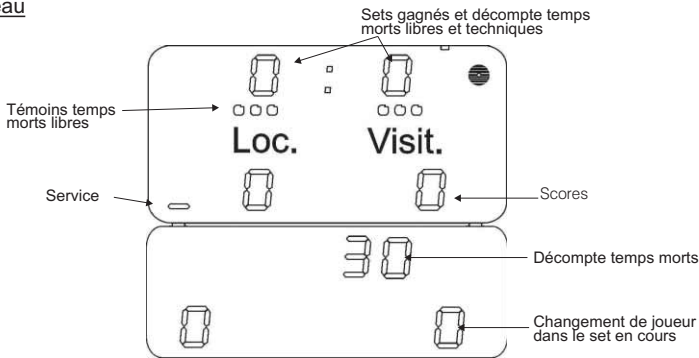
## Pupitre principal



## Pupitre secondaire



## Tableau



Faire l'initialisation du tableau (voir page 3) puis :

## **SELECTION DU TYPE DE MATCH :**

Après le choix du sport volley ball, le pupitre vous demande de choisir la durée de temps morts libre 60 secondes ou 30 secondes.

Chaque appui sur la touche "SELECT" permet de passer d'un temps à l'autre.

Lorsque le type de match est choisi, sélectionner par un appui sur la touche "VALID".

## **SERVICE :**

Changement de service à l'aide de la touche '<>' service (10), le témoin < ou > apparaît sur la visu. du pupitre.

## **POINTS ET SETS :**

- Ajout de points à l'aide des touches score locaux (11) ou visiteurs (12).
- Retrait d'un point :
  - *passer en mode correction, touche C (2),*
  - *appuyer sur une touche score (11 ou 12) : décompte un point avec retour au set précédent si nécessaire.*
- Le set s'affiche automatiquement dès que le nombre de points est atteint.
- Lorsqu'un set est marqué, les points s'annulent automatiquement.
- Lorsqu'une des deux équipes a gagné 3 sets, les scores sont verrouillés.

## **TEMPS MORTS :**

Pour afficher un temps mort et commencer son décompte, appuyer sur la touche temps mort de l'équipe (13 ou 14) demandant le temps mort.

Dans les 4 premiers sets, l'équipe atteignant la première le 8<sup>ème</sup> et le 16<sup>ème</sup> point, déclenche automatiquement un temps mort technique d'une minute. Ces 2 temps morts techniques ne restent ni affichés sur le pupitre ni sur le panneau. L'équipe peut utiliser jusqu'à 3 temps morts libres de 30 sec. ou 60 sec. ( paramétrable après sélection du type de match ) par set, ceux-ci sont affichés sur le panneau et le pupitre.

Pendant le décompte les témoins de temps mort de la visu. pupitre et du panneau clignotent pour indiquer l'équipe et le nombre de temps morts en cours de décompte.

En fin de décompte, déclenchement du klaxon (si klaxon automatique) pendant 5 sec.

Arrêt d'un temps mort avant la fin du décompte :

- *appuyer sur la touche temps mort correspondant (13 ou 14).*

Suppression d'un temps mort libre (décompte terminé) :

- *passer en mode correction, touche C (2),*
- *appuyer sur la touche temps mort correspondant (13 ou 14).*

## **CHANGEMENTS DE JOUEURS :**

Commande sur le pupitre annexe BT 5200.

Pour ajouter un changement de joueurs, tapez sur n'importe laquelle des 12 touches (16 ou 17) numérotées de 4 à 15 de l'équipe concernée.

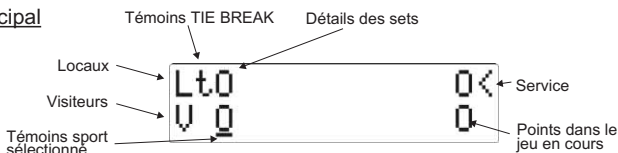
Pour décompter un changement de joueurs :

- *passer en mode correction, touche C (15),*
- *appuyer sur une des 12 touches (16 ou 17) de l'équipe concernée.*

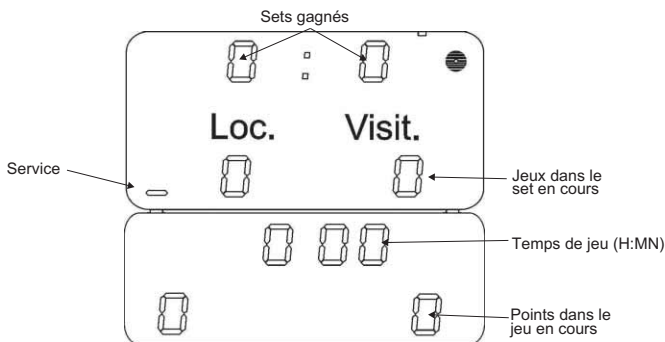
Les changements de joueurs sont remis à 0 automatiquement en fin de sets de la même façon que les points.

# TENNIS

## Pupitre principal



## Tableau



Faire l'initialisation du tableau (voir page 3) puis :

## SÉLECTION DU TYPE DE MATCH :

Cette séquence de programmation précédant la gestion du match permet une sélection des deux paramètres suivants :

- avec ou sans tie break ?
- 3 ou 5 sets ?

La sélection de ces paramètres s'effectue à l'aide des touches 'SELECT.' (3) et 'VALID.' (4) :

- 'SELECT' (3) permet d'afficher l'une après l'autre les différentes possibilités,
- 'VALID' (4) permet de sélectionner l'option voulue.

La programmation se déroule comme suit :

- après la sélection du Tennis le message suivant apparaît sur la visu.: "NO TIE BREAK",
- chaque appui sur 'SELECT' (3) entraîne l'affichage d'un des deux messages: "NO TIE BREAK " et "TIE BREAK",
- lorsque le type de jeu désiré est affiché, tapez sur 'VALID' (4),
- si on choisit l'option avec Tie Break sur tous les sets la programmation est terminée et le marquage des points peut commencer,
- si on choisit l'option sans Tie Break sur le dernier set le message suivant apparaît sur la visu. : "3 SETS ?",
- chaque appui sur 'SELECT' (3) entraîne l'affichage d'un des deux messages: "3 SETS ?" et "5 SETS ?",

- lorsque le type de jeu désiré est affiché, taper sur 'VALID.' (4), la programmation est terminée et le marquage des points peut commencer.

### **SERVICE :**

Le changement de service se fait à l'aide de la touche '<>' service (10), le témoin < apparaît sur la visu. du pupitre.

### **POINTS , JEUX ET SETS :**

Les points 15, 30, 40 et A sont commandés avec les touches score locaux (11) ou visiteurs (12).

#### **Retrait d'un point :**

- passer en mode correction, touche C (2),
  - appuyer sur la touche score (11 ou 12) de l'équipe concernée.
- Les jeux sont automatiquement affichés sur le panneau lorsque le nombre de points nécessaires est atteint.

#### **Retrait d'un jeu :**

- passer en mode correction, touche C (2),
  - appuyer sur la touche temps mort (13 ou 14) du joueur concerné.
- Les changements de sets sont gérés automatiquement au comptage ou au décomptage de jeux (passage au set précédent en décomptage lorsque les jeux locaux et visiteurs sont égaux à 0).

### **TIE BREAK :**

L'application du tie break commence lorsque les jeux du set en cours sont égaux à 6.

Les points sont comptés un par un (commandes identiques au mode normal).

Le set est gagné lorsque l'un des joueurs a 7 points ou plus avec un minimum de 2 points d'écart.

### **TEMPS DE JEU :**

Il est possible d'afficher le temps de jeu en heures et minutes sur le panneau BT5200.

Les commandes de ce compteur sont identiques à celles du chronomètre :

- remise à zéro : touche 'RESET' chrono (6),
- prépositionnement : touche 'PRÉSÉLECTION' (7),
- mise en marche : touche 'START/STOP' (5),
- arrêt : touche 'START/STOP' (5).

Ce compteur a une capacité de 9h59 et fonctionne uniquement en comptage.

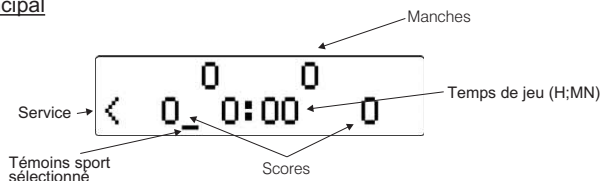
Pas de visualisation du temps de jeu sur le pupitre.

Attention si le temps de jeu est en marche certaines touches du pupitre sont inactives.

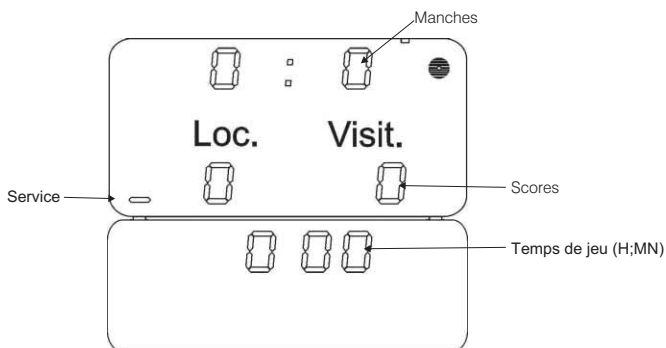
Le mode "Correction chronomètre" permet de faire un retour en arrière du temps de jeu par pas de 1 minute.

# TENNIS DE TABLE

## Pupitre principal



## Tableau



Faire l'initialisation du tableau (voir page 3) puis :

## SERVICE :

Le changement de service s'effectue automatiquement tous les 5 points jusqu'à la fin du set ou jusqu'à la marque de 20 partout. A la marque de 20 partout, le service change à chaque point.

Le changement de premier serveur s'effectue automatiquement à chaque changement de manche.

La touche '<>' service (10) permet à tout moment de changer le service de joueur.

## POINTS ET MANCHES :

Ajout de points à l'aide des touches score locaux (11) ou visiteurs (12).

Retrait d'un point :

- *passer en mode correction, touche C (2),*
- *appuyer sur la touche score (11 ou 12) de l'équipe concernée.*

Les manches sont affichées automatiquement à 21 points ou plus avec 2 points d'écart minimum.

Lorsqu'une manche s'est affichée, les points s'annulent automatiquement après 10 sec.

Si on commence à ajouter des points avant la remise à zéro automatique le comptage s'effectue comme si les points étaient à zéro.

Retrait d'une manche :

- *passer en mode correction, touche C (2),*
- *appuyer sur la touche temps mort (13 ou 14) de l'équipe concernée.*

## TEMPS DE JEU :

Il est possible d'afficher le temps de jeu en heures et minutes sur le pupitre et le panneau BT5200.

Les commandes de ce compteur sont identiques à celles du chronomètre :

- *remise à zéro : touche 'RESET' chrono (6),*
- *prépositionnement : touche 'PRÉSÉLECTION' (7),*
- *mise en marche : touche 'START/STOP' (5),*
- *arrêt : touche 'START/STOP (5).'*

Ce compteur a une capacité de 9h59 et fonctionne uniquement en comptage.

Lorsque le temps de jeu est en marche les deux points séparateurs sur le pupitre clignotent.

Attention si le temps de jeu est en marche certaines touches du pupitre sont inactives.

Le mode "Correction chronomètre" permet de faire un retour en arrière du temps de jeu par pas de 1 minute.

## BADMINTON / SQUASH

### SÉLECTION DU TYPE DE MATCH :

Cette séquence de programmation précédant la gestion du match permet la sélection du Badminton ou du Squash, puis du type de match pour le badminton.

La sélection s'effectue à l'aide des touches "SELECT" et "VALID" :

*"SELECT" permet de faire clignoter le type de sport sélectionné, ou le type de match pour le Badminton,*

*"VALID" permet de sélectionner l'option voulue.*

La programmation se déroule comme suit :

*Après la sélection de l'icône, le message suivant apparaît sur la visu. "BADMINTON SQUASH", le dernier sport sélectionné clignote.*

*Chaque appui sur la touche "SELECT" permet de passer d'un sport à l'autre en le faisant clignoter.*

*Lorsque le type de sport est choisi, sélectionner par un appui sur la touche "VALID".*

*Si vous avez sélectionné le SQUASH, la programmation est terminée et le match peut commencer.*

Sinon pour le Badminton, on arrive dans la phase du type de match.

*Lorsque vous avez sélectionné le Badminton, le message suivant est apparu sur la visu.*

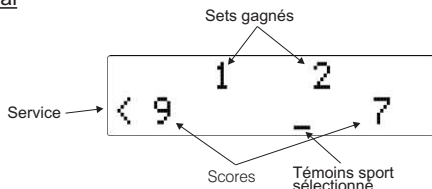
*"1 SET=11 15 21 Points", la dernière option choisi clignote.*

*Chaque appui sur la touche "SELECT" permet de passer d'une option à une autre en la faisant clignoter.*

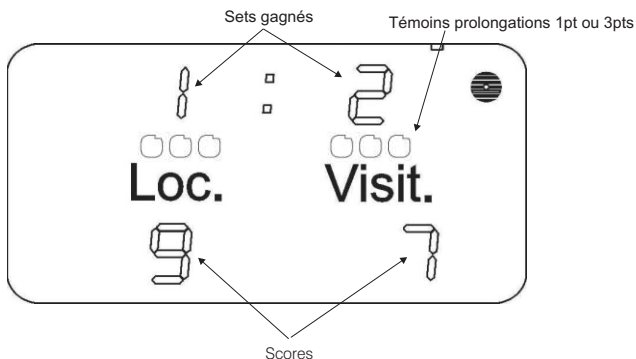
*Lorsque l'option est choisie, sélectionner par un appui sur la touche "VALID", la programmation est terminée et le match peut commencer.*

# BADMINTON

## Pupitre principal



## Tableau



## SERVICE :

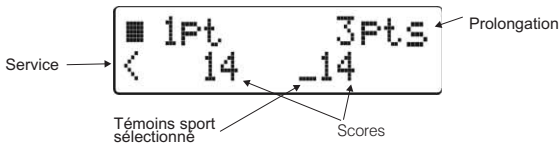
Changement de service à l'aide de la touche "<>" (10), le témoin < ou > apparaît sur la visu. du pupitre.

## POINTS ET SET :

- Ajout de points ou incrémentation des points de prolongation à l'aide des touches score locaux ou visiteurs.
- retrait d'un point :  
*passer en mode correction, touche "C",  
appuyer sur une touche score (11 ou 12) décompte un point avec retour au set précédent si nécessaire.*
- La première équipe qui atteint la valeur du set présélectionné gagne le set.
- Toutefois si le score est à égalité 1 point avant la fin d'un set, 1 point prolongation s'affiche, alors le pupitre propose de finir le set avec prolongation de 1 point ou 3 points.

### Choix de prolongation :

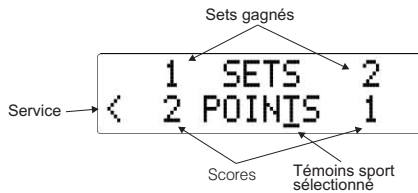
- Un appui sur la touche "SELECT" permet de choisir le type de prolongation entre 1 point ou 3 points ( le témoin "■" indique la prolongation sélectionnée).
- Si la prolongation n'a pas été choisie le set se déroule normalement jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le nombre de points fixés.
- Toutefois, une prolongation peut être de nouveau proposé lorsque les scores sont à égalités 1 point avant la fin du set.



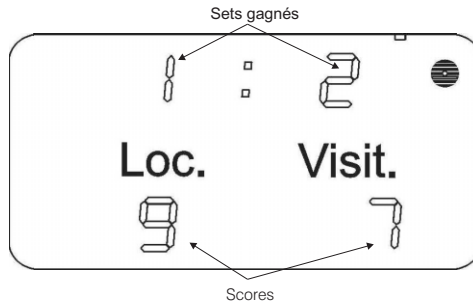
- Lorsqu'un set est marqué les points s'effacent automatiquement après 10 secondes.
- Si on recommence à ajouter des points avant la remise à zéro automatique, le comptage s'effectue comme si les points étaient à zéro.
- L'attribution d'un point à l'équipe n'étant pas au service, entraîne le changement du service (pour palier l'oubli de changement de service).

# SQUASH

## Pupitre



## Tableau (BT5100)



## SERVICE :

Changement de service à l'aide de la touche "<>" (10), le témoin < ou > apparaît sur la visu. du pupitre.

## POINTS ET SET :

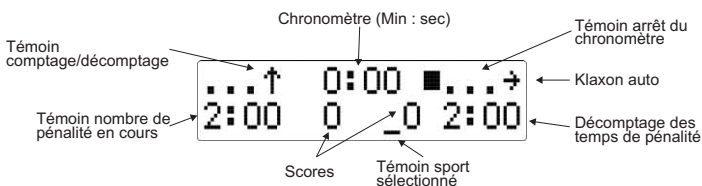
- Ajout de points à l'aide des touches score locaux ou visiteurs.
- retrait d'un point :  
*passer en mode correction, touche "C",  
appuyer sur une touche score (11 ou 12) décompte un point avec retour au set précédent si nécessaire.*
- La première équipe qui atteint la valeur du set, c'est à dire 9 points, gagne le set.
- Toutefois si le score est à égalité à 8 à 8 points, alors le pupitre propose de finir le set sans prolongation ou avec prolongation.

## Choix de prolongation :

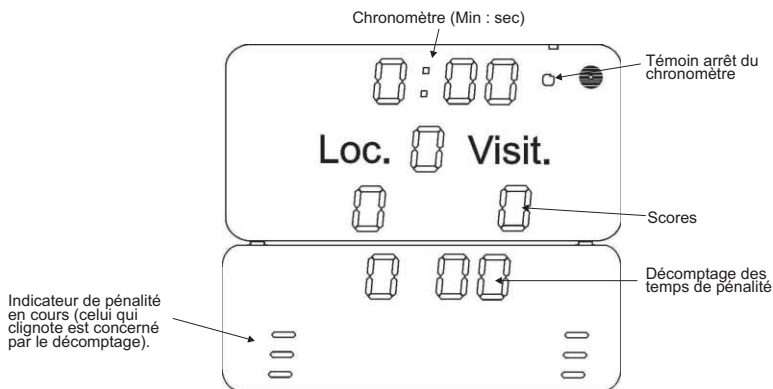
- Un appui sur la touche "SELECT" permet de choisir le type de prolongation ( le témoin  indique la prolongation sélectionnée).
- Ensuite, le marquage du score se déroule normalement jusqu'à ce qu'un joueur gagne le set, en 9 ou 10 points selon ce qui a été choisi.
- Lorsqu'un set est marqué, les points s'effacent automatiquement après 10 secondes.
- Si on recommence à ajouter des points avant la remise à zéro automatique, le comptage s'effectue comme si les points étaient à zéro.
- L'attribution d'un point à l'équipe n'étant pas au service, entraîne le changement du service (pour palier l'oubli de changement de service).

# HAND BALL

## Pupitre principal



## Tableau



Faire l'initialisation du tableau (voir page 3) puis :

## **SÉLECTION DE PÉRIODE :**

Cette séquence de programmation précède la gestion du match et permet la sélection du type de période :

- 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> période de 30 mn.
- Ou
- 1<sup>re</sup> période de 30 mn et 2<sup>e</sup> période de 30 à 60 mn.

La sélection s'effectue à l'aide des touches "Select" et "Valid" :

- "Select" permet de passer d'une configuration à l'autre,
- "Valid" permet de valider la configuration sélectionnée.

## **CHRONOMÉTRAGE :**

Le démarrage et l'arrêt du chrono se font à l'aide de la touche 'START/STOP' (5).

Pour modifier la durée de la période voir le chapitre 4 page 3.

En fin de période :

- *mode comptage :*
  - *le chronomètre s'arrête à la durée de période programmée,*
  - *klaxon 5 sec. (si automatique),*
  - *après 10 sec. le chronomètre passe à zéro.*
  
- *mode décomptage :*
  - *le chronomètre s'arrête à zéro,*
  - *klaxon 5 sec. (si automatique),*
  - *après 10 sec. le chronomètre affiche la durée de la période programmée.*

## **SCORES :**

Affichage des scores de 0 à 99 par équipe.

Ajout de points à l'aide des touches score locaux (11) ou visiteurs (12) :

- *appuyer sur la touche score de l'équipe concernée : + 1 point,*
- *appuyer en maintenant sur la touche score : incrémentation rapide.*

Retrait d'un point :

- *passer en mode correction, touche C (2),*
- *appuyer sur la touche score de l'équipe concernée (11 ou 12).*

## **TEMPS DE PÉNALITÉ :**

Quel que soit le mode du chronomètre (compte/décompte) les pénalités sont décomptées.

Le pupitre peut gérer simultanément jusqu'à trois pénalités par équipe.

Pour le décompte des temps de pénalité de 2 min. utiliser les touches pénalités locaux (13) ou visiteurs (14).

Départ d'une pénalité :

- *appuyer sur la touche pénalité (13 ou 14) correspondant.*

Annulation d'une pénalité :

- *passer en mode correction, touche C (2),*
- *appuyer sur la touche pénalité (13 ou 14) correspondant annule la dernière pénalité.*

L'affichage des pénalités sur le tableau se fait dans l'ordre d'attribution.

En fin de décompte : affichage du reste du décompte de la pénalité suivante.

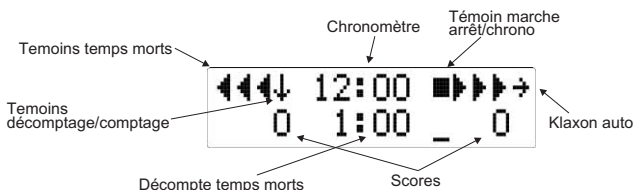
Le décompte de pénalité est synchronisé sur les start/stop du chrono.

Les temps de pénalité restant en fin de période sont reportés sur la période suivante.

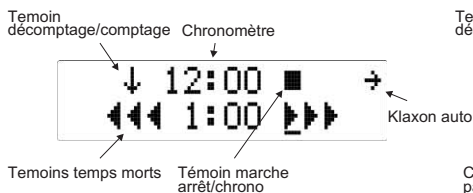
La correction du chronomètre entraîne la correction des temps de pénalité. Quand un temps de pénalité est revenu à 2 minutes et que l'on corrige le chronomètre, cette pénalité est annulée.

# BASKET BALL

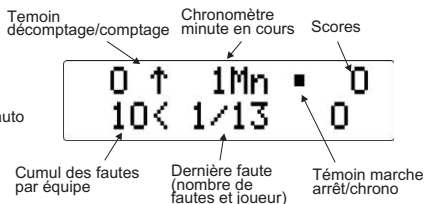
## Pupitre 5100 (seul)



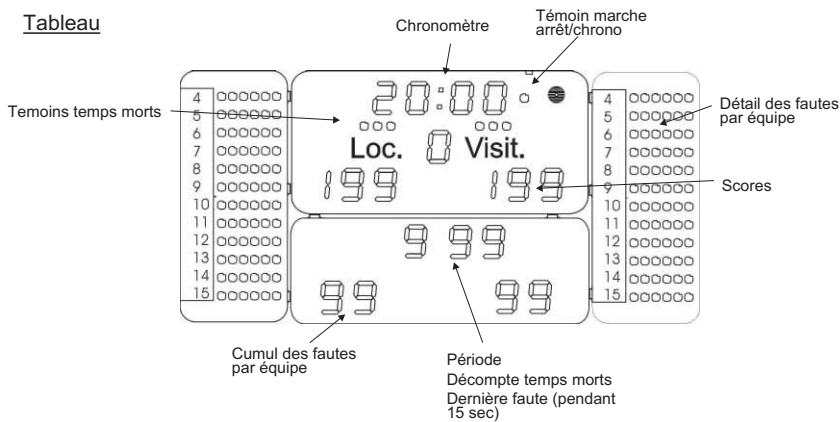
## Pupitre principal 5200/5300



## Pupitre secondaire



## Tableau



Faire l'initialisation du tableau (voir page 3) puis :

## SÉLECTION DU TEMPS DE JEU :

Il existe 3 types de matchs différents.

Chaque appui sur la touche "SELECT" permet de passer d'un type de match à l'autre :

- \* le 4 x 10 min : jeu en 4 périodes de 10 minutes - cumul fautes équipe 5 par période  
- Temps de repos de 2 min entre la 1ère et 2ème période et entre la 3ème et 4ème , temps de repos de 15 min entre la 2ème et 3ème période (si temps de repos effectif : voir ci-dessous).
- \* le 2 x 20 min : jeu en 2 périodes de 20 minutes - cumul fautes équipe 8 par période  
- Temps de repos de 10 minutes (si temps de repos effectif voir : ci-dessous).
- \* le 4 x 6 min : jeu en 4 périodes de 6 minutes - cumul fautes équipe 8 par période (pas de temps de repos).

En 2x20 min et 4x6 min, il est possible de continuer après la fin de la dernière période (jusqu'à 9 périodes) sauf si prolongation.

Lorsque le type de match est choisi, sélectionner par un appui sur la touche "VALID"

Ensuite, choix sur le temps de repos :

- \* OUI :le temps de repos est effectif. Le tableau et le pupitre décompte le temps de repos.
- \* NON : pas de temps de repos. Le tableau et le pupitre sont prêts pour la période suivante dès la fin de la période.

Lorsque le choix est fait, sélectionner par un appui sur la touche "VALID".

## CHRONOMÉTRAGE :

Le démarrage et l'arrêt du chrono se font à l'aide de la touche 'START/STOP' (5).Pour modifier la durée de la période voir page 4 chapitre 4 Présélection.

S'il n'y a pas de temps de repos, le pupitre et le panneau passe directement à la période suivante.

S'il y a un temps de repos actif, alors en fin de période :

- *Le décomptage du temps de repos commence mais ne s'affiche sur le pupitre et le tableau qu'au bout de 30 secondes,*
- *le chronomètre s'arrête à zéro,*
- *klaxon 5 secondes (si automatique).*

Les temps de repos peuvent être stoppés avant sa fin en appuyant sur 'START/STOP'.

En mode décomptage, pendant la dernière minute d'une période, on affiche les secondes et les 1/10 de seconde sur le pupitre et sur le chrono.

- Si un pupitre annexe BT 5200/5300 est connecté sur le pupitre principal, on visualise sur celui-ci la minute de jeu en cours, en comptage (conformité avec la feuille de match).

S'il y a retour à la période précédente par correction du chronomètre :

- *on réaffiche les temps morts de la période restituée,*
- *au retour à la période précédente, on recalcule les cumuls de fautes pour qu'il soient égaux à la somme des fautes attribuées à leur équipe.*

En cas de coupure secteur les temps morts de la période précédente sont remis à zéro. Si l'installation est complétée par les règles des 24s BT 5002/5004 avec kit de synchronisation, le fonctionnement est le suivant :

- Arrêt des 24 sec. (BT 5002/5004) et blocage du START chrono du BT 5002/5004 à chaque arrêt du chronomètre principal (BT 5100),
- Arrêt du chronomètre principal en fin de décomptage ou de comptage des 24 sec.

### **SCORES :**

Si un pupitre annexe BT 5200/5300 est connecté sur le pupitre principal la commande du score se fera sur le BT 5200, sinon on saisira les points sur le pupitre principal.

Affichage des scores de 0 à 999 par équipe.

Ajout de points à l'aide des touches score locaux (11 ou 18) ou visiteurs (12 ou 19) :

- appuyer sur la touche score de l'équipe concernée : + 1 point,
- appuyer en maintenant sur la touche score : incrémentation rapide.

Retrait de point :

- passer en mode correction, touche C (2 ou 15),
- appuyer sur la touche score de l'équipe concernée.

### **TEMPS MORTS :**

Pour afficher un temps mort et lancer son chronométrage, appuyer sur la touche temps mort de l'équipe (13 ou 14) demandant le temps mort.

Attention : pour l'attribution d'un temps mort le chrono doit être arrêté.

Pendant le décompte, les témoins de temps mort de la visu. pupitre et du panneau clignotent pour indiquer l'équipe et le nombre de temps mort en cours de décompte.

A la 50<sup>e</sup> seconde d'un temps mort, déclenchement du klaxon (si klaxon automatique) pendant 2 secondes.

En fin de décompte, déclenchement du klaxon (si klaxon automatique) pendant 5 secondes.

Arrêt d'un temps mort avant la fin du décompte :

- appuyer sur la touche du temps mort correspondant ou start chrono.

Suppression d'un temps mort (décompte terminé) :

- passer en mode correction, touche C (2),
- appuyer sur la touche temps mort (13 ou 14) correspondant.

Les temps morts attribués sont effacés automatiquement a chaque changement de période ou de prolongation.

## **FAUTES INDIVIDUELLES :**

Elles sont commandées par le pupitre annexe BT5200.

Pour attribuer une faute, presser la touche (16 ou 17) correspondant au numéro du joueur de l'équipe concernée.

L'attribution d'une faute entraîne sur le panneau, l'affichage du numéro du joueur et de son nombre de fautes pendant 15 secondes, ainsi que la remise à jour du cumul des fautes de l'équipe.

Pour supprimer une faute :

- *passer en mode correction, touche C (15),*
- *appuyer sur la touche (16 ou 17) du joueur.*

Si on veut corriger les fautes individuelles de la période précédente et que le pupitre a déjà initialisé la période suivante (chrono rechargé, raz des temps morts et des cumuls de fautes), on peut le faire grâce à la correction du chronomètre :

- *revenir à la fin de la période précédente par correction du chrono (voir chapitre 5, page 4), les cumuls de fautes de la période précédente sont restitués,*
- *corriger les fautes,*
- *lorsque les fautes sont correctes, démarrer le chrono pour qu'il décompte la fin de la période précédente et réinitialiser la période suivante.*

## **GESTION DES PROLONGATIONS :**

Si les scores sont égaux à l'issue du temps réglementaire, le chronomètre est rechargé, l'indicateur de période et les cumuls de faute sont maintenus, les temps morts sont remis à zéro. En fin de prolongation le chronomètre est rechargé, les temps morts sont remis à zéro.

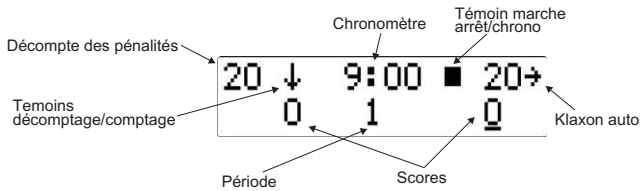
Match de 4 x 10 mn : Prolongation de 5 minutes (prolongation = suite de la 4<sup>e</sup> période).

Match de 2 x 20 mn : Prolongation de 5 minutes (prolongation = suite de la 2<sup>e</sup> période).

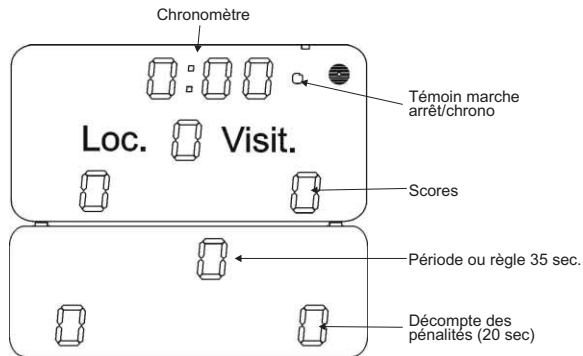
Match de 4 x 6 mn : Prolongation de 5 minutes (prolongation = suite de la 4<sup>e</sup> période).

# WATER POLO

## Pupitre principal



## Tableau



Faire l'initialisation du tableau (voir page 3) puis :

## CHRONOMÉTRAGE :

Le démarrage du chrono se fait à l'aide de la touche 'START/STOP' (5).

La séquence de chronométrage se déroule comme suit :

- décompte du temps de jeu, affichage 1<sup>re</sup> période,
- en fin de période klaxon 5 sec. (si klaxon automatique),
- affichage et démarrage automatique du décompte du temps de repos 2 sec.,
- klaxon 5" à 0'30" puis à 0'00" si le compteur est en décomptage, ou à 1'30" puis à 2'00" si le compteur est en comptage,
- affichage du temps de jeu, 2<sup>e</sup> période,
- démarrage manuel du décompte du temps jeu ('START/STOP'),
- etc.

Pour modifier la durée de la période voir le chapitre 4 page 3.

## SCORE :

Affichage des scores de 0 à 999 par équipe.

Ajout de points à l'aide des touches score locaux (11) ou visiteurs (12) :

- appuyer sur la touche score de l'équipe concernée : + 1 point,
- appuyer en maintenant sur la touche score : incrémentation rapide.

Retrait d'un point :

- passer en mode correction, touche C (2),
- appuyer sur la touche score (11 ou 12) de l'équipe concernée.

## TEMPS DE PÉNALITÉ :

Quel que soit le mode du chronomètre (compte/décompte) les pénalités sont décomptées.

Pour le décompte des temps de pénalité de 20 sec. (max. un par équipe à la fois) utiliser les touches pénalités locaux (13) ou visiteurs (14).

Commande d'une pénalité :

- appuyer sur la touche pénalité (13 ou 14) correspondant.

Annulation d'une pénalité :

- passer en mode correction, touche C (2),
- appuyer sur la touche pénalité (13 ou 14) correspondant.

En fin de décompte le compteur reste à zéro 10 secondes puis passe au noir.

Le décompte de pénalité est synchronisé sur les start/stop du chrono.

Les temps de pénalité restant en fin de période sont reportés sur la période suivante.

La correction du chronomètre entraîne la correction des temps de pénalité. Quand un temps de pénalité est revenu à 20 secondes et que l'on corrige le chronomètre, cette pénalité est annulée.

## RÈGLE DE 35 SECONDES :

Commandée à partir du pupitre annexe BT5200/5300.

Mise en marche et arrêt par la touche 'Score locaux' (18).

Reset à 35 secondes par la touche 'Score visiteurs' (19).

La mise au noir se fait avec la touche 'Fautes locaux' (15).

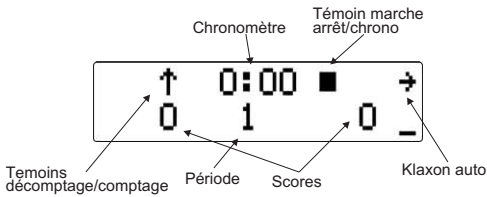
Modification du temps décompte par la touche 'CORRECTION' (15) :

- arrêter le décompte, touche (18),
- faites un reset, touche (19),
- chaque appui sur 'CORRECTION' (15) augmente de 1 la valeur du compteur, si l'appui est maintenu l'incrémentation est automatique (jusqu'à 59 sec. puis retour à 0 sec.).

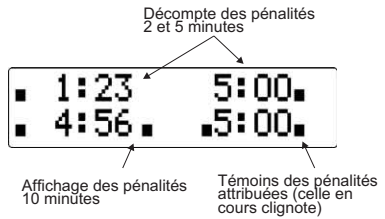
En fin de décompte klaxon 2 sec.

# HOCKEY SUR GLACE

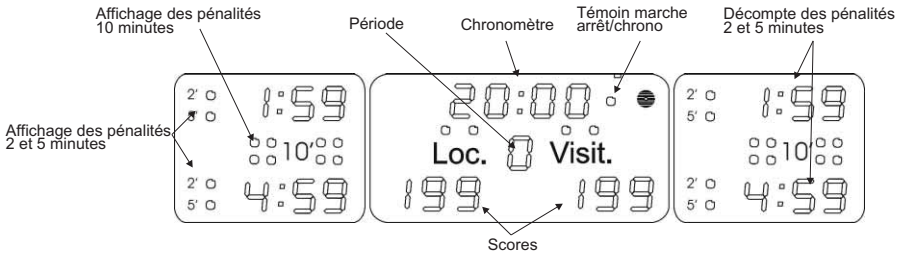
## Pupitre principal



## Pupitre secondaire



## Tableau



Faire l'initialisation du tableau (voir page 3) puis :

## CHRONOMÉTRAGE :

Le démarrage et l'arrêt du chrono se font à l'aide de la touche 'START/STOP' (5).

Pour modifier la durée de la période voir le chapitre 4 page 3.

En fin de période :

- *mode comptage* :
  - le chronomètre s'arrête à la durée de période programmée,
  - klaxon 5 sec. (si automatique),
  - après 10 sec. le chronomètre passe à zéro, affichage de la période suivante.
- *mode décomptage* :
  - le chronomètre s'arrête à zéro,
  - klaxon 5 sec. (si automatique),
  - après 10 sec. le chronomètre affiche la durée de la période programmée affichage de la période suivante.

## SCORE :

Affichage des score de 0 à 999 par équipe.

- \* Ajout des points à l'aide des touches score locaux (11) ou visiteurs (12) :
  - appuyer sur la touche score de l'équipe concernée : + 1 point.
  - appuyer en maintenant sur la touche score : incrémentation rapide.
- \* Retrait d'un point :
  - passer en mode correction, appuyer sur la touche 'C' (2).
  - appuyer sur la touche score de l'équipe concernée.

## PÉNALITÉS :

Commandées par le pupitre annexe BT5400.

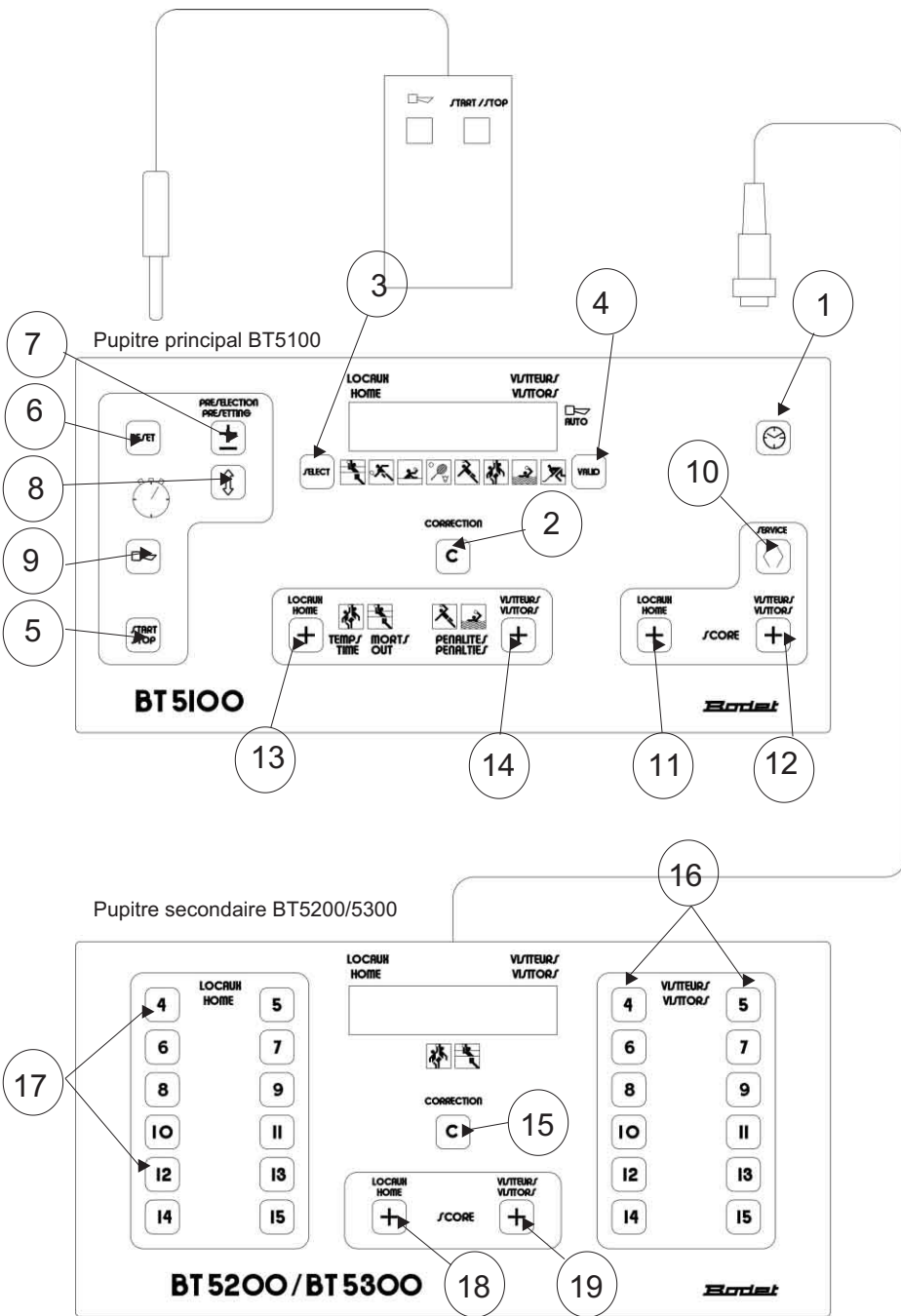
- Attribution d'une pénalité 2 ou 5 min. :
  - Le décompte est affiché sur le pupitre et le panneau.
  - Le témoin correspondant au décompte en cours clignote.
- Attribution d'une pénalité 2 et 5 min. :
  - Le décompte de la première pénalité entrée est affiché sur le pupitre et le panneau.
  - Le témoin correspondant au décompte en cours clignote.
  - Le témoin de l'autre pénalité est fixe.
- Attribution de deux pénalités de même durée :
  - Le décompte de la première pénalité est affiché sur le pupitre et le panneau.
  - Le témoin du pupitre correspondant à la pénalité en cours de décompte clignote,
  - Le témoin panneau correspondant au type de pénalité est fixe pendant le décompte de la première pénalité puis clignote pendant le décompte de la seconde.
- En fin de décompte l'affichage reste à 0:00 pendant 4 secondes puis affiche le décompte de la pénalité suivante, s'il en reste une, sinon passe au noir avec le témoin correspondant.
- Attribution d'une pénalité de 10 minutes :
  - Le témoin correspondant apparaît sur le pupitre et le panneau. Il clignote pendant la dernière minute de la pénalité.
- Suppression d'une pénalité :
  - Passer en mode correction, touche C (20),
  - Appuyer sur la touche correspondant à la pénalité à annuler.

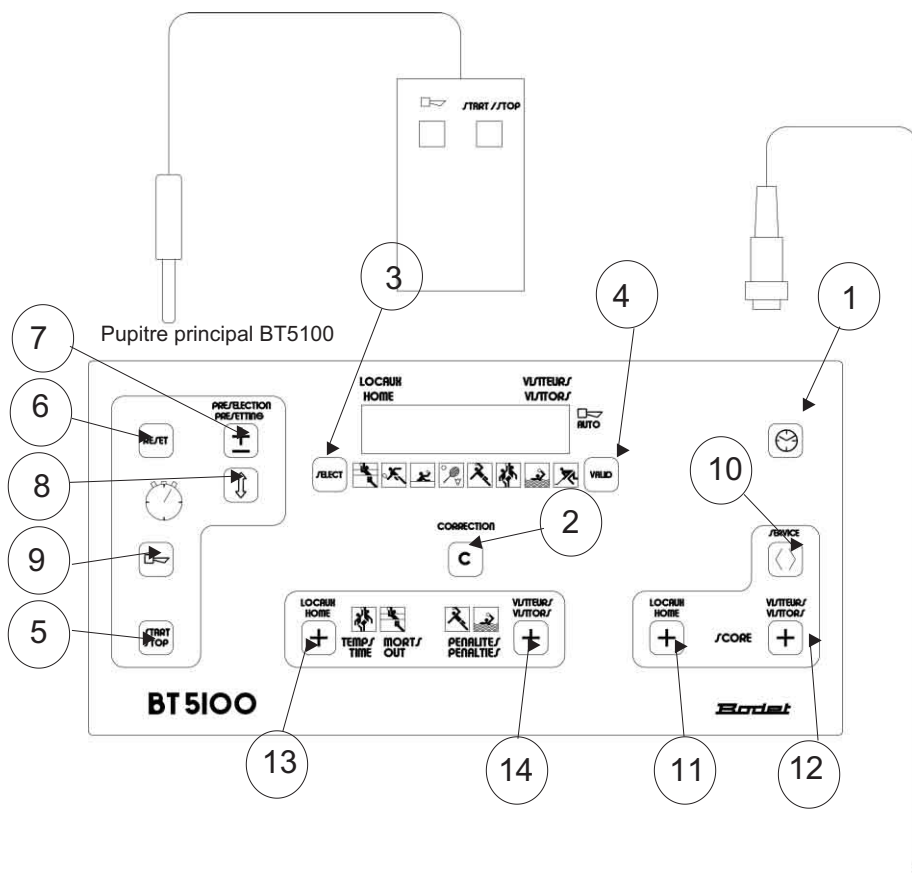
La correction du chronomètre entraîne la correction des temps de pénalité. Quand un temps de pénalité est revenu à sa valeur de départ et que l'on corrige le chronomètre, cette pénalité est annulée.

- Le décompte des pénalités est synchronisé sur les start/stop du chrono.
- Les temps de pénalité restant en fin de période sont reportés sur la période suivante.

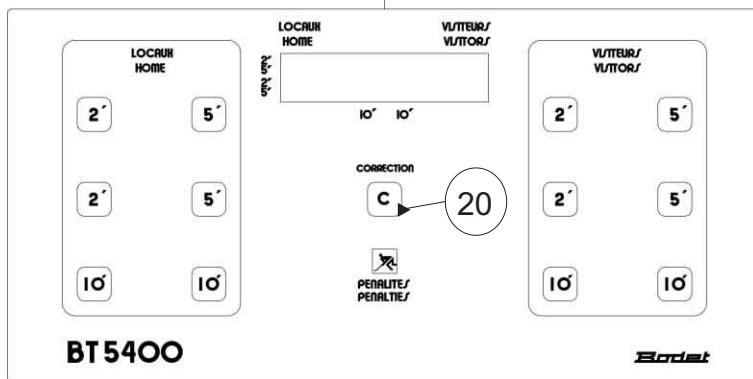
### **TÉMOINS DE BUT :**

- Jaune : fin de période.
- Rouge : témoin de but.





**Pupitre secondaire BT5400**



## **6 / SAUVEGARDE :**

Le pupitre est protégé contre les coupures d'alimentation secteur sans limite de temps, les données affichées sont intégralement sauvegardées.

## **7/ TEST :**

Pour lancer le test :

- *un appui maintenu 5 secondes sur la touche "RESET" (6) du chrono lance simultanément un test du panneau et des pupitres.*

Test du panneau :

- *Cette séquence comprend la commande du klaxon pendant 1 seconde, l'affichage de la date de l'EPRM du panneau puis la mise au blanc et au noir de tous les afficheurs au ralenti suivi du retour à l'affichage normal.*

Test des pupitres :

- *Cette séquence débute par le test du module d'affichage LCD et du buzzer, et termine par le test des touches.*

Test des touches :

- *Le nom de chaque touche apparaît sur la visu. Appuyer sur la touche affichée pour poursuivre le test (OK apparaît sur la visu.).*
- pour interrompre la séquence de test du pupitre BT 5100, appuyer sur la touche START/STOP (5).
- pour interrompre la séquence de test panneau et la séquence de test pupitre annexe (BT5200 ou BT5400) arrêter le test pupitre principal et envoyer une information sur le panneau (score ou klaxon par exemple).

## **ENTRETIEN DU PUPITRE**

Pour le nettoyage du clavier utiliser de l'eau savonneuse. Éviter tout produit diluant d'encre ou de peinture (acétone - essence . . . ).



B.P. 1 - 49340 TRÉMENTINES

Tél. 02 41 71 72 00

Fax 02 41 71 72 01

- HORLOGERIE INDUSTRIELLE
- HORLOGERIE D'EDIFICE
- CHRONOMÉTRAGE SPORTIF
- GESTION DU TEMPS

Le 19 mars 2001

### DECLARATION **CE** DE CONFORMITE

Nous déclarons que la gamme de produit *Panneaux d'affichage BT5000 & BT5000 Club* de marque **Bodet** est conforme aux dispositions réglementaires des directives européennes :

93/68/CEE	Marquage CE
89/336/CEE	Compatibilité Electromagnétique
73/23/CEE	Basse Tension - sécurité du matériel électrique

Il est conforme aux normes harmonisées européennes :

EN 55022 (98)	CEM – caractéristiques d'émission – Appareils de traitement de l'information
EN 50082-1 (98)	CEM – caractéristiques d'immunité – résidentiel, commercial, industrie légère
EN 60950 A1/A2/A3/A4/A11	Sécurité des appareils de traitement de l'information

dans la mesure où il est employé conformément aux spécifications de sa notice.

**CE** 2001

D. Rabier  
Responsable Qualité



S.A. BODET - CAPITAL : 18 000 000 F - SIRENE : 775610504.00018 - APE : 335Z - R.C. : ANGERS 59 B 99 - Internet : [www.bodet.com](http://www.bodet.com)