

Mise en garde :

La pré-programmation (4 x 10, 4 x 8,...) a été réalisée par Eric Morelle et ne doit en aucun cas être modifiée.

Quand un match commence, la pré-programmation des quarts-temps, de la mi-temps,... ne nécessite aucune intervention de l'utilisateur. De manière explicite :

- A la fin du 1^{er} quart temps : décompte automatique de 2 minutes, remise des fautes d'équipes à 0 et remise du chrono à 10 (8, 6) minutes
- A la fin du 2^{ème} quart temps : décompte automatique de 15 minutes, remise des fautes d'équipes à 0 et remise du chrono à 10 (8, 6) minutes.
- A la fin du 3^{ème} quart temps : décompte automatique de 2 minutes, remise des fautes d'équipes à 0 et remise du chrono à 10 (8, 6) minutes.
- A la fin du 4^{ème} quart temps : si nécessaire, passage à la première prolongation (préprogrammée à 5 minutes) avec la touche « next period ».

Gamme BT6000

Tennis de table | Badminton | Netball | Rink Hockey |
Floorball | Futsal | Cricket en salle | Basic sport



Manuel utilisateur



www.bodet-sport.fr

BODET Sport
ZI de Martigny
37210 Parçay Meslay | FRANCE
Fax 02 47 29 77 41

N° Indigo 0 825 828 106



Réf : 607581C

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

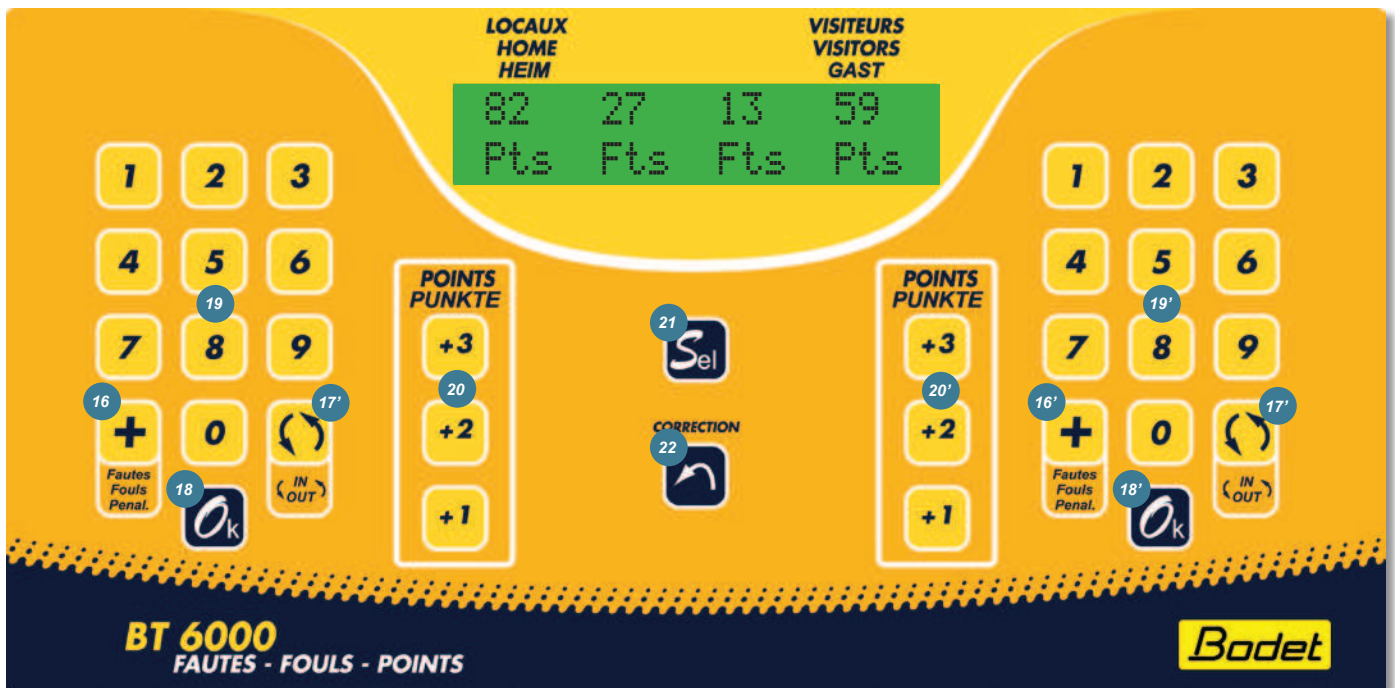
Table des matières

1. Pupitre principal	6
1.1 Démarrage du pupitre principal	6
1.2 Arrêt du pupitre	6
1.3 Choix du sport	6
1.4 Saisie noms des équipes (uniquement tableaux avec bandeau alphanumérique)	6
1.5 Message défilant (uniquement tableaux avec affichage électronique)	7
1.6 Affichage hors match	7
1.7 Chronomètre	7
1.8 Relancer un nouveau match	8
1.9 Reset	8
1.10 Revenir au menu choix du sport	8
1.11 Paramétrage du sport	9
1.12 Paramétrage numéro de joueurs	9
1.13 Klaxon	9
1.14 Luminosité	9
1.15 Correction	10
1.16 Score (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)	10
1.17 Temps morts	10
1.18 Faute/Pénalité (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)	10
2. Pupitre secondaire	11
2.1 Score	11
2.2 Fautes personnelles (selon le sport sélectionné)	12
2.3 Pénalités (selon le sport sélectionné)	12
3. Pupitres et claviers annexes	14
3.1 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession	14
3.2 Poire Start/Stop - Pupitre principal	15
3.3 Poire klaxon - Pupitre secondaire	15
3.4 Liaison série vers PC	15
4. Généralités sur les tableaux de la gamme BT6000	16
4.1 Affichage et réglage de l'heure	16
4.2 Sauvegarde des informations	16
4.3 Conseils d'utilisation	16
5. Descriptif par sport	17
Tennis de table	17
Badminton	20
Netball	24
Rink Hockey	27
Floorball	32
Futsal	37
Cricket en salle	42
Basic sport	45

Pupitre principal



Pupitre secondaire



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

(16) et (16') Affectation d'une faute personnelle ou d'une pénalité « Locaux » et « Visiteurs ».

(17) et (17') Inutilisées.

(18) et (18') Touche validation d'une faute, d'un score...

(19) et (19') Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur ou pour saisir la durée des pénalités selon sport.

(20) et (20') Touche score 1, 2 ou 3 points pour équipe ou pour un joueur « Locaux » et « Visiteurs ».

(21) Touche statistique d'un joueur.

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

1. Pupitre principal

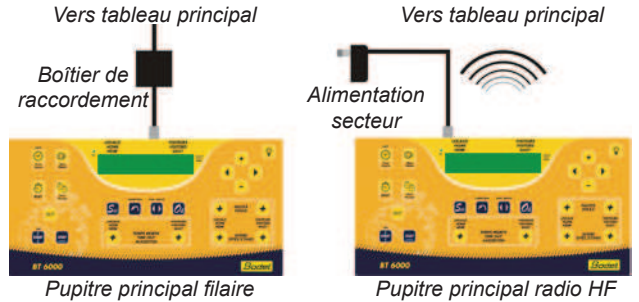
1.1 Démarrage du pupitre principal

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

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

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

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



1.2 Arrêt du pupitre

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

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

1.3 Choix du sport

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

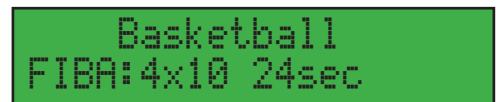
1/ Sélection du sport avec les touches GAUCHE/DROITE (13).

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

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

Après le choix du sport, il est proposé pour chaque sport plusieurs configurations de jeu «type de règlement» les plus utilisées. Chaque configuration possède des paramètres de jeu par défaut qui sont modifiables et enregistrables avec le programme paramétrage pour chaque sport. Le paramétrage «usine» est toujours récupérable.

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



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

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

Créer / Modifier un nom d'équipe

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

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

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

4/ Valider avec la touche OK (11).

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

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



Choisir et afficher les noms d'équipe

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

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

2/Valider avec la touche OK (11).

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

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

4/ Valider avec la touche OK (11).

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

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

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

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

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

1.5 Message défilant (uniquement tableaux avec affichage électronique)

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

2/Valider avec la touche OK (11).

Le dernier message affiché et un curseur s'affiche.

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

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

Nota 1 : un appui prolongé fait défiler les caractères.

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

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

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

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

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

```
Msg: FINALE_CHAMPION
NAT_2010_____→
```

```
Message memorise
```

1.6 Affichage hors match

En dehors des matchs, le tableau peut afficher :

- Heure permanente : affichage uniquement de l'heure sans coupure.

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

- Heure de 6h à 24h : affichage uniquement de l'heure. L'affichage du tableau est complètement éteint (excepté le témoin arrêt chronomètre) entre minuit et 6 heures.

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

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

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

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

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

1.7 Chronomètre

1/ Pour démarrer le chronomètre, appui bref sur la touche START (6).

2/ Pour arrêter le chronomètre, appui bref sur la touche STOP (7).

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

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

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

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

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

Rajouter/Enlever du temps de jeu au chronomètre principal

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

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

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

3/ Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

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

4/ Appui sur la touche START (6) pour relancer le chronomètre.

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

Le chronomètre doit être arrêté au préalable avec la touche STOP (7).

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour rajouter/enlever 1/10 seconde au temps de jeu. En restant appuyé, le chrono défile rapidement.

3/ Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

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

4/ Appui sur la touche START (6) pour relancer le chronomètre.

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

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

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche HAUT+ (13) pour rajouter 1/10 seconde au temps de jeu. Appuyer sur la touche autant de fois que nécessaire.

3/ Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

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

4/ Appui sur la touche START (6) pour relancer le chronomètre.

1.8 Relancer un nouveau match

1/ Pour relancer un nouveau match, appuyer sur la touche NEW MATCH (2) pendant 3 secondes.

Le pupitre se met de nouveau dans le choix du type de règlement.

2/ Si OK, appuyer sur la touche OK (11).

Le nouveau match prendra en compte les derniers paramètres validés et réinitialisera le chronomètre, le score et les fautes (individuelles et équipes).

1.9 Reset

1/ En mode match, un appui sur la touche RESET (3), recharge le chronomètre à la valeur programmée sans modification des scores et des fautes (possible si le chronomètre est arrêté). Lors d'une création d'un message défilant ou d'un nom d'équipe, un appui efface le texte en cours.

1.10 Revenir au menu choix du sport

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

1.11 Paramétrage du sport

Le paramétrage pré-enregistré pour chaque sport peut être modifié. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Affichage du match prêt au démarrage.

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

1/ Pour modifier les paramètres du sport concerné, appuyer sur la touche SEL (8) pendant 3 secondes. Affichage des paramètres modifiables.

2/ Les paramètres sont différents pour chaque sport. Avec les touches HAUT+ et BAS- (13), modifier les valeurs de chaque paramètre.

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

3/ Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche DROITE (13).

4/ Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche GAUCHE (13).

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

5/ Pour que le pupitre se replace en position de démarrage d'un match avec les nouvelles valeurs des paramètres enregistrées appuyer sur la touche OK (11).

1.12 Paramétrage numéro de joueurs

1/ Appuyer sur la touche SEL (8) pendant 3 secondes pour entrer dans le menu paramétrage du sport.

2/ Appuyer sur les touches GAUCHE/DROITE (13), pour arriver sur le premier paramètre numéro de joueur.

3/ Un numéro de joueur est demandé pour chaque joueur de l'équipe LOCAL : saisir le numéro via les touches TOUCHES HAUT+/BAS- (13). Le numéro saisi est celui indiqué sur le dossart du joueur.

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

4/ Une fois que tous les numéros de joueurs sont saisis pour l'équipe LOCAL on passe au paramétrage de l'équipe VISITEUR sur le même principe. Le numéro saisi est celui indiqué sur le dossart du joueur.

```
Numero du Joueur  
LOC 4 : 4
```

5/ Une fois que toutes les saisies sont terminées, appui sur la touche OK (11).

```
Numero du Joueur  
LOC 4 : 99
```

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

```
Numero du Joueur  
VIS 4 : 4
```

1.13 Klaxon

1/ Appui sur la touche KLAXON (5). La durée de l'appui = la durée de la sonnerie.

Possibilité d'arrêter le klaxon en appuyant sur la touche klaxon du pupitre principal ou poire klaxon.

Le klaxon automatique s'arrête par défaut au bout de 5 secondes en fin de période.

Lors d'un arrêt du chronomètre manuellement ou à la fin du temps de possession, le klaxon sonne pendant 3 sec.

1.14 Luminosité

1/ Appui sur la touche LUMINOSITÉ (30) pendant 3 secondes.

Possibilité de régler la luminosité des tableaux et des afficheurs temps de possession indépendamment.

2/ Appui sur les TOUCHES GAUCHE ou DROITE (13) pour passer au réglage de la luminosité de l'afficheur temps de possession.

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

3/ Avec les touches HAUT+ et BAS- (13), modifier la valeur de la luminosité (1 à 5).

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

1.15 Correction

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

La visu du pupitre clignote.

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

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

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

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



7 ↓ 9:42 ■ 13→
◀◀ 104 4/4 98 ▶▶



4 ↓ 8:32 ■ 11 →
◀ 101 4/4 97 ▶▶

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

Ajouter des points

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

Enlever des points

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur les touches SCORE (15) ou (15') correspondantes.

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

3/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

Les nouveaux scores sont instantanément affichés sur le tableau d'affichage.

1.17 Temps morts

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

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

Enlever un temps mort déjà attribué à une équipe

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

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

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

3/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

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

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

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

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

Enlever des fautes/pénalités

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

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

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

3/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

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

2. Pupitre secondaire

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

2.1 Score

Ajouter des points

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

Enlever des points

1/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

La visu du pupitre clignote.

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

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

3/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

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

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

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

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

4/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

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

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

Astuce :

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

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

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

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

2.2 Fautes personnelles (selon le sport sélectionné)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

La visu du pupitre clignote.

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

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

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

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

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

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

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

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

5/ Appui sur la touche CORRECTION (22).

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

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

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

2.3 Pénalités (selon le sport sélectionné)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1/Appui sur la touche CORRECTION (22).

Correction : Pen
No de joueur ?

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

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

Correction : Pen 43
Valider avec C

4/Appui sur la touche CORRECTION (22).

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

3. Pupitres et claviers annexes

3.1 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession

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

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

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

Fonctionnement normal de l'appareil des 24 secondes

- 1/ Un appui sur la touche START / STOP (5) du pupitre temps de possession démarre le décompte du chronomètre du temps de possession. Un nouvel appui sur cette touche permet un arrêt de ce chronomètre.
- 2/ Un appui prolongé sur la touche RESET 24s (25) ou RESET 14s (32) du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du tableau temps de possession et une mise au noir de la visu. Lors du relâchement, le chronomètre temps de possession reprend sa valeur initiale de 24 sec ou 14 sec selon la touche.
- 3/ Un appui sur la touche EFFACE (26) (la visu affiche - -) du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du tableau temps de possession et une mise au noir de la visu. Un nouvel appui sur cette touche permet le ré-affichage de la valeur en cours de décompte, sans modification de l'état du chrono temps de possession.

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

Violation du temps de possession

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

Récupération du temps de possession

- 1/ Dans le cas d'une erreur de manipulation de l'opérateur du chronomètre temps de possession (appui accidentel sur la touche RESET 24s (25) du pupitre du temps de possession), il est possible de récupérer l'ancien temps de possession par un appui sur la touche EFFACE (26) dans les 2 secondes suivant l'appui sur la touche RESET 24s (25).

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

Modification du temps de possession en cours

- 1/ Arrêter le chronomètre temps de possession avec la touche START / STOP (23).
- 2/ Appuyer sur la touche CORRECTION (28) du pupitre temps de possession.
La visu du pupitre, la led du pupitre ainsi que le tableau se mettent à clignoter.
- 3/ Chaque appui sur la touche PLUS + (27) du pupitre temps de possession incrémente de 1 seconde le temps de possession en cours. Cette valeur ne peut pas dépasser la valeur du RESET (25) mémorisée (par défaut 24 sec).
- 4/ Chaque appui sur la touche MOINS - (29) du pupitre temps de possession décrémente de 1 seconde le temps de possession en cours.
- 5/ Appuyer de nouveau sur CORRECTION (28) pour revenir en mode normal.

Klaxon

- 1/ Un appui sur la touche KLAXON (5) permet uniquement d'arrêter le klaxon lancé automatiquement