

Gamme BT6000 Club / Master / Evolution

Manuel utilisateur



N° Indigo 0 825 06 68 71

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



Réf. 606140C

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

Avant propos

Ce manuel présente les fonctionnalités des panneaux de la gamme BT6000 Master et Evolution :

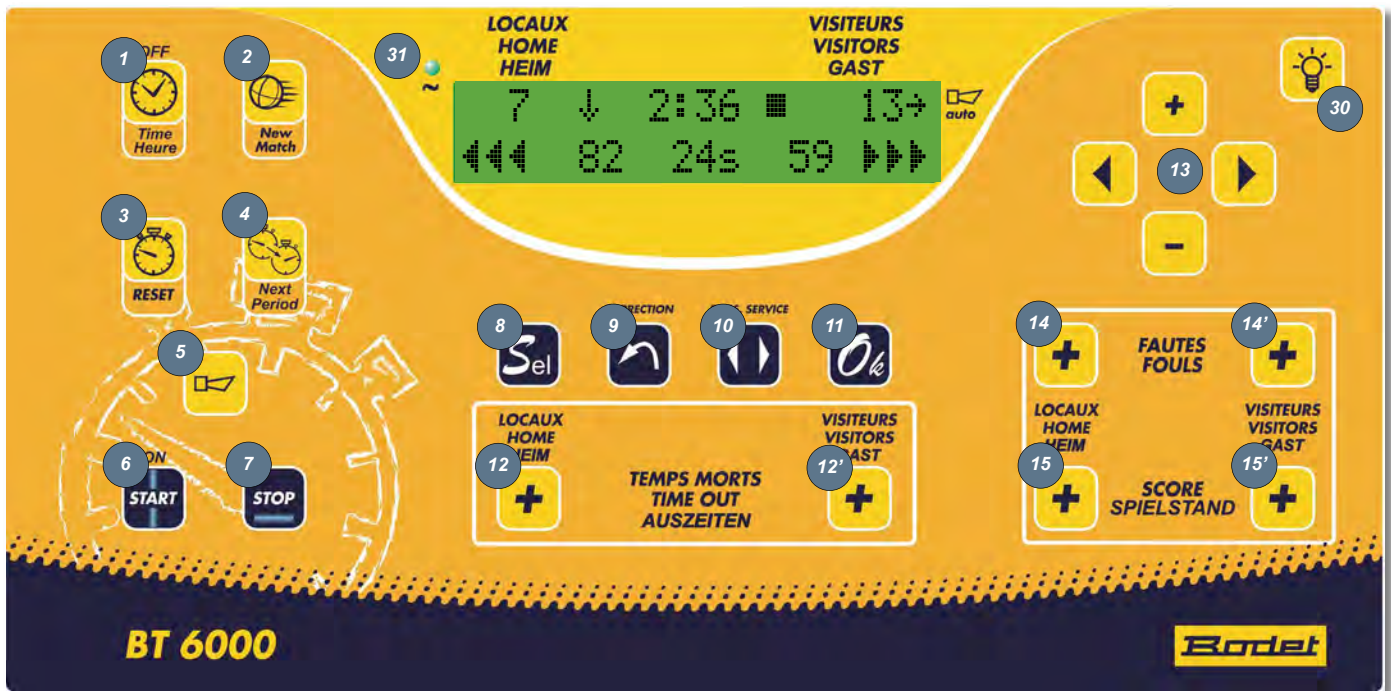
- Fonctionnement de chacun des pupitres de la gamme.
- Descriptif de chaque programme sport.

Il est important de repérer le nom de votre panneau principal BT6000 pour pouvoir naviguer plus aisément dans le manuel : voir §6 (au dos du manuel).

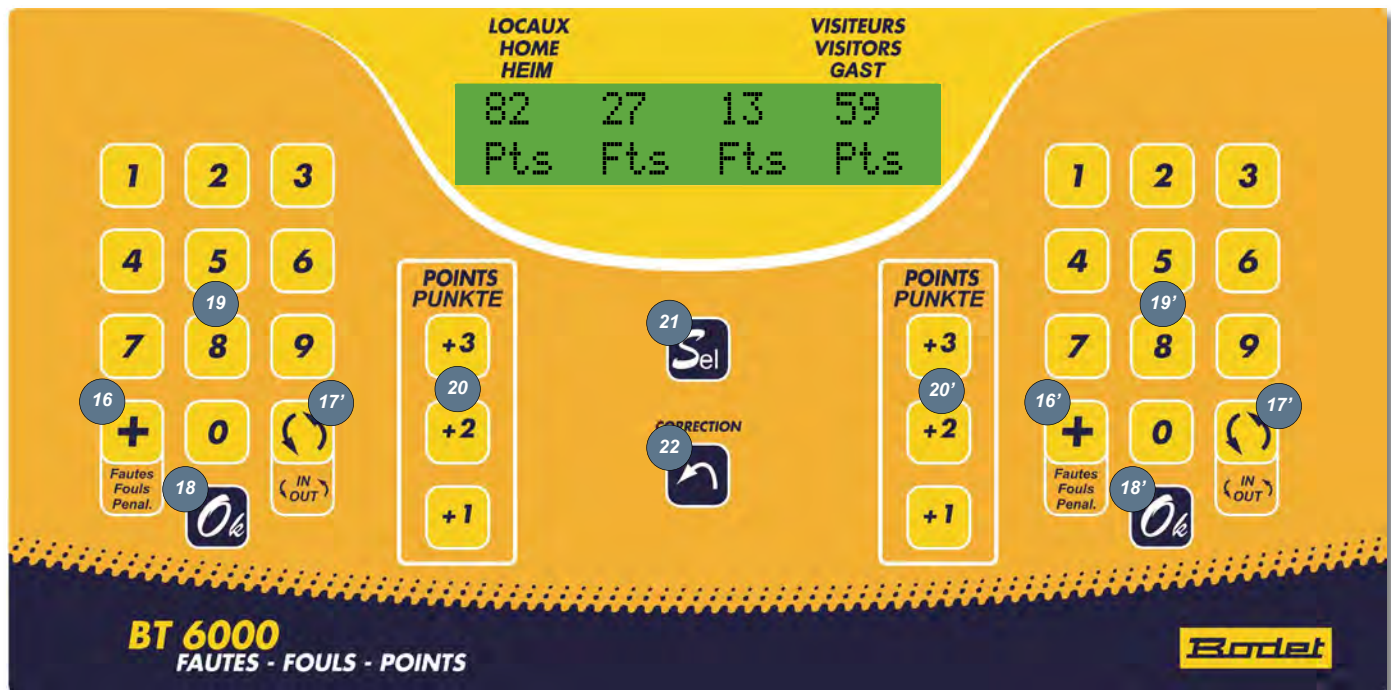
Table des matières

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 Noms des équipes (uniquement pour les panneaux BT6000 Master Alpha)	6
1.5 Chronomètre	7
1.6 Relancer un nouveau match	7
1.7 Reset	7
1.8 Revenir au menu choix du sport	8
1.9 Paramétrage du sport	8
1.10 Paramétrage numéro de joueurs (uniquement BT6230 / BT6330)	8
1.11 Klaxon	8
1.12 Luminosité	8
1.13 Correction	9
1.14 Scores (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)	9
1.15 Temps morts	9
1.16 Faute/Pénalité (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)	9
2. Pupitre secondaire	10
2.1 Fautes personnelles (la fonction pénalité est automatiquement désactivée)	10
2.2 Scores	10
3. Pupitres et claviers annexes	12
3.1 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession	12
3.2 Poire Start/Stop - Pupitre principal	13
3.3 Poire klaxon - Pupitre secondaire	13
3.4 Pupitre série	13
4. Généralités sur les tableaux de la gamme BT6000	14
4.1 Affichage et réglage de l'heure et de la température	14
4.2 Sauvegarde des informations	14
4.3 Conseils d'utilisation	14
5. Descriptif par sport	16
Basket Ball	16
Handball	22
Volley ball	26
Tennis	30
Tennis de table	33
Badminton	36
Netball	40
Rink hockey	43
Floorball	48
Futsal	53
Entraînement	58
Lutte	61
Boxe	64
Squash	67
Pelote Basque	70
6. Aperçu de la gamme CLUB & MASTER & EVOLUTION des panneaux d'affichage BT6000	73

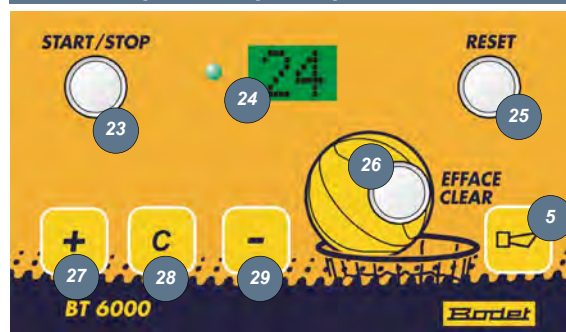
Pupitre principal



Pupitre secondaire



Pupitre temps de possession



- (1) Affichage heure ou match.
- (2) Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec. Re-saisir le type de match et valider.
- (3) Reset chrono : 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 revenir en mode normal.
- (10) Affectation possession de ballon (gauche ou droite). Un appui sur C (9) puis Possession (10) efface la possession.
- (11) En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.
- (12) et (12') Affectation temps mort « Locaux » ou « Visiteurs ». Arrêt automatique du TM en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.
- (13) Touches de navigation dans les menus.
- (14) et (14') Affectation d'une faute d'équipe « Locaux » ou « Visiteurs ».
- (15) et (15') Score + 1 point par équipe « Locaux » et « Visiteurs ».
- (30) Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.
- (31) Témoin présence secteur.

- (16) et (16') Affectation d'une faute personnelle « Locaux » et « Visiteurs ».
- (17) et (17') Inactives pour le moment.
- (18) et (18') Touche validation d'une faute, d'un score...
- (19) et (19') Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur ou pour saisir la durée du temps mort ou de la pénalité.
- (20) et (20') Touche score 1, 2 ou 3 points pour équipe ou pour un joueur « Locaux » et « Visiteurs ».
- (21) Touche statistique d'un joueur.
- (22) Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.

- (23) Lancement / Arrêt du temps de possession.
- (24) Affichage du temps de possession avec témoin led Start/Stop.
- (25) Reset à 24 sec du temps de possession (si appui RESET et que la valeur du chronomètre temps de jeu est inférieure à la valeur du temps de possession alors mise au noir des afficheurs).
- (26) Effacement affichage temps de possession seulement si le temps de possession est arrêté (la visu (24) s'éteint également). Annulation du RESET 24 sec si appui < 2 sec après l'appui sur la touche RESET.
- (27) (28) (29) Mode correction : un appui bref sur la touche C (28), la visu clignote. Appuyer sur la touche + (27) pour incrémenter le temps de possession de 1 sec et appuyer sur la touche - (29) pour décrémenter d'une seconde. Appuyer sur la touche C (28) pour revenir en mode normal. Correction jusqu'à 90 sec (1'30 pour les jeux de mi-temps).

1. Pupitre principal

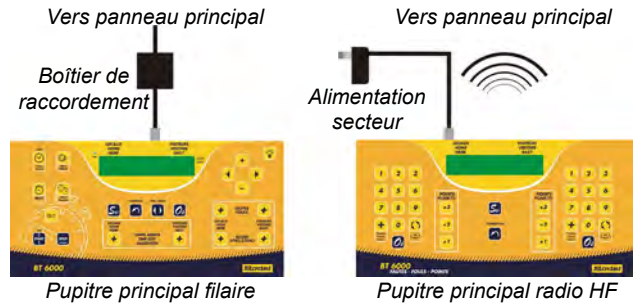
1.1 Démarrage du pupitre principal

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 panneaux 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 et la température.

1.3 Choix du sport

Si tout est OK, 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 type de 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).

```
Choix du sport
Basket Ball
```

```
Basketball
FIBA:4x10 24sec
```

1.4 Noms des équipes (uniquement pour les panneaux BT6000 Master Alpha)

Si le tableau possède les noms des équipes paramétrables, le pupitre propose de changer le nom des équipes.

1/ 3 modes de saisie du nom de l'équipe existent, appuyer sur la touche SEL (8) pour passer d'un mode à l'autre.

Mode 1 : le pupitre propose LOC pour l'équipe Local et VIS pour l'équipe Visiteur. Non modifiable.

Mode 2 : le pupitre propose la saisie d'un nom d'équipe sur 1 seule ligne.

Mode 3 : le pupitre propose la saisie d'un nom d'équipe sur 2 lignes.

```
Nom LOC : LOC■
```

```
Nom LOC : ASVEL■
```

```
Nom LOC : __PAU_
ORTHEZ■
```

2/ Pour le mode 2 ou 3, choisir chaque lettre avec les FLÈCHES HAUT+/BAS- (13). Déplacement via les FLÈCHES GAUCHE/DROITE (13).

3/ Valider avec la touche OK (11).

On passe au paramétrage de l'équipe VISIT.

4/ La procédure est identique à la saisie du nom de l'équipe locale.

5/ Valider avec la touche OK (11).

Le pupitre est prêt pour lancer le match.

Nota : pour le mode 2 ou 3, le pupitre propose toujours la dernière saisie.

1.5 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).

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour rajouter/enlever 1 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.

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. 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.

Rajouter du temps de jeu à la fin d'une période

Uniquement possible à la fin de la période dans les 30 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. Un appui long sur la touche HAUT+ (13) pour rajouter 1 seconde au temps de jeu.

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.

1.6 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).

1.7 Reset

1/ 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).

1.8 Revenir au menu choix du sport

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

```
Choix du sport
Basket Ball
```

1.9 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.

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

```
Temps Possession
Duree : 24 sec
```

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.

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

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

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

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

1.10 Paramétrage numéro de joueurs (uniquement BT6230 / BT6330)

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

```
Temps Possession
Duree : 24 sec
```

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

```
Numero du joueur
LOC 4 : 4
```

3/ Un numéro de joueur est demandé pour chaque joueur de l'équipe LOCAL : saisir le numéro via les touches FLÈCHES HAUT+/BAS- (13).

```
Numero du joueur
LOC 4 : 99
```

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.

```
Numero du joueur
VIS 4 : 4
```

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

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

1.11 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.

1.12 Luminosité

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

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

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

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

```
Luminosite tps Poss
+/- 4
```

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

1.13 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 :

- NEXT PERIOD (4) : pour revenir à une période de jeu précédente.
- 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.
- FLÈCHE 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 ▶▶

1.14 Scores (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 SCORES (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.

1.15 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.

1.16 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 scores).

2.1 Fautes personnelles (la fonction pénalité est automatiquement désactivée)

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.

2.2 Scores

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 (15) ou (15') 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 Val

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 (9).

Correction: +3Pts
No de joueur ?

2/Appui sur la touche Pts +1, +2 ou +3 (15) ou (15') 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 (9).

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.

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.

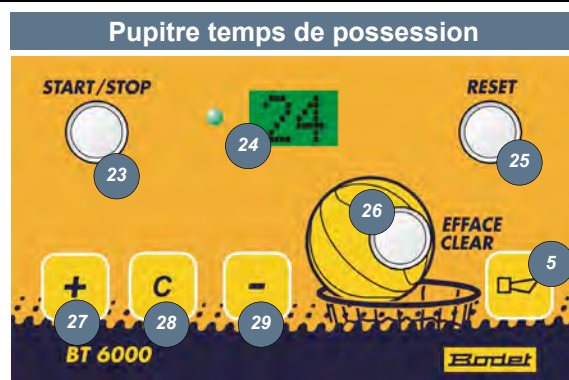
Fonctionnement normal de l'appareil des 24 secondes

1/ Un appui sur la touche START / STOP (23) 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 (25) du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du panneau temps de possession et une mise au noir de la visu. Lors du relâchement, le chronomètre temps de possession reprend sa valeur initiale (ex : 24 sec en basket).

3/ Un appui sur la touche EFFACE (26) (la visu affiche - -) du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du panneau 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 panneau 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 panneau.

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 (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 (25).

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 panneau 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.

Modification de la valeur du RESET mémorisée (par défaut 24 sec)

Pour modifier la valeur du RESET (temps de possession maxi), il faut :

- 1/ Arrêter le chronomètre temps de possession avec la touche START / STOP (23).
- 2/ Un appui prolongé de 3 sec sur la touche CORRECTION (28) du pupitre temps de possession.
La visu du pupitre de possession et le panneau 24 sec se mettent à clignoter. La led du pupitre et du panneau sont alors éteintes. La valeur affichée correspond à la valeur du RESET en cours.
- 3/ Chaque appui sur la touche PLUS + (27) du pupitre temps de possession incrémente de 1 sec la valeur du RESET (25) en cours. Cette valeur ne peut pas dépasser 99 sec.
- 4/ Chaque appui sur la touche MOINS - (29) du pupitre temps de possession décrémente de 1 sec valeur du RESET (25) en cours.
- 5/ Appuyer de nouveau sur CORRECTION (28) pour revenir en mode normal.
Attention : pas de conservation de ce paramètre après une coupure de courant.

Klaxon

- 1/ Un appui sur la touche KLAXON (5) permet uniquement d'arrêter le klaxon lancé automatiquement en fin de possession. **Cette touche ne permet pas de lancer de coup de klaxon.**

Réglage luminosité de l'afficheur 24 sec (voir §1.12)

3.2 Poire Start/Stop - Pupitre principal

- 1/ Un appui sur la poire START/STOP lance le chronomètre. Un nouvel appui sur la poire START/STOP arrête le chronomètre.

3.3 Poire klaxon - Pupitre secondaire

- 1/ Permet d'activer le klaxon du tableau principal : durée appui touche = durée du klaxon; arrêt klaxon automatique.

3.4 Pupitre série

- 1/ La trame de l'affichage peut être envoyé sur un PC via une liaison série RS232.
Nota : une refonte du logiciel d'affichage vidéo est actuellement en cours de réalisation.

4. Généralités sur les tableaux de la gamme BT6000

Aucun remplacement ou aucune modification n'est nécessaire sur les panneaux pour passer du mode de communication HF en filaire et inversement. La reconnaissance se fait automatiquement.

L'utilisation des pupitres en version radio HF ou filaire est identique. Une antenne radio est intégrée dans le pupitre. Un pupitre peut commander un ou plusieurs panneaux.

Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.

Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 10 heures. Durée de charge complète 8 heures. Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : pupitre alimentée, led verte clignotante : batterie chargée

Avant le démarrage du pupitre s'assurer que le tableau est alimenté en 230V (affichage de l'heure et de la température apparentes). Une alimentation externe 230V alimente le pupitre principal.

La batterie interne du pupitre principal ne supporte que la sauvegarde automatique des données en cas de coupure de courant. Le message « Sauvegarde en cours » apparaît sur le pupitre pendant 30 secondes.

Lorsque le pupitre secondaire est utilisé, celui-ci est alimenté par le pupitre principal. Procéder de même si le pupitre 24-35 secondes (Basket Ball et Water Polo) est utilisé, le relier au pupitre principal.

4.1 Affichage et réglage de l'heure et de la température

1/ Pour afficher l'heure et la température sur le tableau, appui bref sur touche TIME (1).

L'horloge est interne au tableau d'affichage, on peut donc laisser le tableau sous tension et l'heure affichée même si le pupitre est éteint. L'heure est sauvegardée pendant une coupure secteur. La température affichée est celle au niveau du panneau d'affichage. La sonde de température est extérieure au panneau. L'heure et la température s'affichent par alternance.

2/ Pour retourner au mode match, appuyer de nouveau sur la touche TIME (1).

Réglage de l'heure

1/ Appuyer sur la touche TIME (1) pour accéder au menu heure et température.

2/ Appuyer sur la touche CORRECTION (9).

Les minutes sur la visu du pupitre principal clignote.

3/ Modification de la valeur avec les touches FLÈCHES HAUT+/BAS- (13).

4/ Aller sur les heures avec les touches FLÈCHES GAUCHE/DROITE (13), modification de la valeur avec les touches FLÈCHES HAUT+/BAS- (13).

5/ Appuyer de nouveau sur la touche CORRECTION (9) : pour sortir du menu heure. L'horloge démarre à 00 sec.

Un décalage de quelques degrés par rapport à la température mesurée peut-être ajouté par un technicien BODET.

4.2 Sauvegarde des informations

Version radio HF ou filaire : en cas de coupure secteur sur le tableau, le pupitre principal garde en mémoire toutes les informations, l'affichage du tableau devient noir. Au retour secteur le tableau réaffiche les informations mise à jour du pupitre.

4.3 Conseils d'utilisation

Débuter les matchs avec un pupitre bien chargé.

Débrancher le pupitre, puis le ranger dans la sacoche de rangement. Passage automatique de l'affichage tableau en mode heure et température.

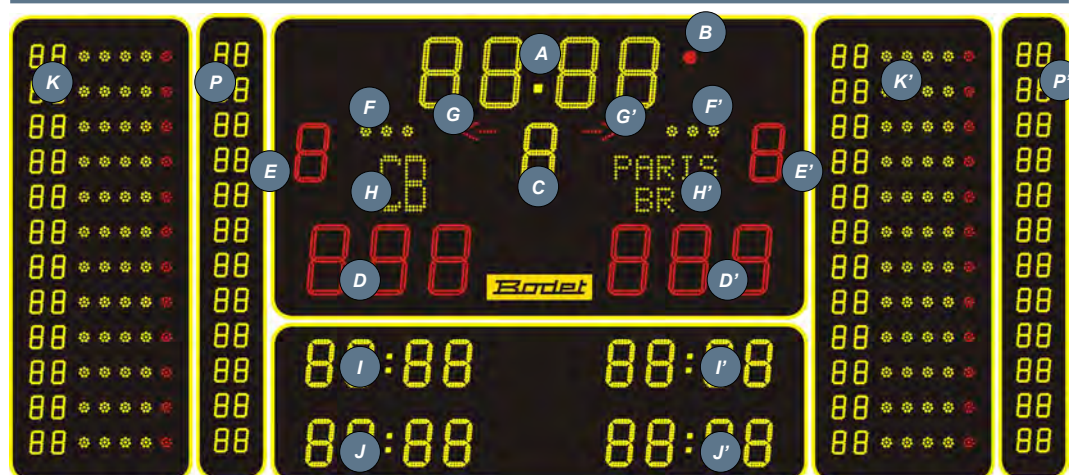
BT6025 / BT6125 / BT6225 / BT6325 Evolution



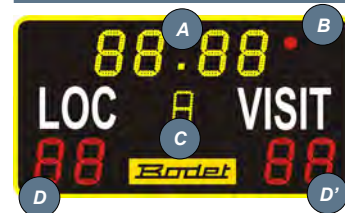
BT6120 Club



BT6030 / BT6130 / BT6230 / BT6330 / BT6630 Master



BT6020 Club



BT6002



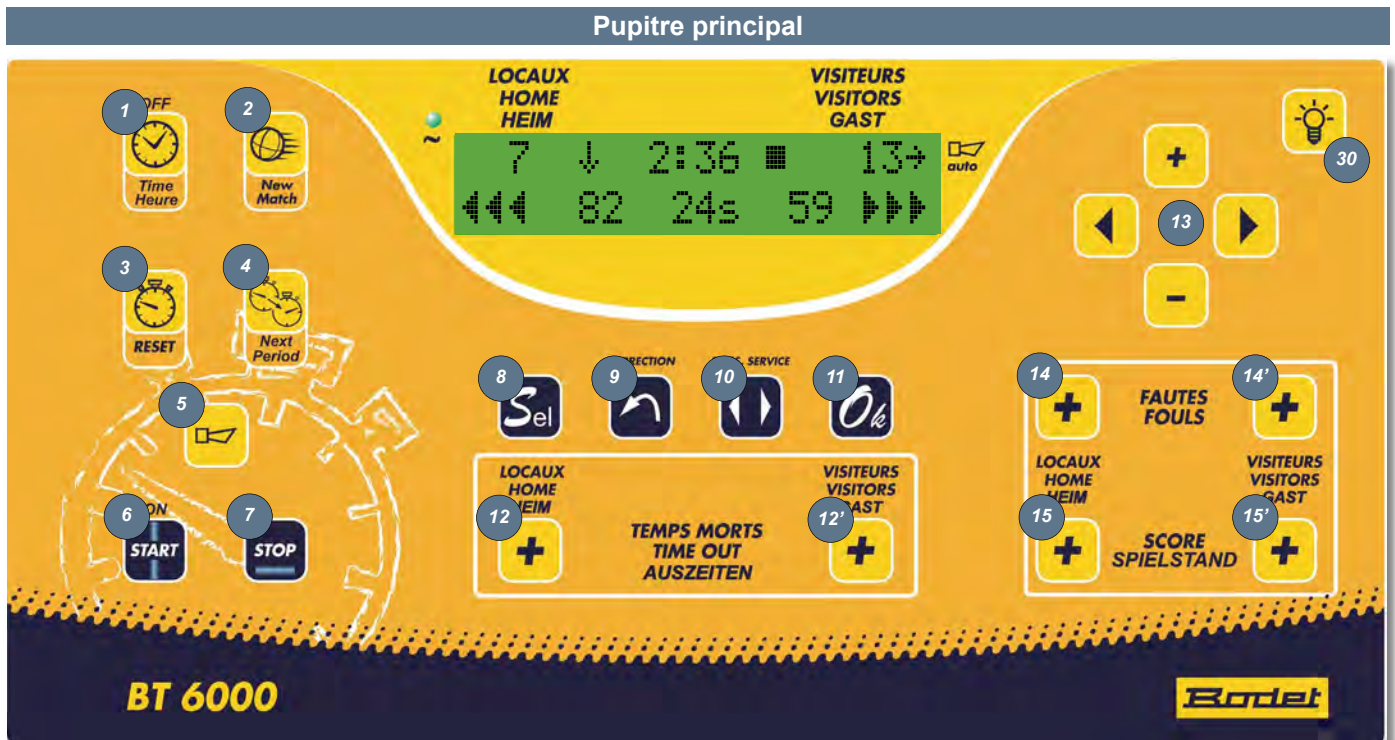
BT6006



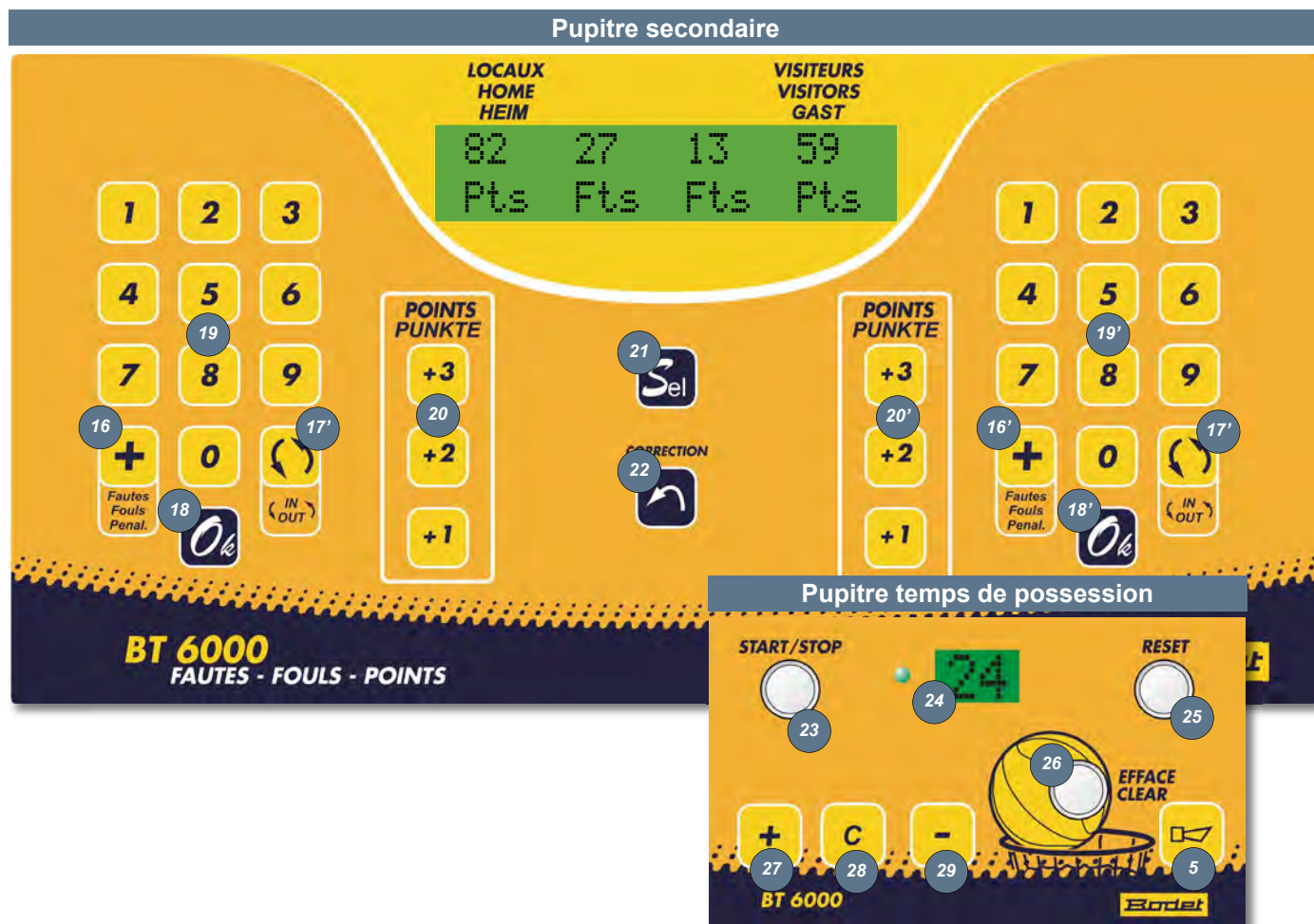
Désignation

Indice

Chronomètre minutes-secondes (affichage 1/10 de seconde pour la dernière minute de jeu). Décompte du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores de 0 à 999 LOC/VISIT.	D et D'
Cumul fautes équipes LOC/VISIT. Remise à zéro du cumul des fautes équipes à la fin de chaque période.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque période.	F et F'
Flèche possession de ballon LOC/VISIT.	G et G'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Dernière faute personnelle LOC/VISIT (n° de joueur /nombre de fautes).	I et I'
Décompte du temps mort LOC/VISIT.	J et J'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs paramétrables.	K et K'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs sérigraphiés non modifiable.	L et L'
Décompte du temps mort ou dernière faute personnelle avec témoin de l'équipe concernée	M
Décompte temps de possession. Affichage du dixième de seconde du temps de possession pendant la dernière seconde (le segment en bas à gauche indique le mode dixième de seconde).	N
Témoin arrêt du chronomètre.	O
Nombre de points par joueur.	P et P'



Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante (une période étant soit un temps de jeu, un temps de repos ou temps d'avant match).	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation possession de ballon (gauche, droite ou aucun).	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Affectation d'une faute d'équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30



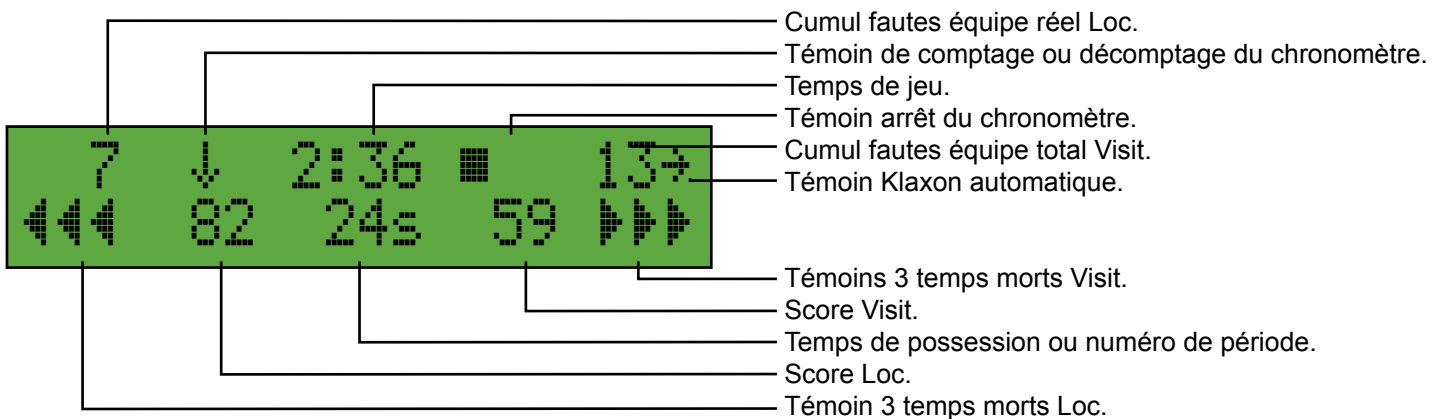
Désignation	Indice
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Affectation d'une faute personnelle Loc/Visit.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Touche validation d'une faute.	18 et 18'
Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur.	19 et 19'
Touche score 1, 2 ou 3 points pour l'équipe ou pour un joueur Loc/Visit.	20 et 20'
Touche statistique d'un joueur.	21
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	22
Lancement/Arrêt du temps de possession.	23
Affichage du temps de possession avec témoin led Start/Stop.	24
Reset à 24 sec du temps de possession.	25
Effacement de l'affichage du temps de possession (seulement si le temps de possession est arrêté).	26
Un appui sur la touche incrémente le temps de possession de 1 sec en mode correction	27
Mode correction du temps de possession : un appui bref sur la touche et la visu clignote. Faire la correction avec les touches (27) et (28) puis re-appuyer sur la touche pour revenir en mode normal. Correction jusqu'à 90 sec (1'30 pour les jeux de mi-temps).	28
Un appui sur la touche décrémente le temps de possession de 1 sec en mode correction	29

Le pupitre secondaire est utilisé uniquement avec les panneaux BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230 et BT6330. Les touches scores (15) et (15') et les touches fautes (14) et (14') du pupitre principal sont alors inactives.

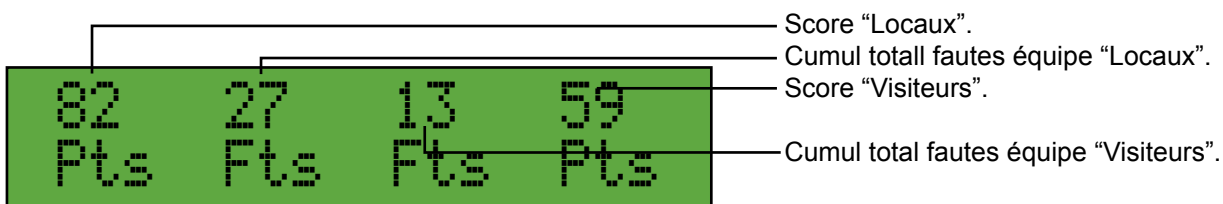
Type de sport	Désignation
Basketball FIBA:4x10 24sec	Jeu en 4 périodes de 10 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 temps morts de 1 minute par période - 1 temps mort par prolongation - Temps repos à 0 - Prolongation 5 minutes - Matches internationaux - Nationaux 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.
Basketball 4x 6 24sec	Jeu en 4 périodes de 6 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 Temps morts - Temps de repos à 0 - Matches jeunes.
Basketball 2x 2 + 6x 4	2 période de 2 minutes avant le match - Jeu en 4 périodes de 6 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 Temps morts - Temps de repos à 0 - Matches jeunes.

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

Visu du pupitre principal



Visu du pupitre secondaire



Entre les périodes de jeu

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

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

Menu paramétrage du sport

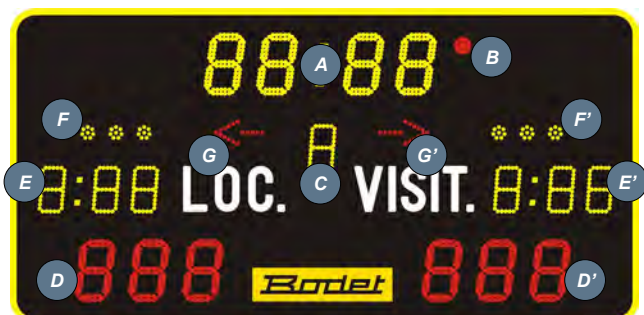
La configuration de base pré-enregistrée pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SELECT (8) pendant 3 sec :

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

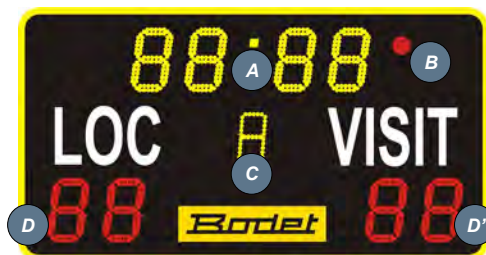
Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Paramètres	Description
Tps possession duree : 24 sec	24 sec	24 sec	24 sec	1 à 99 secondes	Durée du temps de possession du ballon 24 sec.
Fin posses. stop chrono : Non	Non	Non	Non	Oui ou Non	Le décompte à 0 du temps de possession arrête ou non le chronomètre principal.
Tps possession en 1/10 : Non	Non	Non	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 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 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	4	1 à 9 périodes	Sélection d'un match en 1 à 9 périodes.
Duree periode match : 10 min	20 min	16 min	6 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 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.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	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.
Duree repos mi -match : 0 min	0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.
Prolongation duree : 5 min	5 min	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	8	8	1 à 9	Choix du nombre maxi. de fautes cumulées par équipe.
Nombre fautes Perso : 5	5	5	5	1 à 6	Choix limitation de 1 à 6 fautes personnelles avant exclusion.
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.
Klaxon auto fin TM : Non	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	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.
Numero du joueur LOC 4 : 4	4	4	4	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 4 local.
Numero du joueur VIS 15 : 15	15	15	15	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 15 visiteur.
Gestion Point Par Joueur : Non	Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, la fonction point par joueur est active. Si NON, la fonction point par joueur est désactivée.
Duree activation klaxon : 5 sec	5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Maintient result Pendant : 30sec	30 sec	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	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.

Type 5 (mini-basket)	Paramètres	Description
Nb periode avant match : 2	1 à 9 périodes	Choix du nombre de période d'avant match.
Duree avant match : 2 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période d'avant match.
Nb periodes /match : 4	2 ou 4 périodes	Sélection du match en 2 ou 4 périodes.
Duree periode match : 6 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Duree tps repos auto : 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.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 à 50 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref, le démarrage prochain du match.
Duree repos mi -match : 0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.
Prolongation duree : 5 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points. Une prolongation de 5 minutes renouvelable si égalité.
Cumul max fautes equipe : 8	1 à 9	Choix du nombre maxi. de fautes cumulées par équipe.
Nombre fautes perso : 5	1 à 6	Choix limitation de 1 à 6 fautes personnelles avant exclusion.
Temps mort duree : 60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.
Klaxon auto fin TM : Non	Oui ou Non	Si OUI, le klaxon sonnera automatiquement à chaque fin de temps mort.
Klaxon avant fin TM : 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	0 à 5 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Maintient result pendant : 30sec	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	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

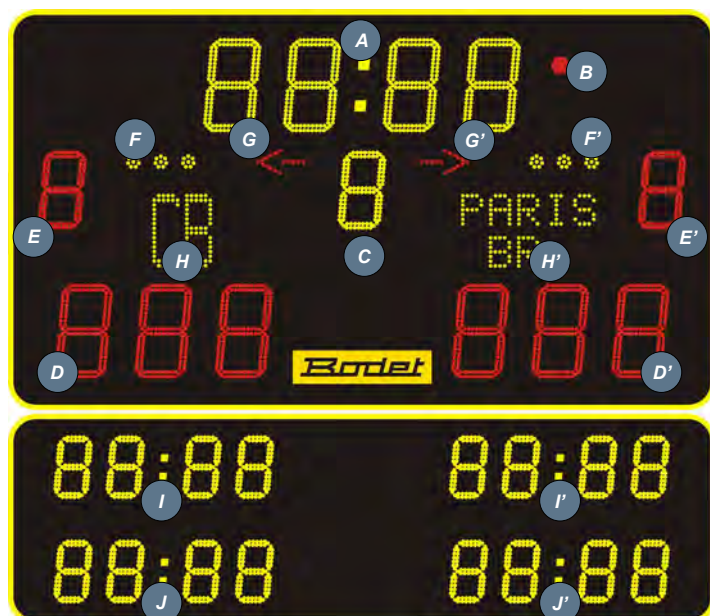
BT6120 Club



BT6020 Club



BT6030 / BT6130 Master



BT6025 / BT6125 Evolution

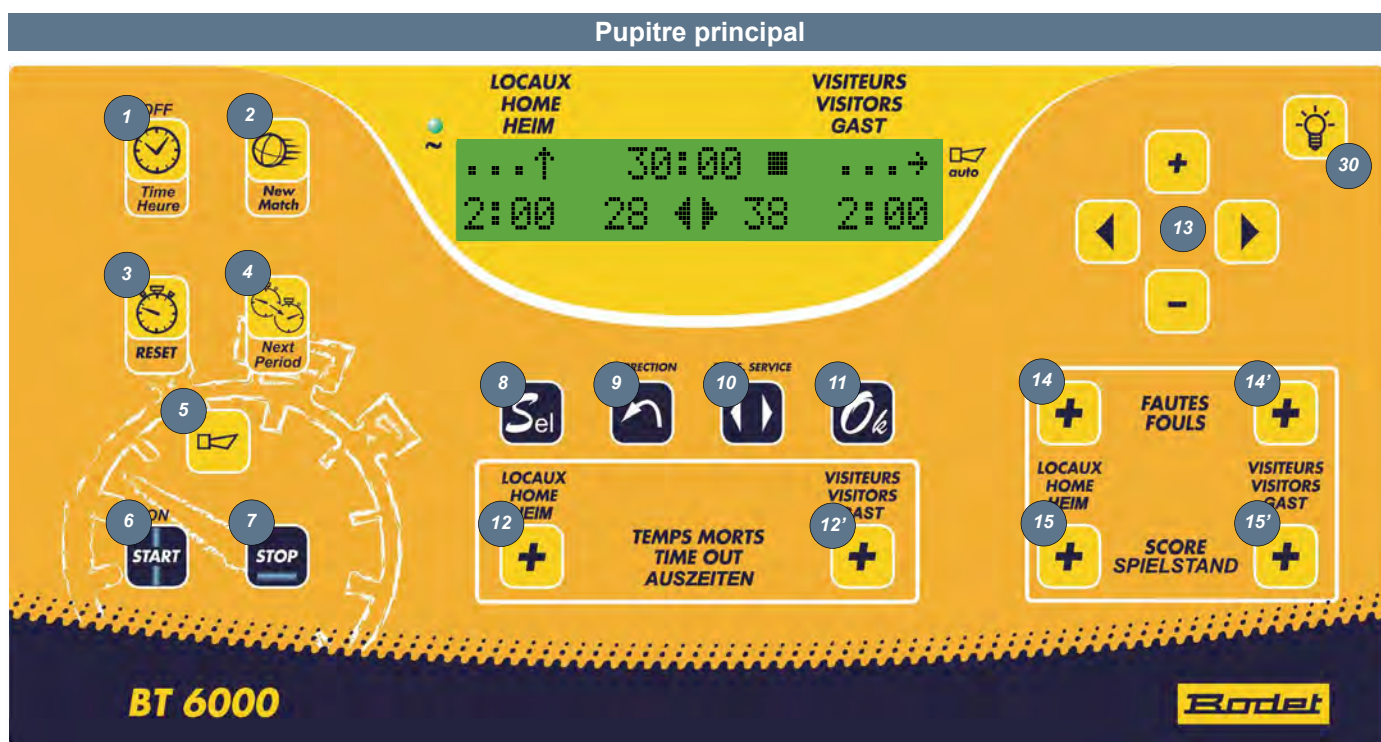


Désignation

Indice

Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes. Décompte du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores LOC/VISIT.	D et D'
Indique le nombre de temps de pénalités. 1 tiret par pénalité. Affichage décompte temps de pénalité LOC/VISIT uniquement pour BT6120 Club.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque période.	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Affichage décompte premier temps de pénalité LOC/VISIT (*).	I et I'
Affichage décompte second temps de pénalité LOC/VISIT (*).	J et J'
Décompte du temps mort ou temps de pénalité (*) avec témoin de l'équipe concernée.	M

(*) Même si l'affichage ne le permet pas, les pénalités sont décomptées sur le pupitre principal.

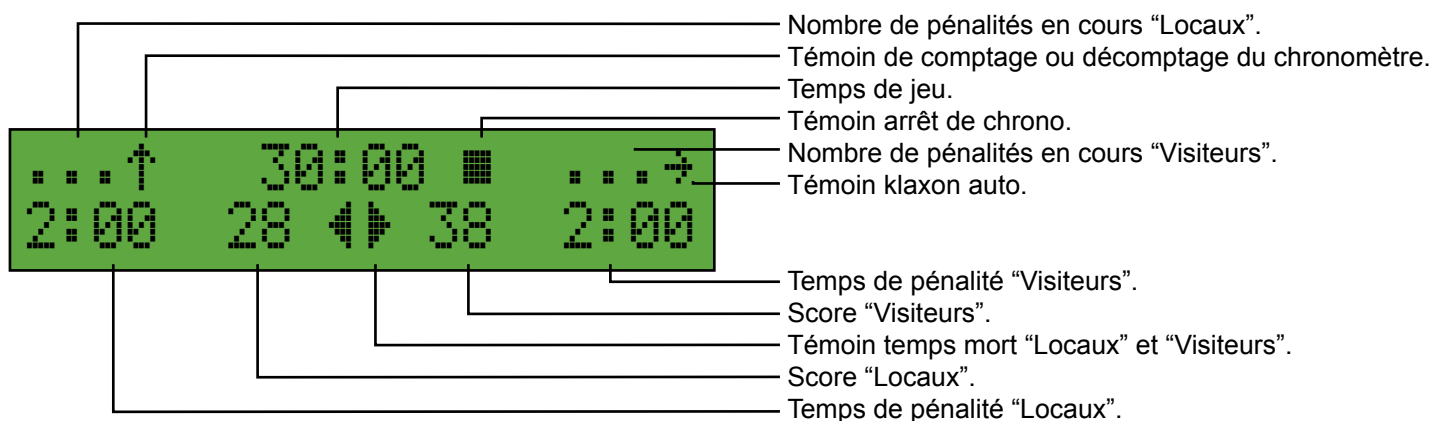


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Permet de passer à la période de jeu suivante.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Affectation d'une pénalité LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché). Si appui sur les 2 touches en même temps la pénalité est attribuée aux 2 équipes en même temps.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
Handball 1: 0-30 / 0-30	Jeu en 2 périodes de 0 à 30 minutes - RAZ du chrono en fin de première période - 1 TM par période - Pénalité de 2 minutes - Temps de repos 10 min - Prolongation si match nul après 5 min de pause : 2 x 5 min de prolongation avec une pause de 1 min - Klaxon automatique.
Handball 1: 0-30 / 30-60	Jeu en 2 périodes de 30 minutes - Le chrono affiche 0-30 minutes puis 30-60 minutes - 1 TM par période - Pénalité de 2 minutes - Temps de repos 10 min - Prolongation si match nul après 5 min de pause : 2 x 5 min de prolongation avec une pause de 1 min - Klaxon automatique.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

- Report des temps de pénalité en cours.
- Effacement des témoins temps morts.
- Décomptage du temps de repos si programmé (affichage à la place du chronomètre). Le plot témoin arrêt chronomètre est actif.

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

Menu paramétrage du sport

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

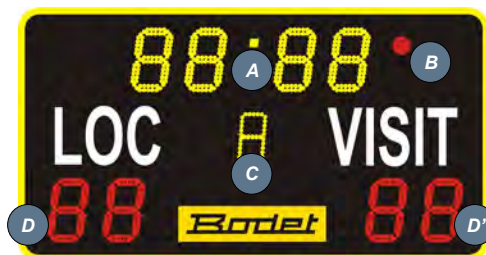
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Nb periodes Par match : 2	2	1 à 9 périodes	Sélection du match en 2 ou 4 périodes.
Duree Periode match : 30 min	30 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée des périodes de jeu.
Klaxon auto fin Periode: Oui	Oui	OUI ou NON	Permet de choisir si un klaxon automatique doit retentir à la fin du décompte de la période.
RAZ chrono en 2 Periode: Oui	Non	OUI ou NON	Permet de redémarrer le chrono en 2ème période à l'affichage 0:00 minutes ou le temps de la fin de la 1ère période.
Prolongation duree : 5 min	5 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points. Une prolongation de 5 minutes renouvelable si égalité.
Nombre de TM / Periode: 1	1	0 à 7	Choix du nombre de temps morts par période de jeu par équipe.
Duree temps mort : 60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix de la durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin du temps mort.
Nb penalite / Periode: 2	2	1 à 3	Choix du nombre de pénalité par équipe gérées sur le tableau d'affichage.
Penalite duree : 120 sec	120 sec	1 à 990 secondes par pas de 10	Choix durée des pénalités en secondes par joueur; 2 minutes soit 120 secondes.
Duree activation klaxon: 5 sec	5 sec	0 à 5 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Maintient result pendant: 30sec	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	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

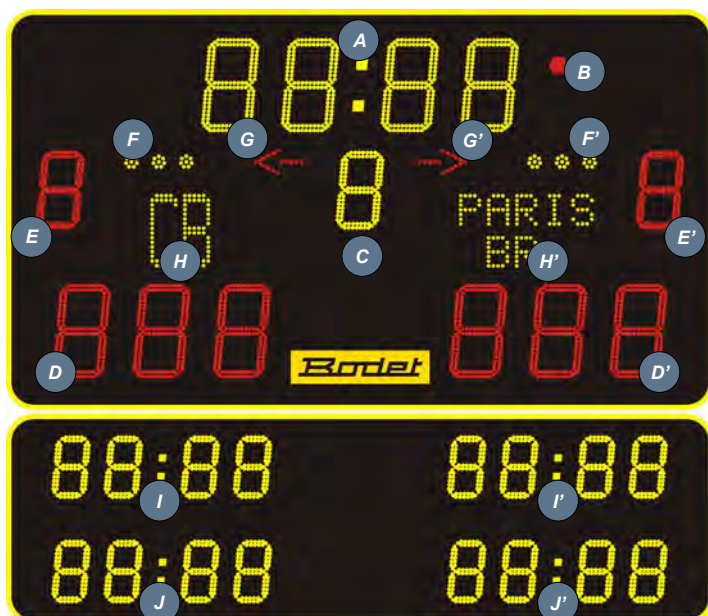
BT6120 Club



BT6020 Club



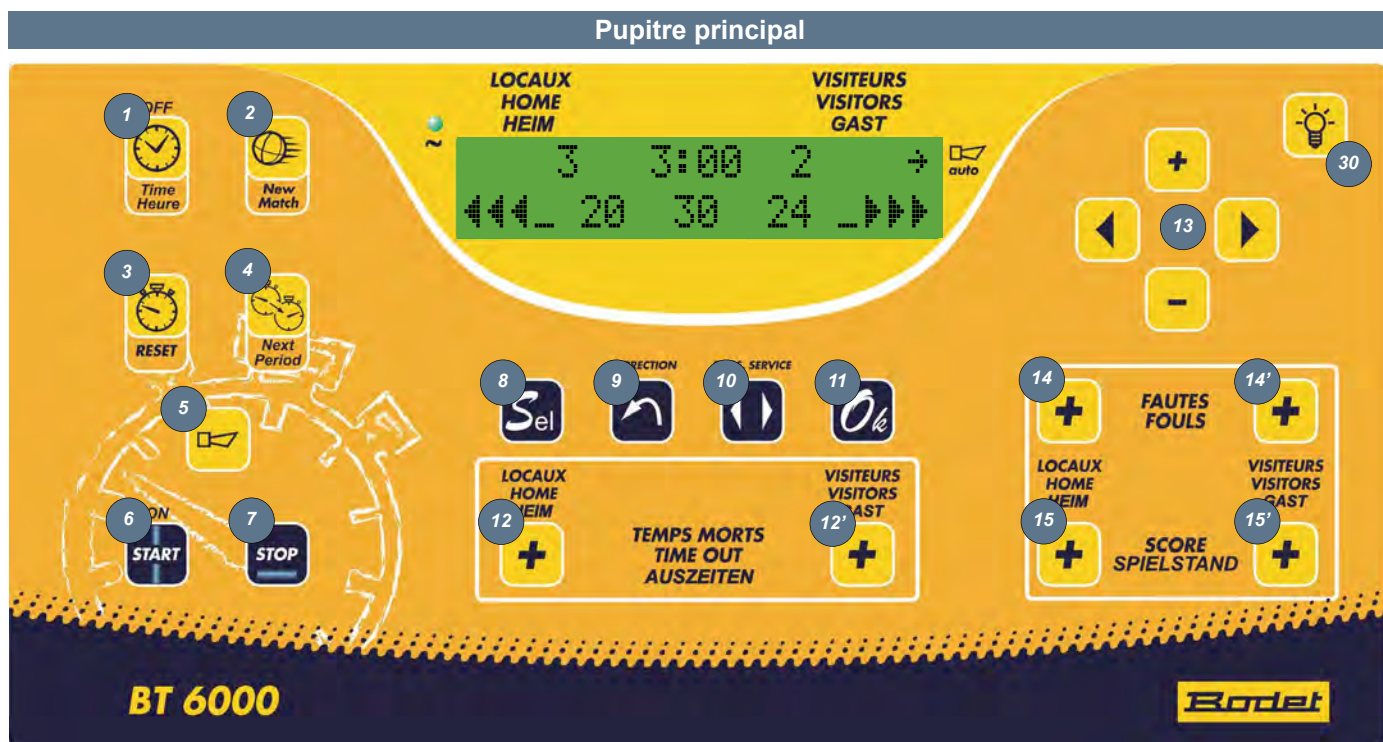
BT6030 / BT6130 Master



BT6025 / BT6125 Evolution



Désignation	Indice
Nombre de sets gagnés ou décompte du temps de repos entre les périodes de jeu. Décompte temps mort.	A
Inutilisé.	B
Numéro du set en cours.	C
Scores du set en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Nombre de sets gagnés LOC/VISIT.	E et E'
3 témoins temps morts libres LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque set. Les temps morts techniques ne sont pas affichés	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	I et I'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	J et J'
Décompte du temps mort avec témoin de l'équipe concernée.	M

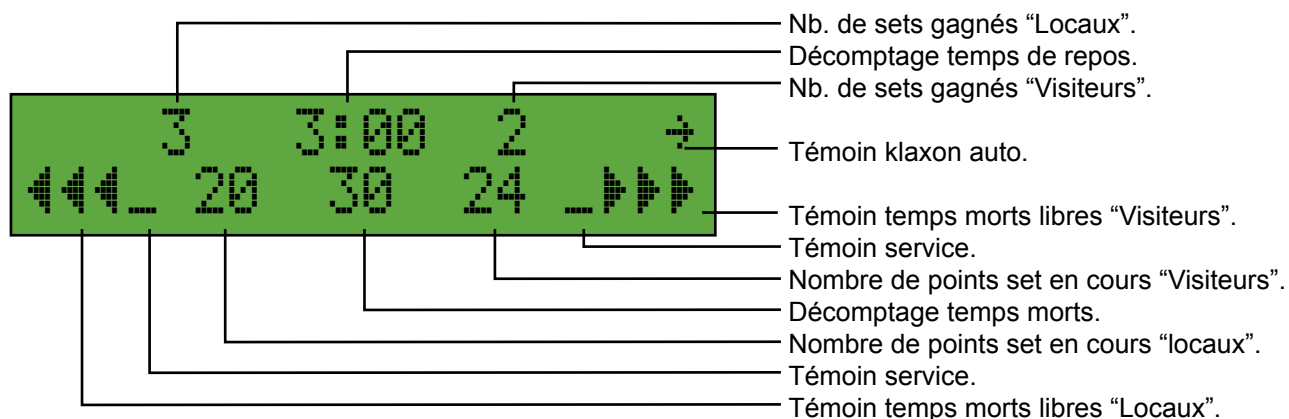


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Permet de passer au set suivant. Le score est alors 0 à 0.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation du service LOC/VISIT.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort libre LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
Volley Ball 1: 5x25Pts 30sec	Match de 4 sets de 25 pts avec 2 pts d'écart "marque continue" (3 sets gagnants) - le dernier set est en 15 pts : avec 2 pts d'écart - 2 Temps morts libres (5 sets) de 30 sec. et 2 temps morts techniques de 30 sec. automatiques au 8ème et 16ème points (set 1 à 4). Temps de repos de 3 minutes.
Volley Ball 2: 5x25Pts 30sec	Idem type 1 mais avec les temps de repos en automatique.
Volley Ball 3: 3x15Pts 30sec	Ancien règlement avec 2 sets gagnants de 15 points avec marquage au service - Temps morts 30 secondes.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

- Effacement des temps morts libres.
- Décomptage des temps de repos si programmé. L'affectation du service est automatique à l'attribution du point. L'indicateur de service peut être géré seul avant d'attribuer un point à une équipe.
- Pour les matchs internationaux la durée temps mi-match de 3 minutes doit être paramétrée à 10 minutes.

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

Menu paramétrage du sport

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

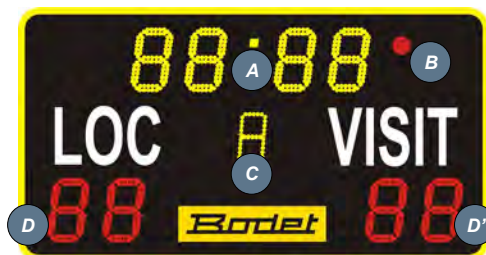
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Type 3	Paramètres	Description
Nb de sets / match : 5	5	3	1 à 5 sets	Choix du nombre de set maximum par match.
Nb de Points /set : 25	25	15	1 à 99 points	Choix du nombre de points par set pour affectation automatique du set si 2 points d'écart.
Nb points /set décisif: 15	15	15	1 à 99 points	Choix du nombre de points du set décisif pour affectation automatique du set si 2 points d'écart.
Duree tps repos: 3 min	3 min	3 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.
Duree tps repos: mi-tps : 3 min	3 min	3 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin des temps de repos (entre set ou mi - match).
Duree temps mort : 30 sec	30 sec	30 sec	1 à 99 secondes	Choix durée temps mort technique ou libre. Pour tous les cas la durée des temps morts du set décisif est de 30 sec.
Klaxon avant fin TM : 0 sec	0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon avant la fin prochaine 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.
TM technique valid : Oui	Oui	Oui	Oui ou Non	Si OUI, le temps mort technique se déclenche automatiquement au 8ème et 16ème points (set 1 à 4).
Duree Temps Mort tech. : 60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix de la durée du temps mort technique.
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.

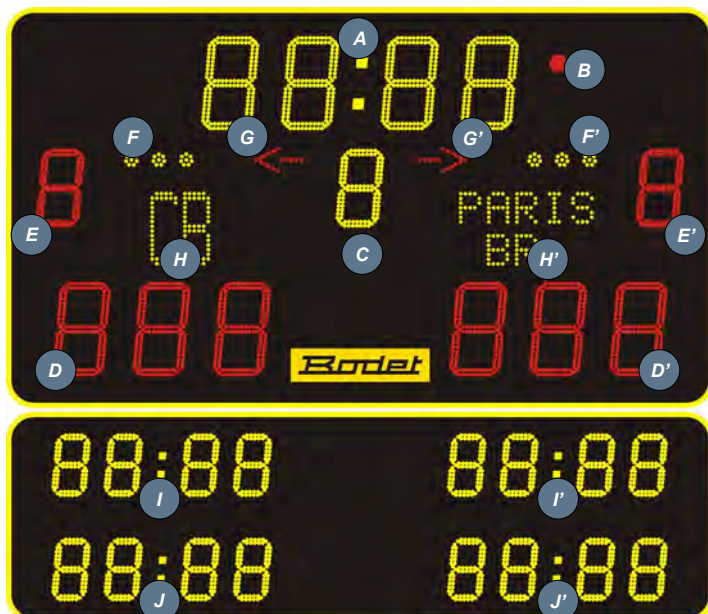
BT6120 Club



BT6020 Club



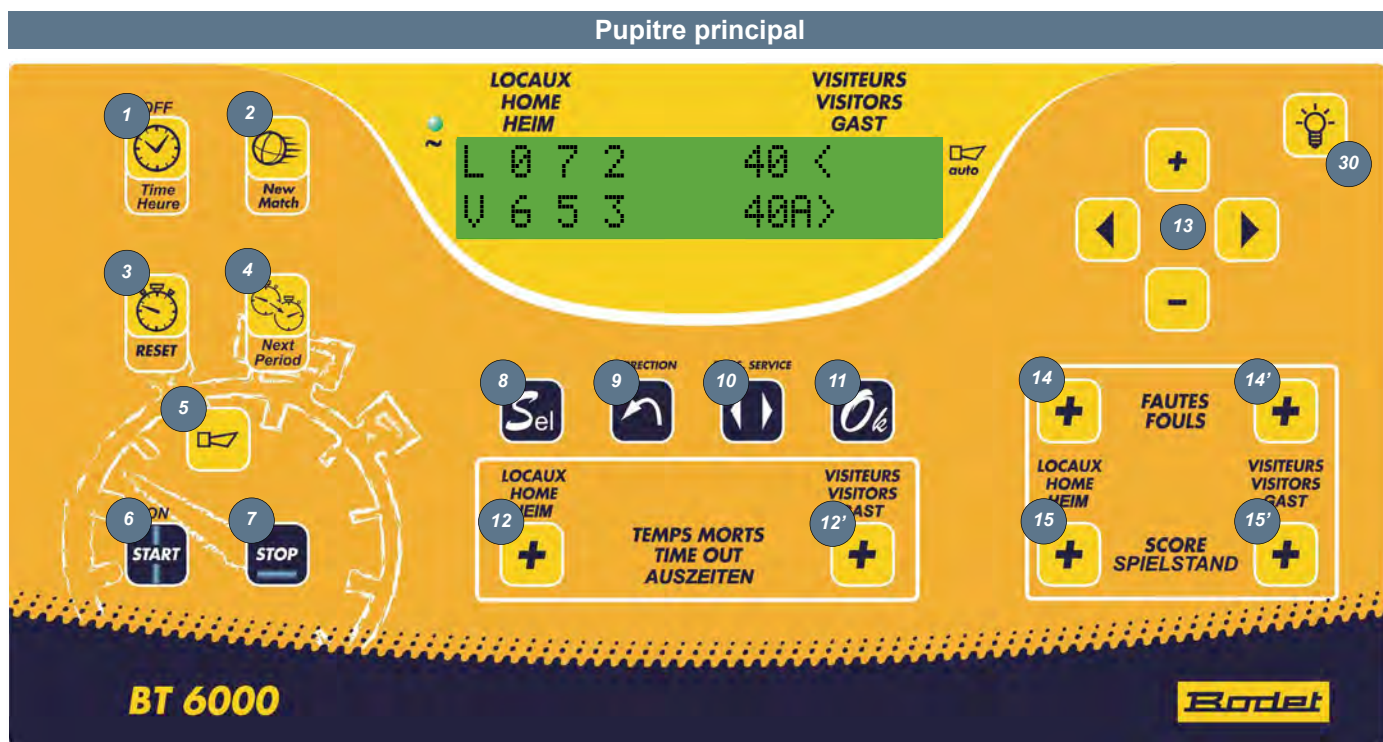
BT6030 / BT6130 Master



BT6025 / BT6125 Evolution



Désignation	Indice
Nombre de sets gagnés.	A
Inutilisé.	B
Numéro du set en cours.	C
Points du jeu en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Jeux gagnés du set en cours LOC/VISIT.	E et E'
Inutilisé.	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Noms des joueurs paramétrables.	H et H'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT.	I et I'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT.	J et J'
Inutilisé.	M

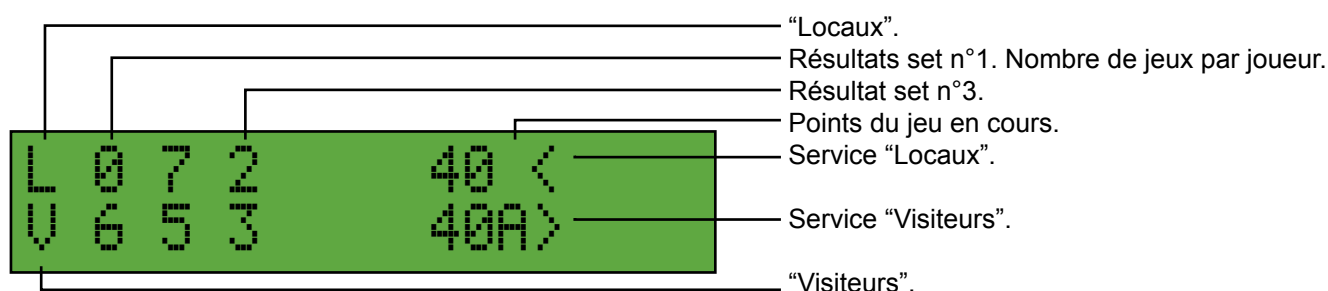


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante (une période étant soit un temps de jeu, un temps de repos ou temps d'avant match).	4
Inutilisé.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation du service LOC/VISIT.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
Tennis 1: 3 Sets + Avantage	Match en 3 sets gagnants sans Tie break avec règle de l'avantage.
Tennis 2: 5 Sets + Avantage	Match en 5 sets gagnants sans Tie break avec règle de l'avantage.
Tennis 3: 3 Sets	Match en 3 sets gagnants sans Tie break sans règle de l'avantage.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

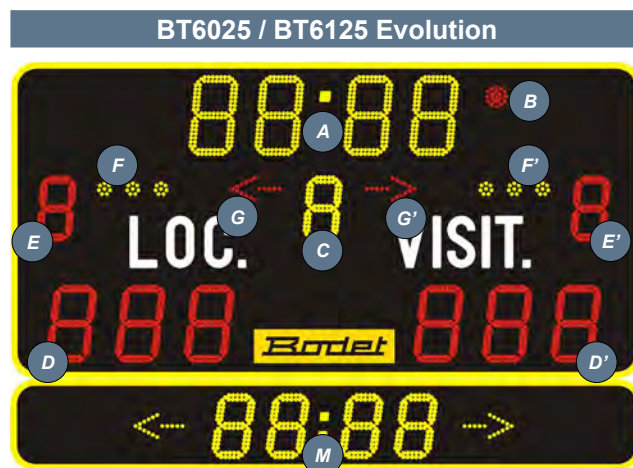
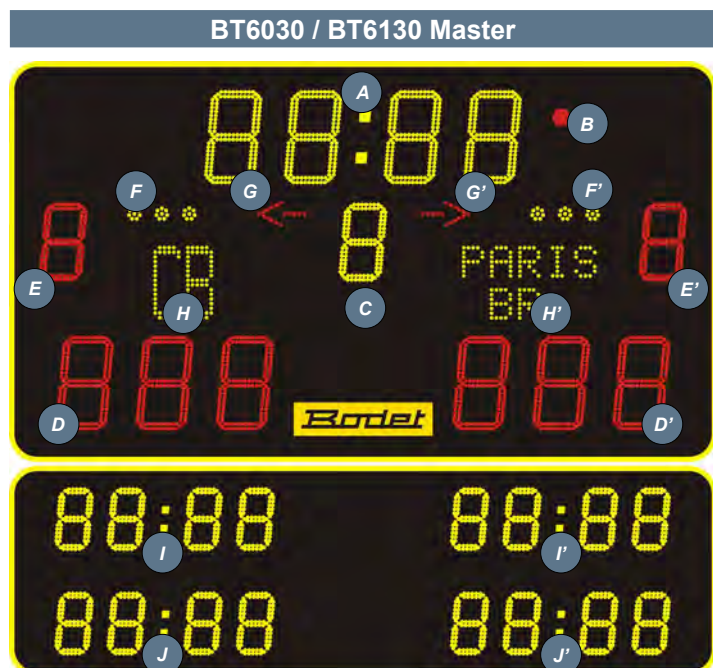
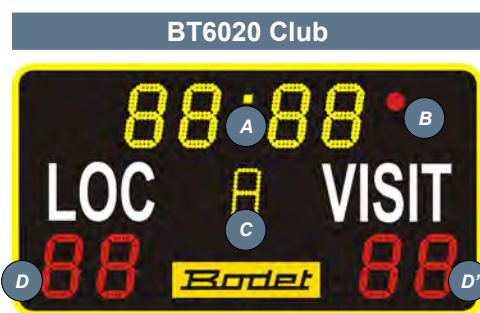
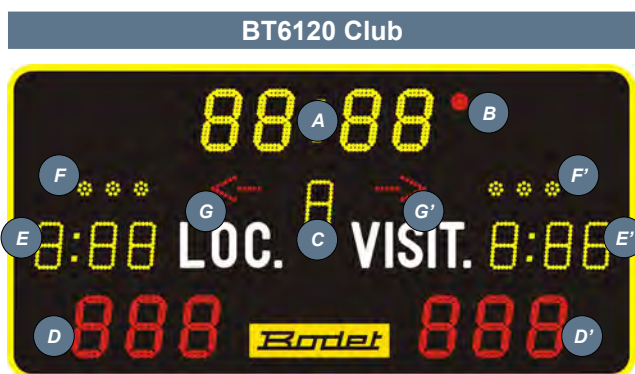
- Le tableau d'affichage ne gère pas la durée totale du match.
- L'affectation du service doit être gérée manuellement avec la touche service.

Menu paramétrage du sport

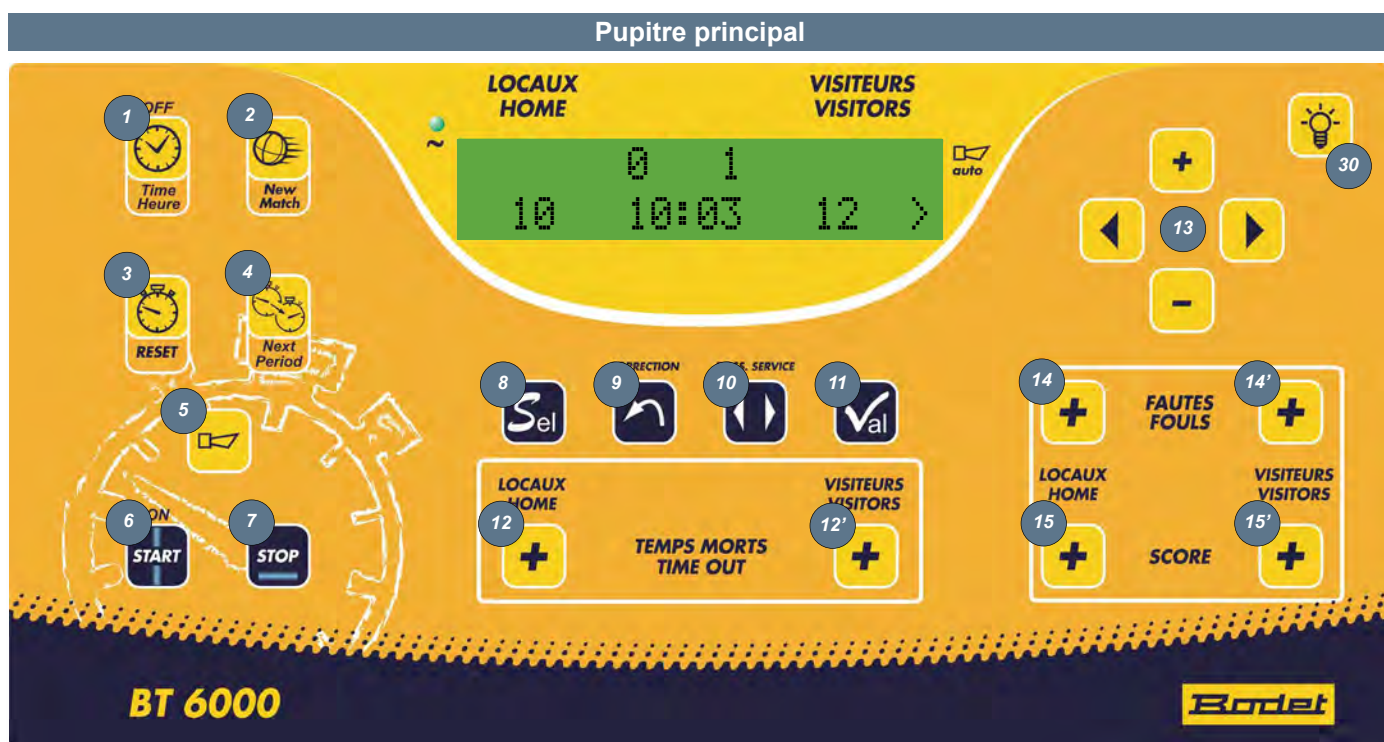
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SELECT (8) pendant 3 sec :

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

Type 1	Type 2	Type 3	Paramètres	Description
Nombre de sets /match : 3	5	3	1 à 5 sets	Gain du match en 2 sets ou en 3 sets gagnants soit 3 ou 5 sets maximum (choix 1 à 5 sets).
Activation tie-break : Non	Non	Non	Oui ou Non	Gestion du dernier set avec ou sans Tie Break (7 points). Si Tie Break OUI : gain du match avec 2 points d'écart (tous les sets sont en Tie Break). Si Tie Break NON : gain du match au dernier set avec 2 jeux d'écart (les sets précédents sont en Tie Break).
Règle de l'Avantage : Oui	Oui	Non	Oui ou Non	Nouveau mode d'attribution du jeu si égalité 40/40. Si NON : jeu gagné avec 2 points d'écart : 40/40 -> Avantage -> gain du jeu. Si OUI : jeu gagné avec 1 point d'écart : 40/40 -> gain de jeu. Pas de point avantage pour le gain du jeu.
Activation buzzer : Non	Non	Non	Oui ou Non	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive le buzzer du pupitre pendant le match (l'attribution des points est silencieuse).
Rappel paramètre usine : Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Désignation	Indice
Nombre de manche gagnées ou temps de jeu.	A
Inutilisé.	B
Numéro de la manche en cours.	C
Points de la manche en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Nombre de manches gagnés LOC/VISIT.	E et E'
Inutilisé.	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Noms des joueurs paramétrables.	H et H'
Résultat des manches précédentes LOC/VISIT	I et I'
Résultat des manches précédentes LOC/VISIT	J et J'
Inutilisé.	M

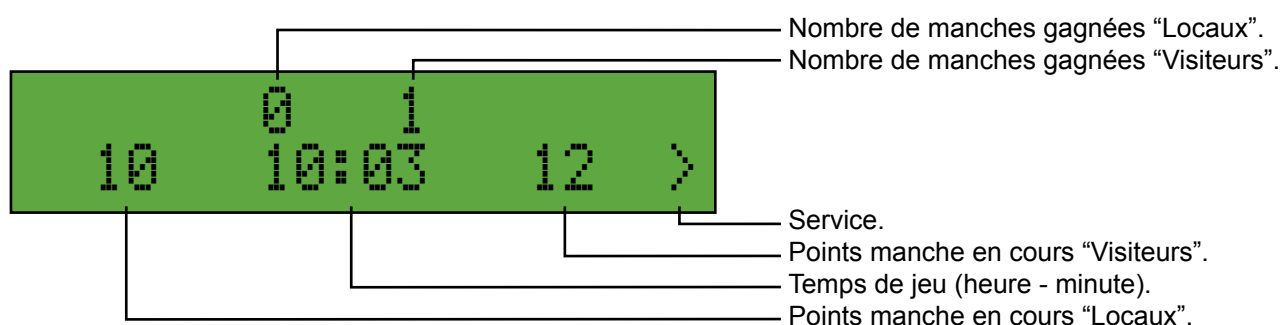


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Période suivante : un appui permet de passer au set suivant.	4
Inutilisé.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation du service LOC/VISIT.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
Tennis de table 1: 3 x 11 Pts	3 manches de 11 points (2 manches gagnées) sans affichage du temps de jeu.
Tennis de table 2: 3 x 11 Pts	3 manches de 11 points (2 manches gagnées) avec affichage du temps de jeu.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

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

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

Menu paramétrage du sport

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

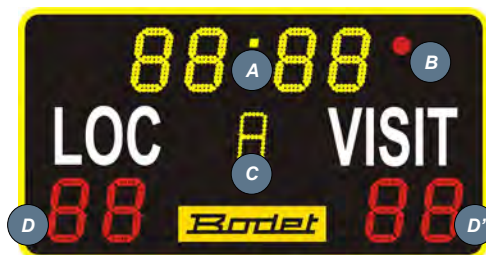
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche VALID (11).

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Nb de manches /match : 3	3	1 à 5 manches	Nombre de manches maxi. par match. Gain du match selon le nombre de manches gagnées.
Nb de points / manche : 11	11	1 à 99 points	Nombre de points pour le gain d'une manche.
Affichage temps- de Jeu: Non	Oui	Oui ou Non	Permet d'afficher au tableau le temps total du match en heure-minute. Appui Start au démarrage du match.
Changement de service : 2	2	1 à 5	Sélection du nombre de points avant le changement de service.
Activation buzzer : Non	Non	Oui ou Non	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive le buzzer du pupitre pendant le match.
Rappel parametre usine : Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

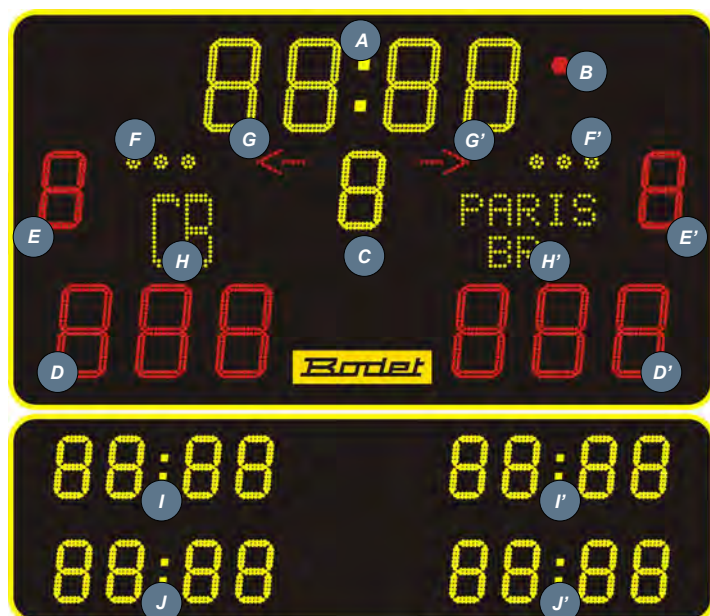
BT6120 Club



BT6020 Club



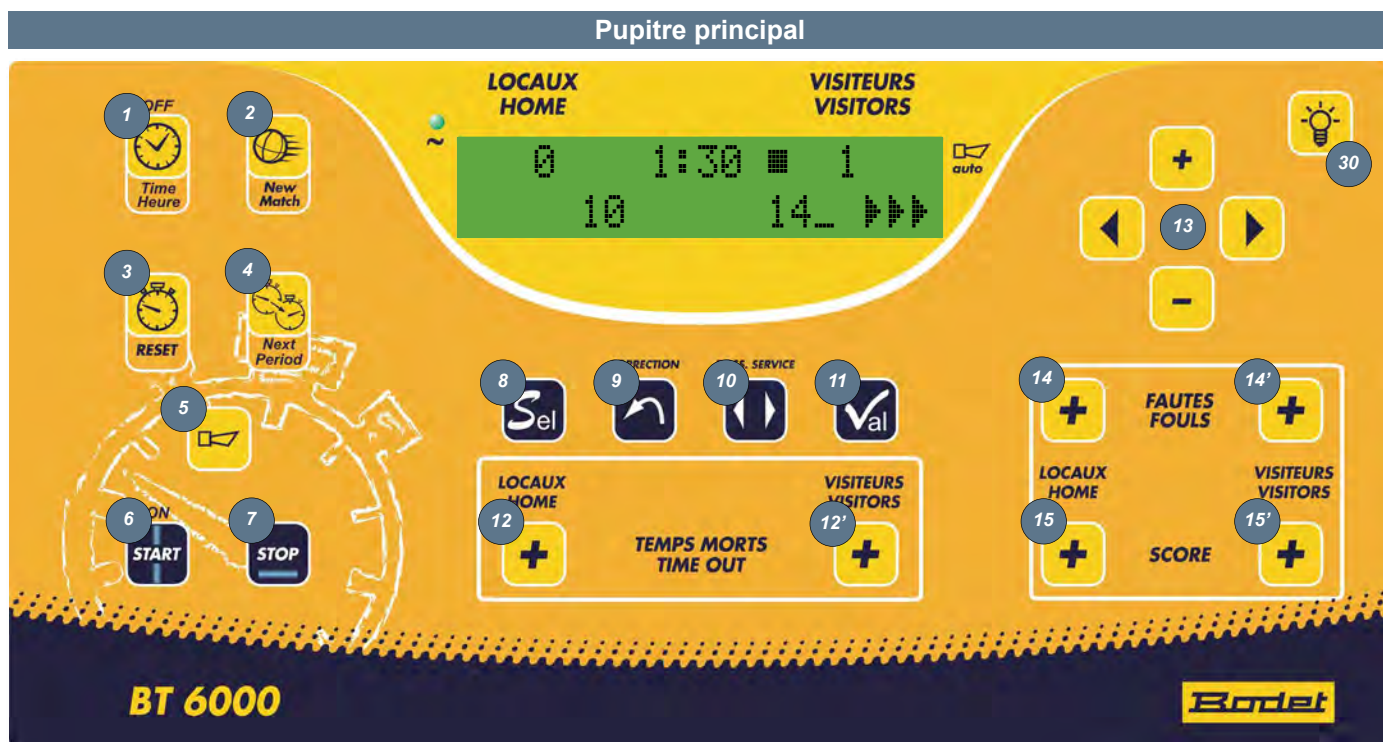
BT6030 / BT6130 Master



BT6025 / BT6125 Evolution



Désignation	Indice
Nombre de manche gagnées ou temps de jeu ou temps de repos.	A
Inutilisé.	B
Numéro du set en cours.	C
Points de la manche en cours LOC/VISIT. Témoin service LOC/VISIT.	D et D'
Nombre de manches gagnés LOC/VISIT.	E et E'
Prolongation 1 ou 3 points.	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Noms des joueurs paramétrables.	H et H'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	I et I'
Résultat des sets précédents LOC/VISIT	J et J'
Inutilisé.	M

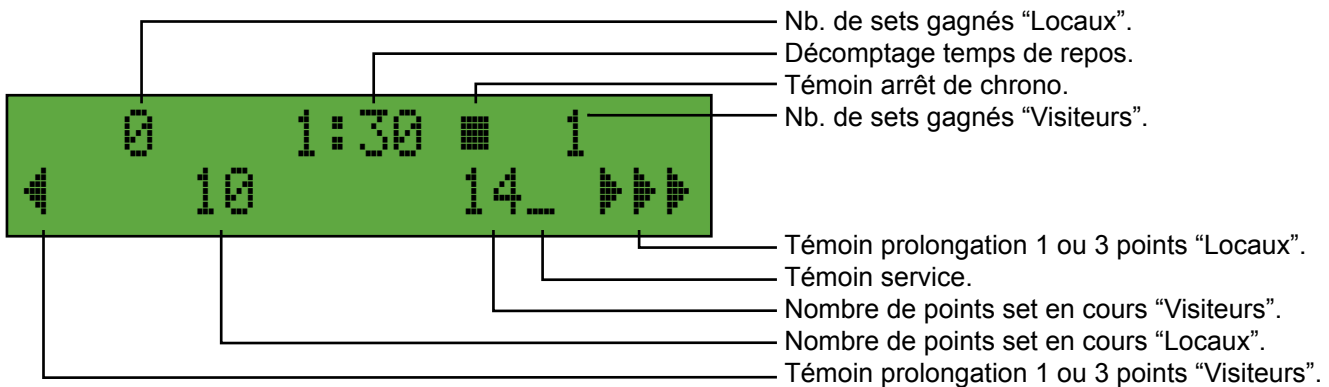


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref si appui > 3 sec.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Inutilisé.	3
Période suivante : un appui permet de passer au set suivant.	4
Inutilisé.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du TM en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée. Dans le menu principal, permettent la sélection d'un sport. Dans le menu paramétrage, permettent de modifier les valeurs des paramètres du jeu.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
	Nouveau règlement Badminton avec 2 sets gagnants de 21 pts - 2 points de prolongation à 20/20 - Temps de repos 90 sec. puis 300 sec. automatiques.
1: Badminton 3 x 15Pts	Ancien règlement Badminton avec 2 sets gagnants de 15 pts. Hommes ou doubles toutes catégories - 3 points de prolongation à 14/14 - Temps de repos 90 sec. puis 300 sec. automatiques.
2: Badminton 3 x 11Pts	Ancien règlement Badminton avec 3 sets gagnants de 11 pts. Simples, femmes 3 points de prolongation à 10/10 - Temps de repos 90 sec. puis 300 sec. Automatiques.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

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

En fin de set

- Nouveau règlement : si égalité 20/20, la prolongation est en 2 points gagnants. Si le score est à 29, le premier qui atteint 30 gagne le set.
- Ancien règlement : si égalité 14/14 (hommes ou doubles) ou 10/10 (femmes), il est proposé une prolongation en 1 ou 3 points (choisir avec la touche SELECT 8). Après le choix de 1 ou 3 points, le tableau indique ce choix par : 1 plot = 1 point, 3 plots = 3 points.
- L'affectation du service est automatique à l'attribution du point. L'indicateur de service peut être géré seul avant d'attribuer un point à une équipe.

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

Menu paramétrage du sport

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

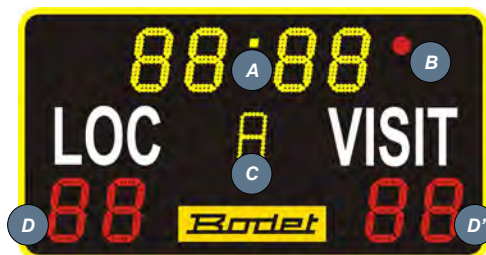
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche VALID (11).

Type 1	Type 2	Type 3	Paramètres	Description
Nb de sets /match : 3	3	3	1 à 5 sets	Choix du nombre de sets maximum par match.
Nombre de points /set : 21	11	15	1 à 99 points	Choix du nombre de points par set pour l'affectation automatique du set si 2 points d'écart.
Affichage temps de Jeu : Non	Non	Non	Oui ou Non	Permet de gérer et d'afficher sur le tableau le temps de jeu total du match. Appui "Start" au démarrage du match.
Affichage temps repos : Non	Non	Non	Oui ou Non	Permet d'afficher sur le tableau le temps de repos entre les sets (affichage pupitre et tableau).
TP repos entre set : 90 sec	90 sec	90 sec	0 à 990 secondes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le pupitre va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.
TP repos dernier set : 300 sec	90 sec	90 sec	0 à 990 secondes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le pupitre va décompter la durée programmée automatiquement à la fin du set. Appui "Stop" pour arrêter ce décompte.
Nb points pour Prolongé: 2	3	3	1 à 3 points	Nombre de points proposés pour 1 prolongation et gain du set. 1 point (sans prolongation), 2 ou 3 points.
Activation buzzer : Non	Non	Non	Oui ou Non	OUI : appui touche = active le buzzer du pupitre. NON : appui touche = désactive buzzer du pupitre pendant match.
Rappel Parametre usine : Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

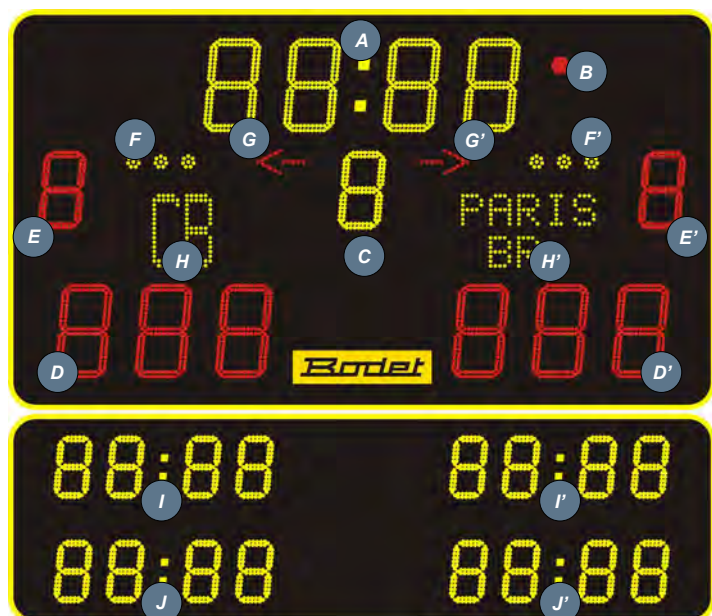
BT6120 Club



BT6020 Club



BT6030 / BT6130 Master



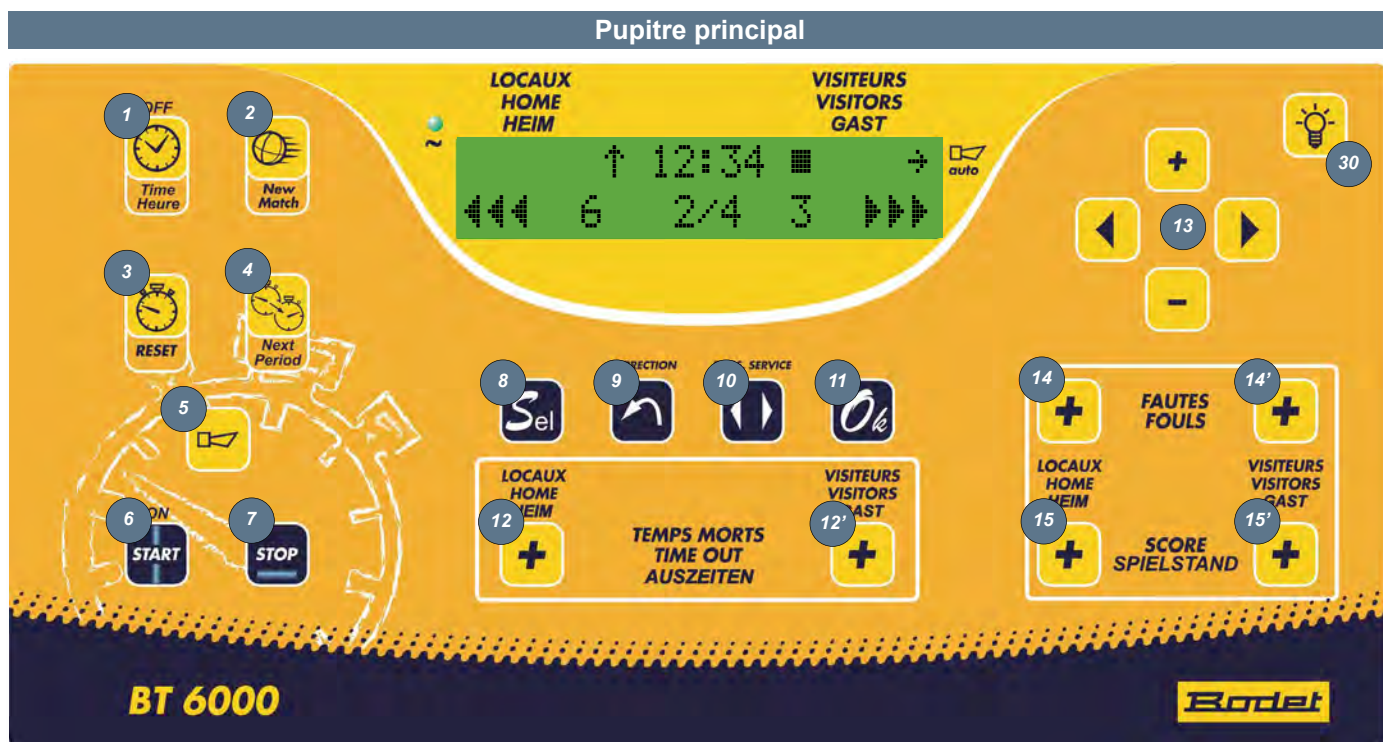
BT6025 / BT6125 Evolution



Désignation

Indice

Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes. Décomptage du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores LOC/VISIT.	D et D'
Inutilisé.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque période.	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Inutilisé.	I et I'
Inutilisé.	J et J'
Inutilisé.	M

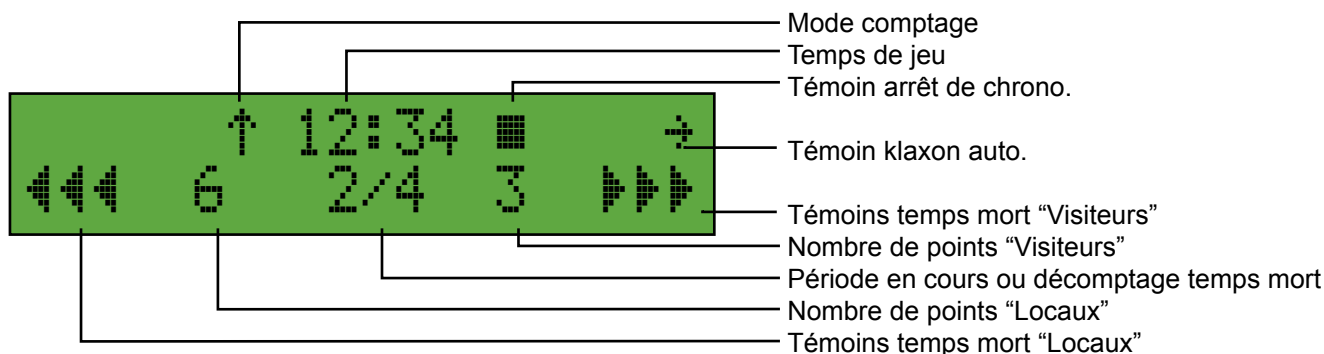


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Permet de passer à la période de jeu suivante.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
Netball 1: 4 x 15 min	3 manches de 11 points (2 manches gagnées) sans affichage du temps de jeu.
Netball 2: 2 x 20 min	3 manches de 11 points (2 manches gagnées) avec affichage du temps de jeu.

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

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

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

Menu paramétrage du sport

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

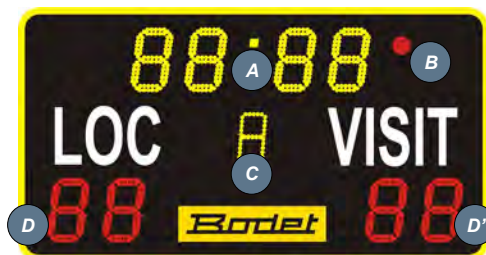
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche VALID (11).

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
duree Periode match : 15 min	20 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Nb periodes /match : 4	2	1 à 9 périodes	Sélection du nombre de périodes.
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	0 à 99 secondes	Choix durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler, par un coup de klaxon bref, la fin prochaine du temps mort.
Prolongation duree : 0 min	0 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de prolongation. Si = 0, pas de prolongation.
Maintient result pendant: 60sec	60 sec	0 à 60 secondes par pas de 10 sec	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant un temps programmable si le temps de repos automatique n'est pas programmé.
Duree activation Klaxon: 3 sec	3 sec	0 à 5 sec	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Rappel Parametre usine : Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

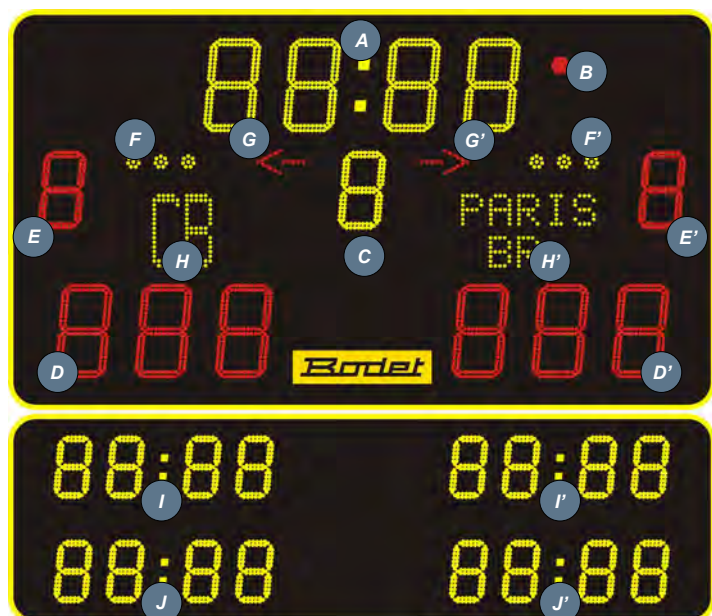
BT6120 Club



BT6020 Club



BT6030 / BT6130 Master



BT6025 / BT6125 Evolution

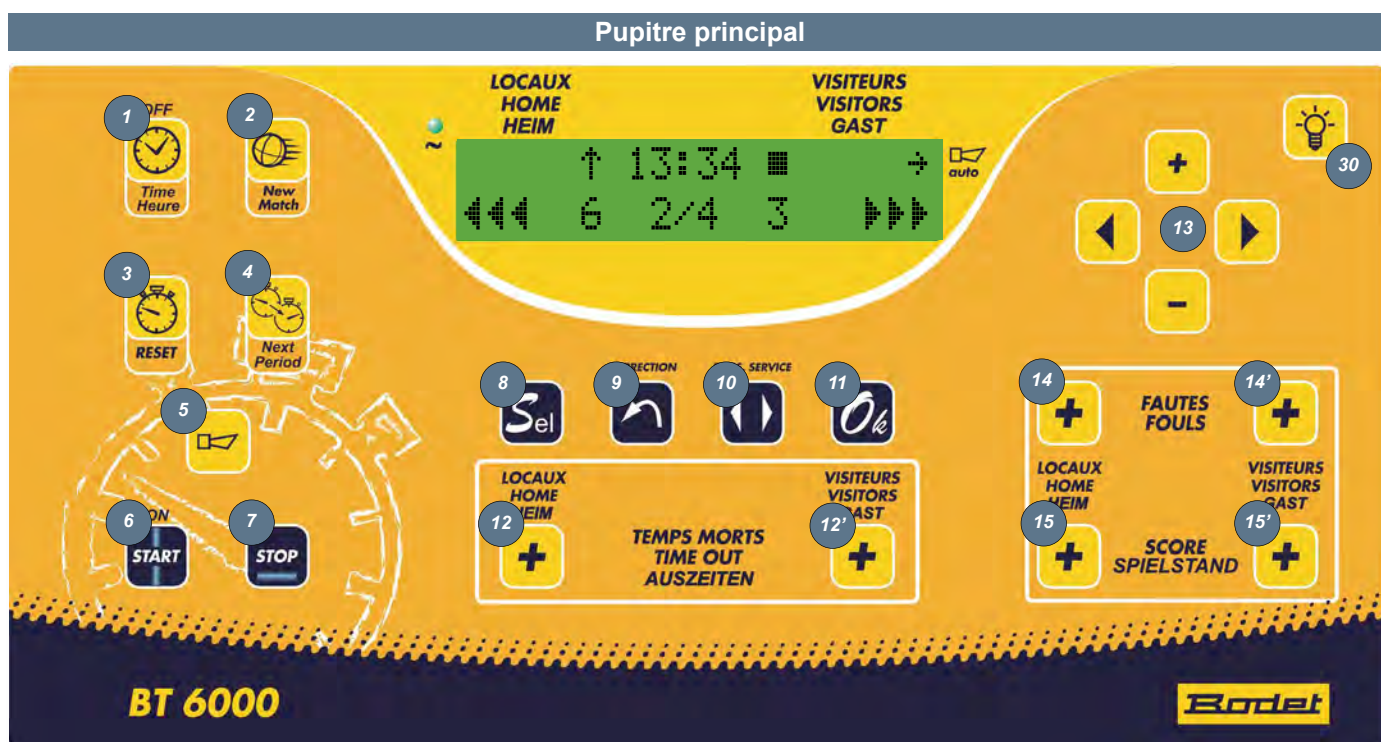


Désignation

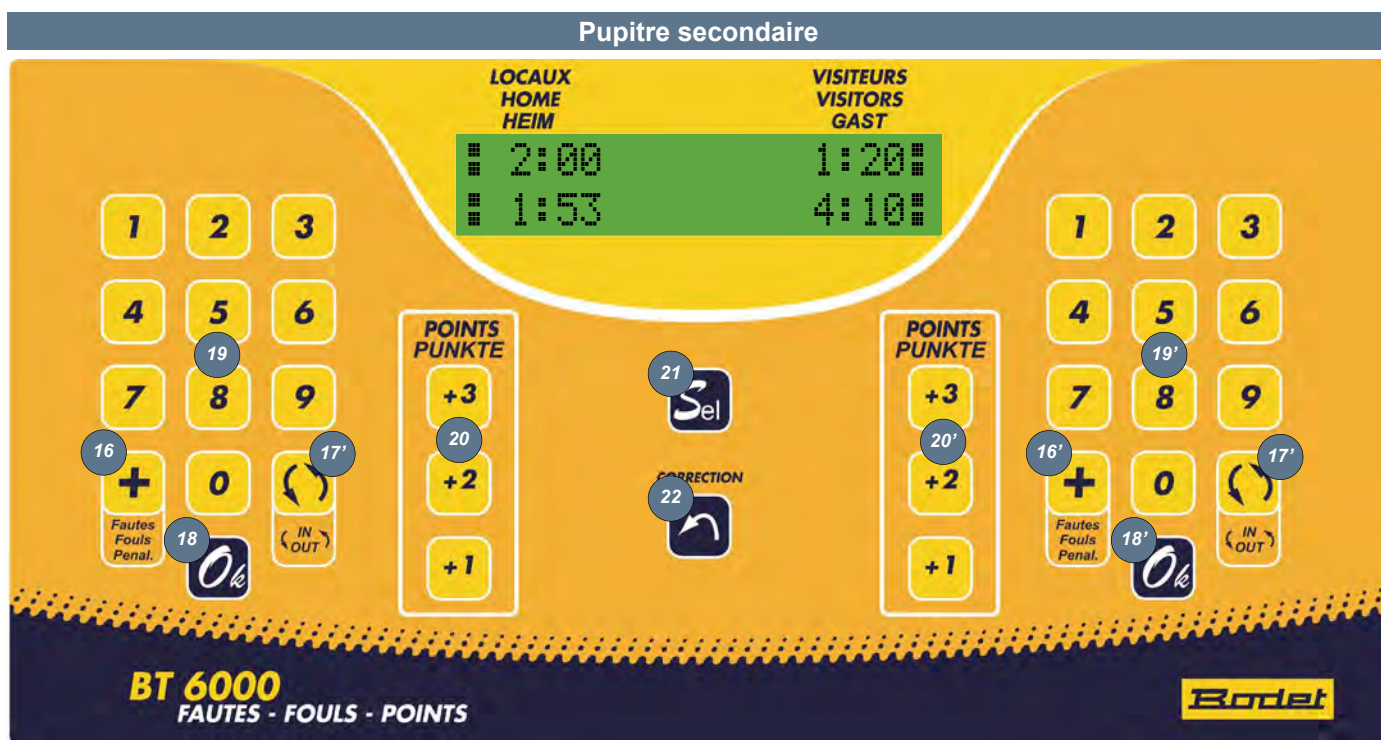
Indice

Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes. Décomptage du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores LOC/VISIT.	D et D'
Indique le nombre de temps de pénalités. 1 tiret par pénalité. Affichage décompte temps de pénalité LOC/VISIT uniquement pour BT6120 Club.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque période.	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Affichage décompte premier temps de pénalité LOC/VISIT (*).	I et I'
Affichage décompte second temps de pénalité LOC/VISIT (*).	J et J'
Décompte du temps mort ou temps de pénalité (*) avec témoin de l'équipe concernée.	M

(*) Même si l'affichage ne le permet pas, les pénalités sont décomptées sur le pupitre principal.



Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Permet de passer à la période de jeu suivante.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Affectation d'une pénalité LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché). Si appui sur les 2 touches en même temps la pénalité est attribuée aux 2 équipes en même temps.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30



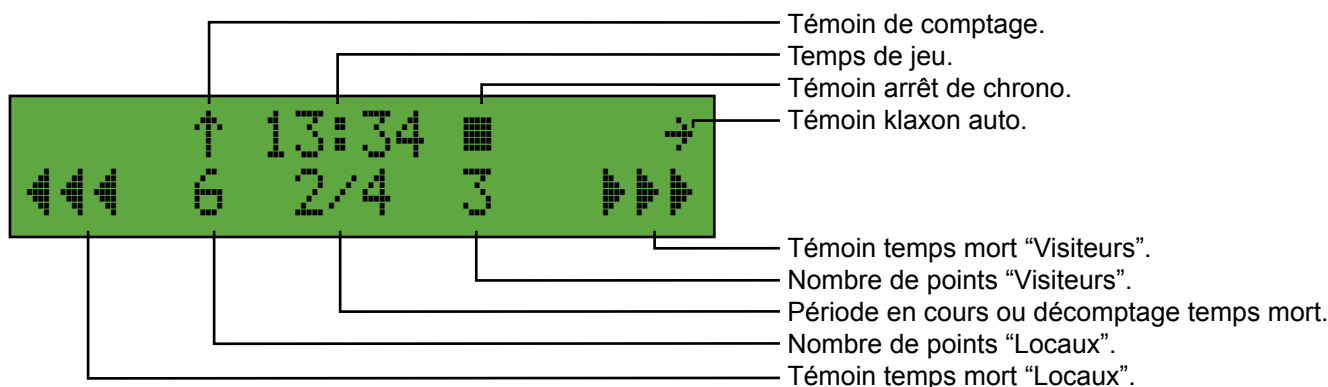
Désignation	Indice
Inutilisé.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Inutilisé.	18 et 18'
Clavier numérique pour lancer une pénalité. Taper sur 1 ou 3 pour lancer une pénalité de 2 minutes ou sur 4 ou 6 pour lancer une pénalité de 5 minutes. Les autres numéros sont inutilisés.	19 et 19'
Inutilisé.	20 et 20'
Inutilisé.	21
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	22

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

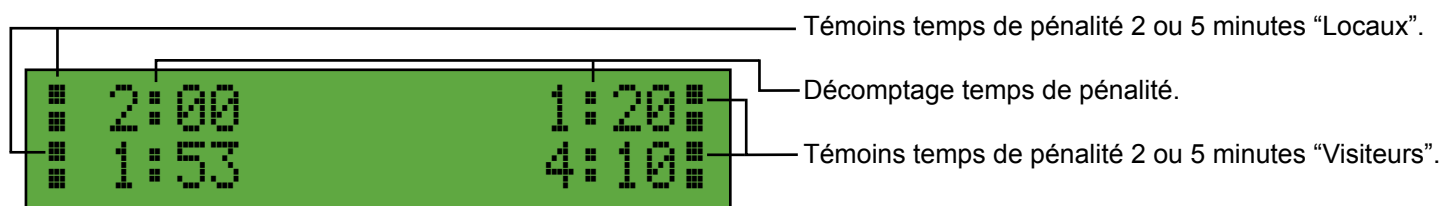
Type de sport	Désignation
Rink Hockey 1: 2 x 25 min	Jeu en 2 périodes de 25 minutes - RAZ du chrono en fin de période - TM de 60 secondes - Klaxon automatique.
Rink Hockey 2: 2 x 25 min	Jeu en 2 périodes de 25 minutes - RAZ du chrono en fin de période - TM de 60 secondes - Klaxon automatique.

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

Visu du pupitre principal



Visu du pupitre secondaire



Entre les périodes de jeu

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

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

Menu paramétrage du sport

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

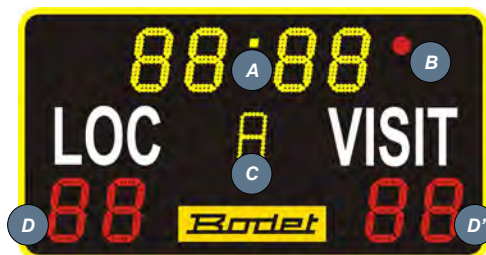
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Duree periode match : 25 min	25 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Nb periodes /match : 2	2	1 à 9 périodes	Sélection du nombre de périodes.
Duree repos mi -match : 0 min	0 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée à la fin de la période de jeu après un délai de 20 secondes à la fin de la période.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage prochain du match.
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	0 à 99 secondes	Choix durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler, par un coup de klaxon bref, la fin prochaine du temps mort.
Prolongation duree : 15 min	15 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de prolongation. Si = 0, pas de prolongation.
Maintient result pendant: 60sec	60 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	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

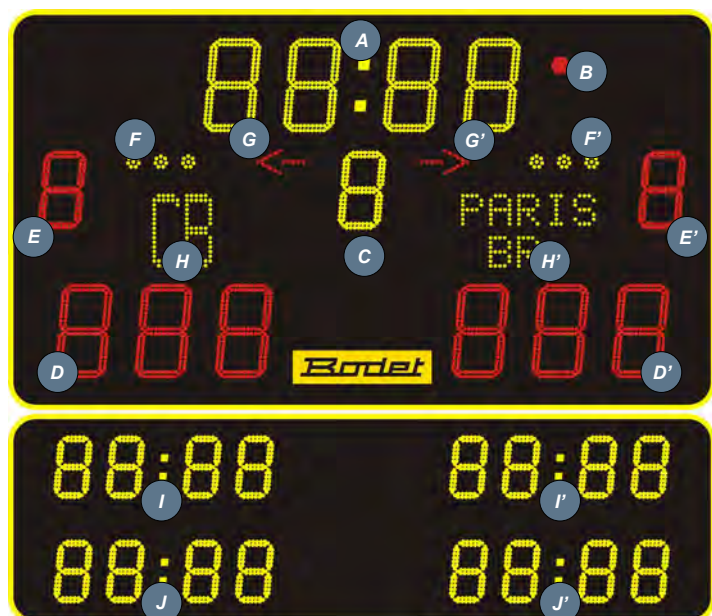
BT6120 Club



BT6020 Club



BT6030 / BT6130 Master

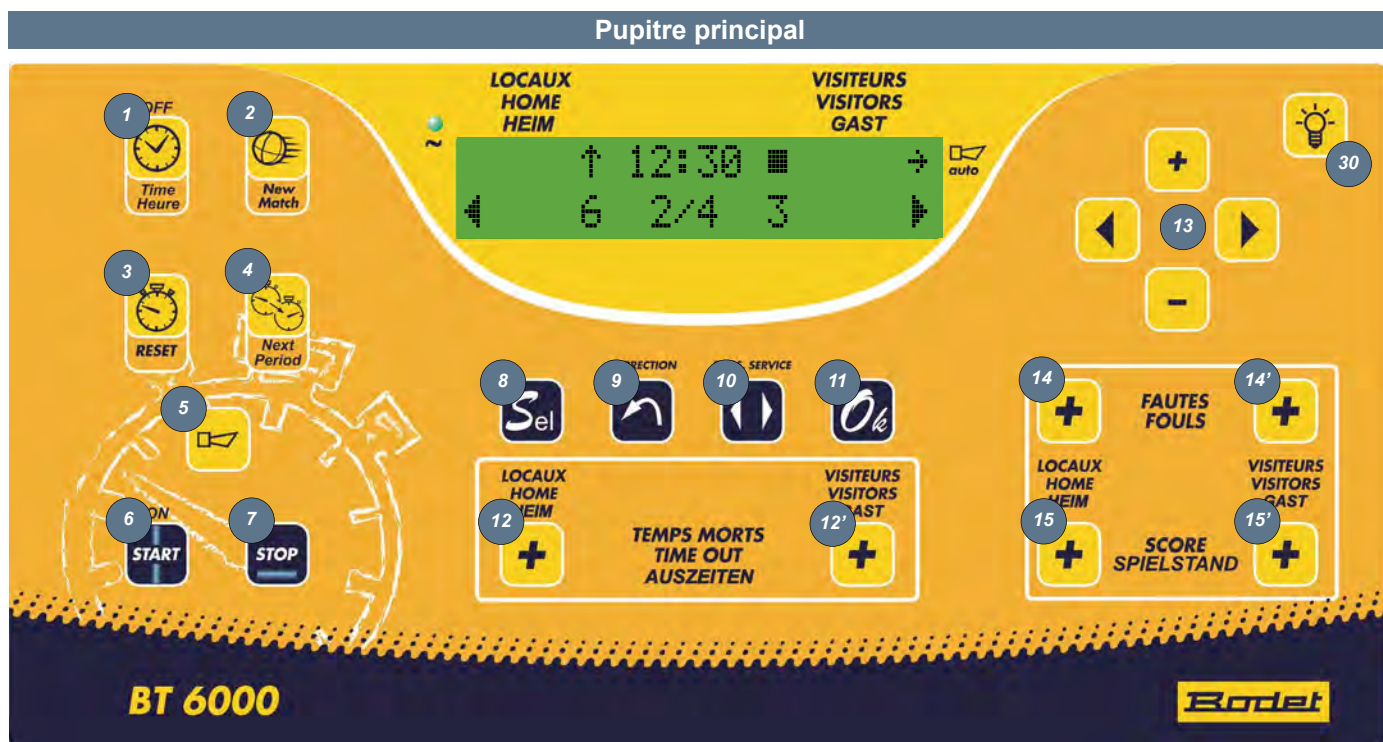


BT6025 / BT6125 Evolution

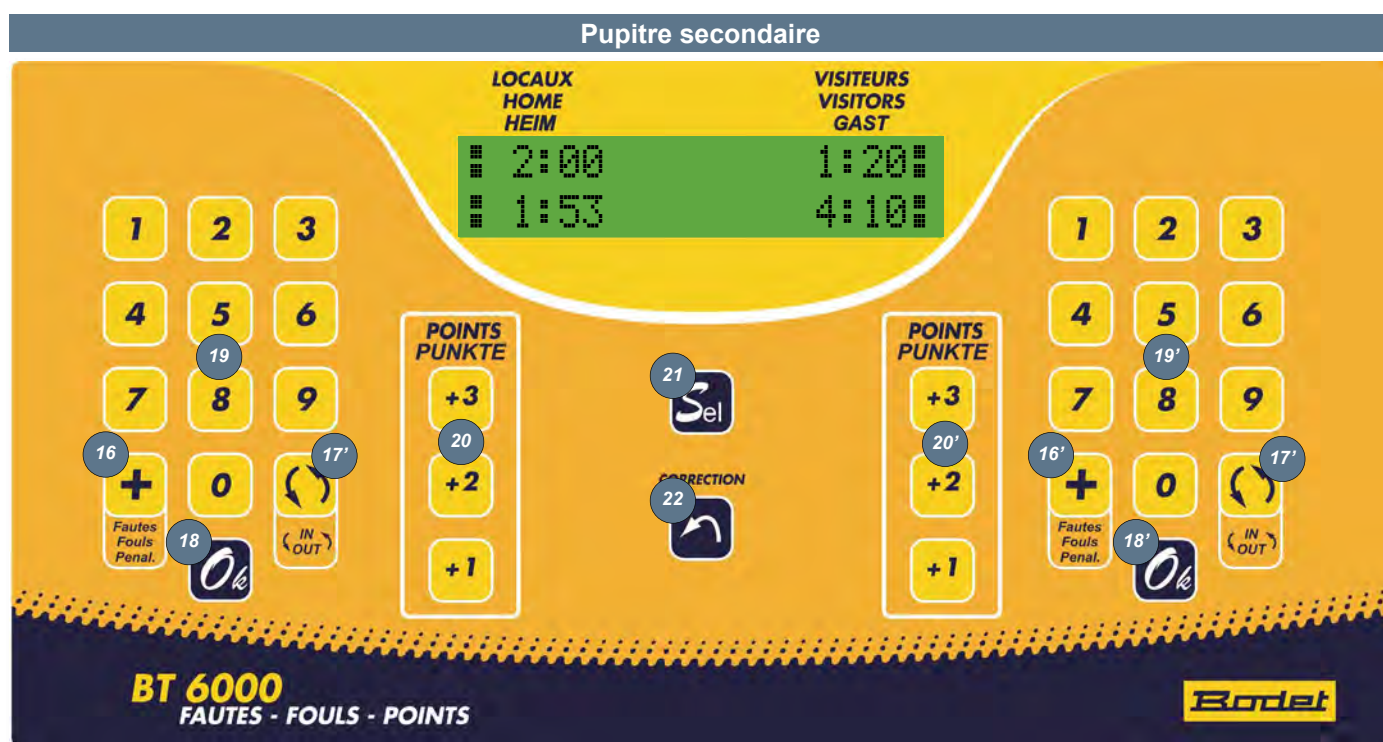


Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes. Décompte du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores LOC/VISIT.	D et D'
Indique le nombre de temps de pénalités. 1 tiret par pénalité. Affichage décompte temps de pénalité LOC/VISIT uniquement pour BT6120 Club.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque période.	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Affichage décompte premier temps de pénalité LOC/VISIT (*).	I et I'
Affichage décompte second temps de pénalité LOC/VISIT (*).	J et J'
Décompte du temps mort ou temps de pénalité (*) avec témoin de l'équipe concernée.	M

(*) Même si l'affichage ne le permet pas, les pénalités sont décomptées sur le pupitre principal.



Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Permet de passer à la période de jeu suivante.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Affectation d'une pénalité LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché). Si appui sur les 2 touches en même temps la pénalité est attribuée aux 2 équipes en même temps.	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30



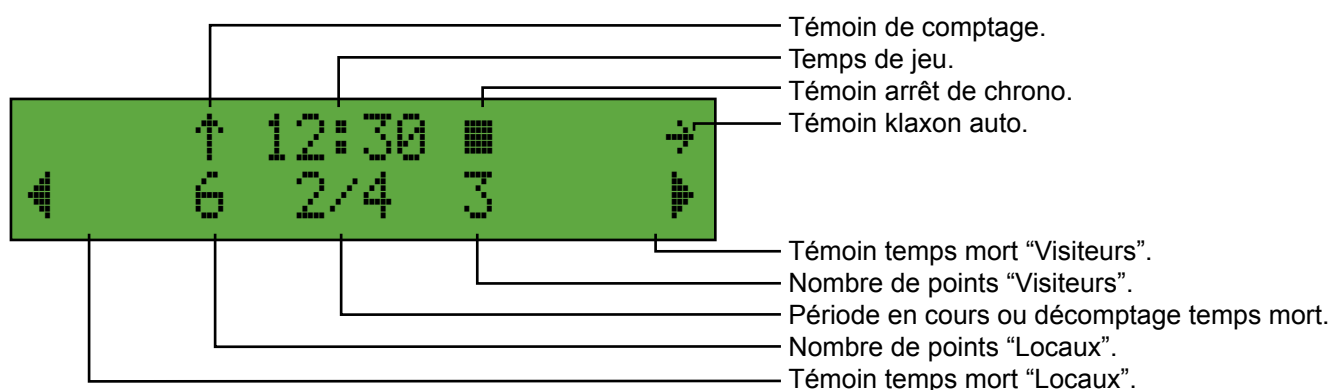
Désignation	Indice
Inutilisé.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Inutilisé.	18 et 18'
Clavier numérique pour lancer une pénalité. Taper sur 1 ou 3 pour lancer une pénalité de 2 minutes ou sur 4 ou 6 pour lancer une pénalité de 5 minutes. Les autres numéros sont inutilisés.	19 et 19'
Inutilisé.	20 et 20'
Inutilisé.	21
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	22

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

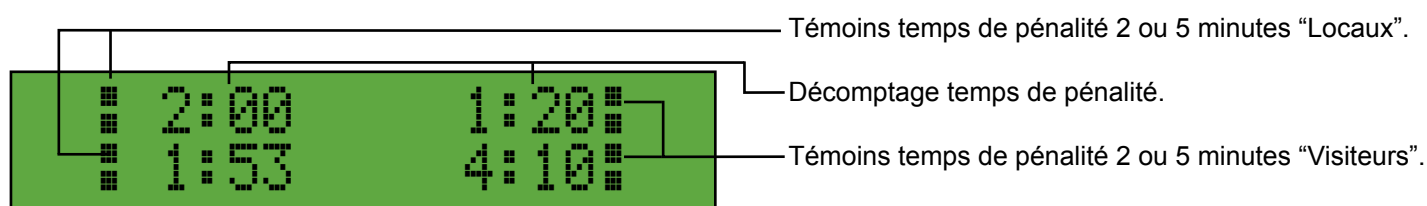
Type de sport	Désignation
1: Floorball 4 x 15 min	Jeu en 4 périodes de 15 minutes - TM de 60 secondes - Klaxon automatique.
2: Floorball 2 x 20 min	Jeu en 2 périodes de 20 minutes - TM de 60 secondes - Klaxon automatique.

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

Visu du pupitre principal



Visu du pupitre secondaire



Entre les périodes de jeu

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

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

Menu paramétrage du sport

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

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

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Duree periode match : 15 min	20 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Nb periodes /match : 4	2	1 à 9 périodes	Sélection du nombre de périodes.
Temps mort duree : 60 sec	60 sec	0 à 99 secondes	Choix durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler, par un coup de klaxon bref, la fin prochaine du temps mort.
Prolongation duree : 0 min	0 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de prolongation. Si = 0, pas de prolongation.
Maintient result pendant: 60sec	60 sec	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	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

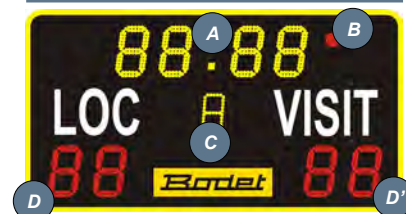
BT6025 / BT6125 / BT6225 / BT6325 Evolution



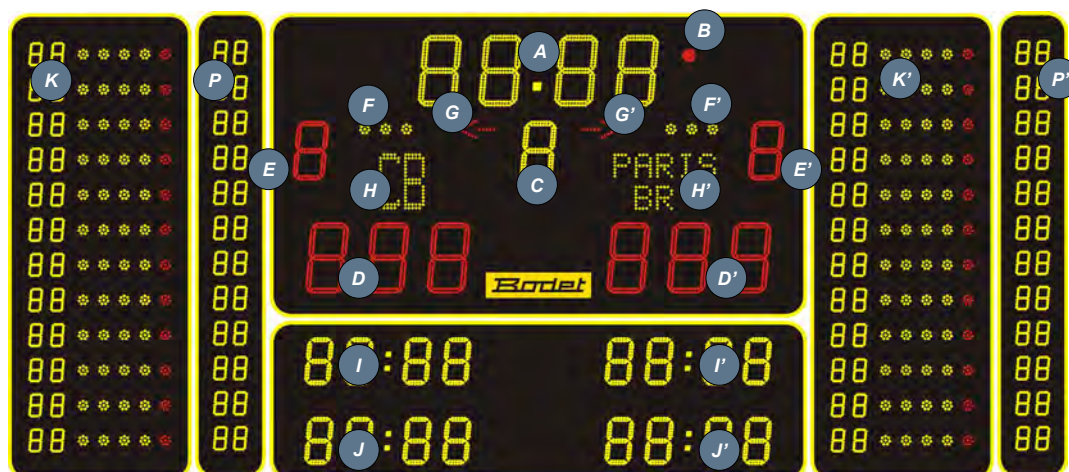
BT6120 Club



BT6020 Club



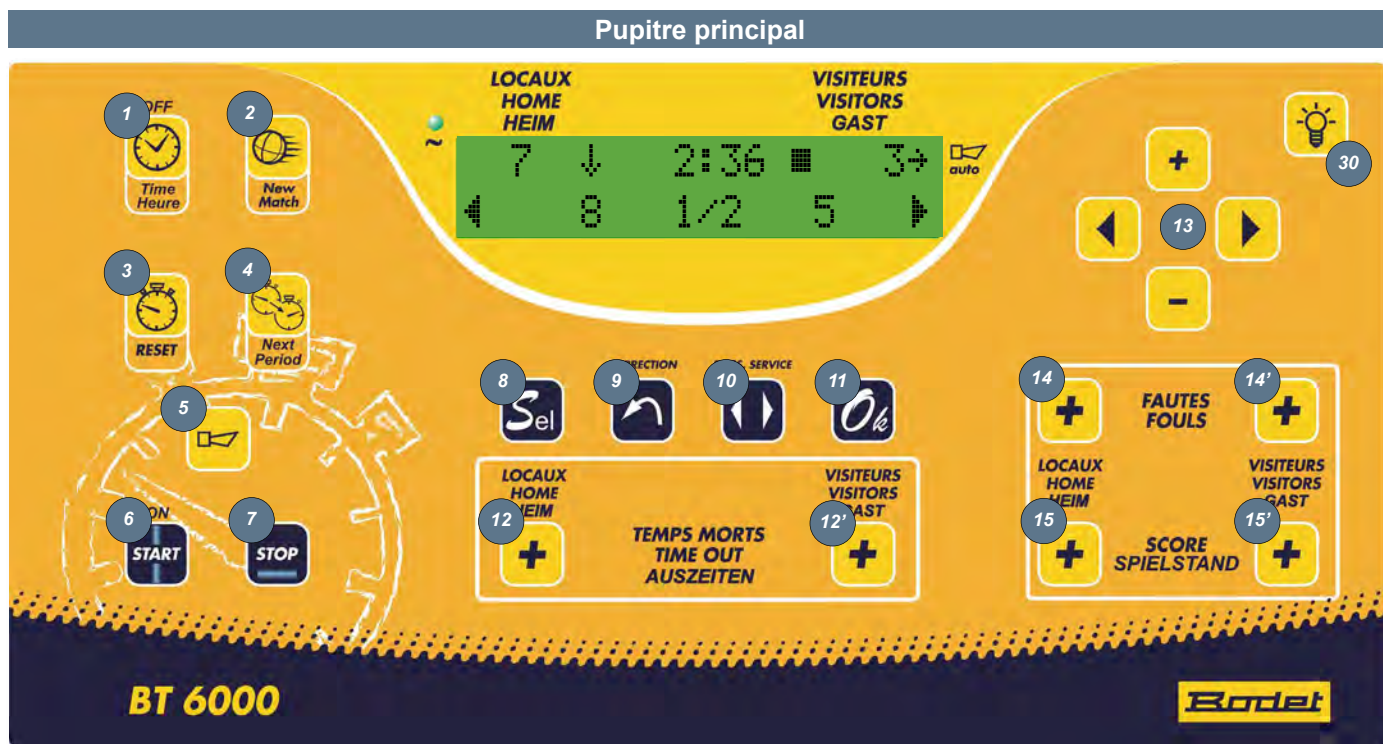
BT6030 / BT6130 / BT6230 / BT6330 / BT6630 Master



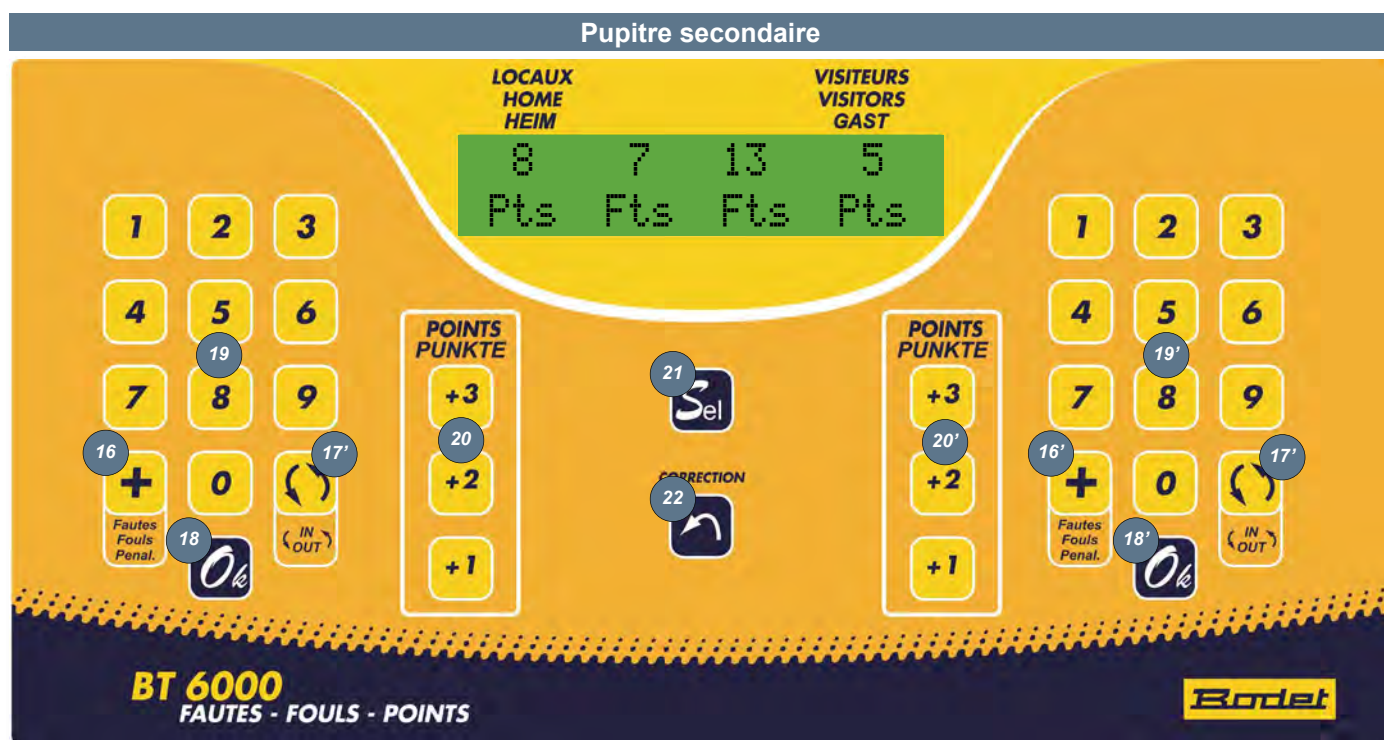
Désignation

Indice

Chronomètre minutes-secondes (affichage 1/10 de seconde pour la dernière minute de jeu). Décomptage du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores de 0 à 999 LOC/VISIT.	D et D'
Cumul fautes équipes LOC/VISIT. Remise à zéro du cumul des fautes équipes à la fin de chaque période.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque période.	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Dernière faute personnelle LOC/VISIT (n° de joueur /nombre de fautes).	I et I'
Décompte du temps mort LOC/VISIT.	J et J'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs paramétrables.	K et K'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs sérigraphiés non modifiable.	L et L'
Nombre de points par joueur.	P et P'



Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante (une période étant soit un temps de jeu, un temps de repos ou temps d'avant match).	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/VISIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Affectation d'une faute d'équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/VISIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30



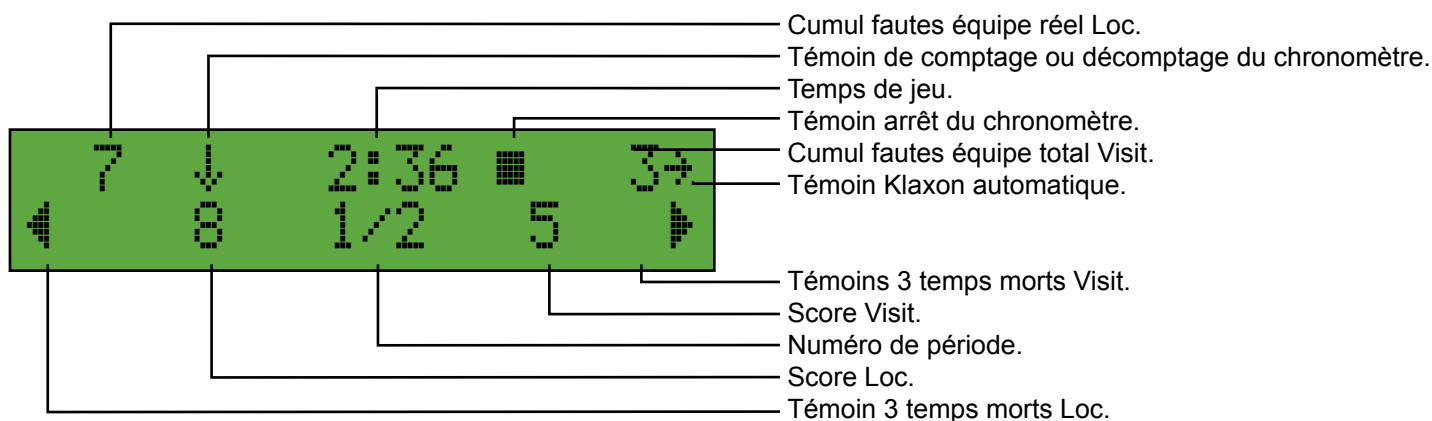
Désignation	Indice
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Affectation d'une faute personnelle Loc/Visit.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Touche validation d'une faute personnelle.	18 et 18'
Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur.	19 et 19'
Inutilisé.	20 et 20'
Inutilisé.	21
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	22

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

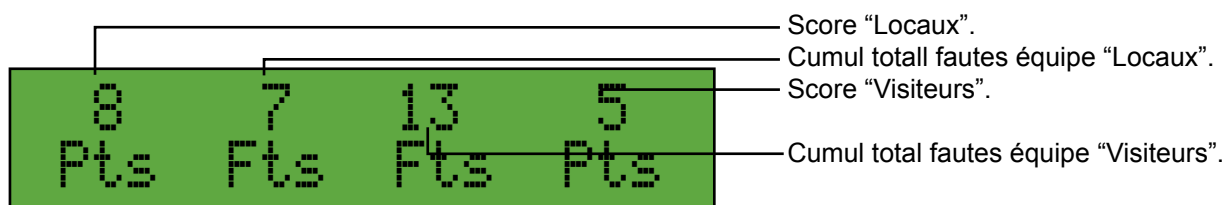
Type de sport	Désignation
Futsal 1: 2 x 20 min	Jeu en 2 périodes de 20 minutes - Cumuls fautes équipe 5 par période - Temps morts de 1 minute - Temps de repos de 10 minutes.
Futsal 2: 2 x 15 min	Jeu en 2 périodes de 15 minutes - Cumuls fautes équipe 5 par période - Temps morts de 1 minute - Temps de repos de 10 minutes.

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

Visu du pupitre principal



Visu du pupitre secondaire



Entre les périodes de jeu

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

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

Menu paramétrage du sport

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

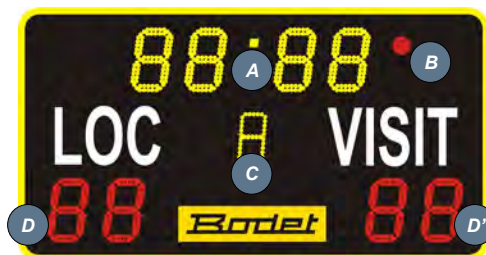
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Duree periode match : 20 min	20 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Nb periodes /match : 2	2	1 à 9 périodes	Sélection du nombre de périodes.
Duree temps mort : 60 sec	60 sec	0 à 99 secondes	Choix durée temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler, par un coup de klaxon bref, la fin prochaine du temps mort.
Prolongation duree : 5 min	5 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période de prolongation. Si = 0, pas de prolongation.
RAZ fautes entre periode: Oui	Oui	Oui ou non	Si OUI, remise à 0 des fautes d'équipe entre chaque période. Si NON, conservation des fautes d'équipe entre chaque période.
Duree activation klaxon: 5 sec	5 sec	0 à 5 sec	Si = 0, pas de klaxon auto. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Maintient result pendant: 30 sec	30 sec	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	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

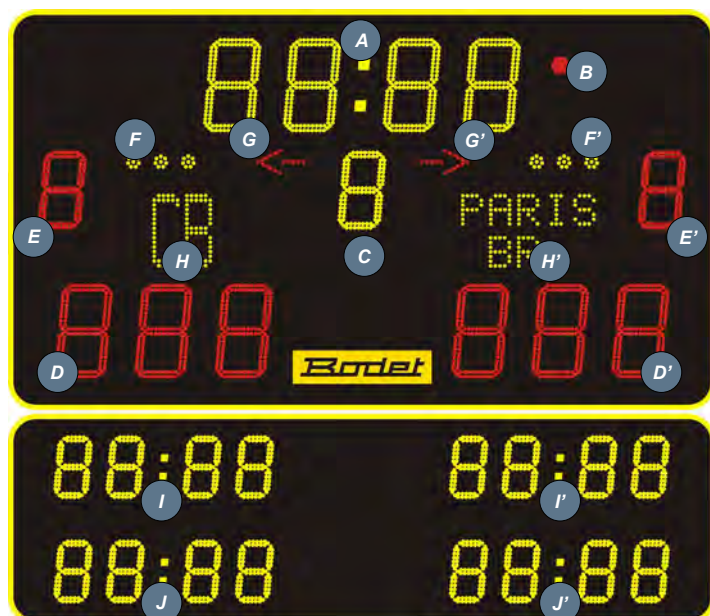
BT6120 Club



BT6020 Club



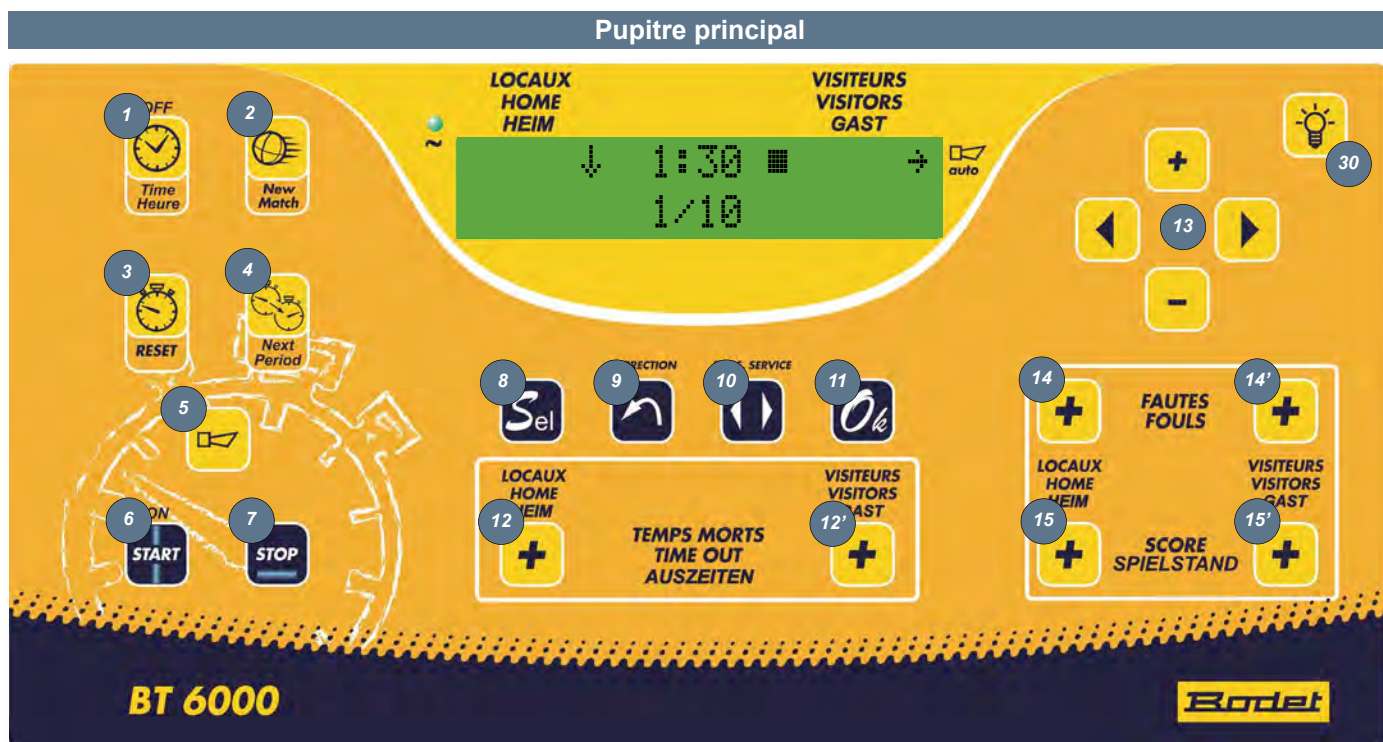
BT6030 / BT6130 Master



BT6025 / BT6125 Evolution



Désignation	Indice
Chronométrage de séquence ou temps de repos.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Inutilisé.	C
Nombre de séquences restantes à jouer (D) et nombre de séquence programmées (D').	D et D'
Inutilisé.	E et E'
Inutilisé.	F et F'
Inutilisé.	G et G'
Inutilisé.	H et H'
Inutilisé.	I et I'
Inutilisé.	J et J'
Inutilisé.	M

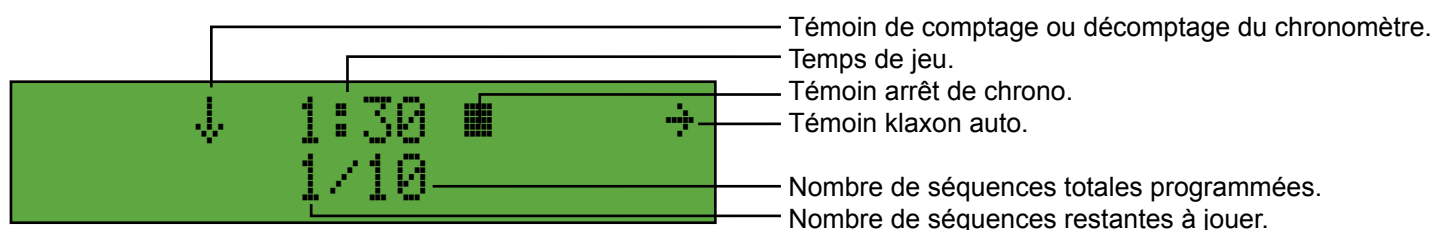


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Inutilisé.	4
Inutilisé.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation du service LOC/VISIT.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.	11
Inutilisé.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Inutilisé.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
Prog. entraine. 1: 10 x 180 sec	10 séquences de 3 minutes avec temps de repos de 1 minute - Klaxon automatique.
Prog. entraine. 2: 5 x 60 sec	5 séquences de 1 minute avec temps de repos de 30 secondes - Klaxon automatique.
Prog. entraine. 3: 10 x 120 sec	10 séquences de 2 minutes avec temps de repos de 1 minute - Klaxon automatique.

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

Visu du pupitre principal

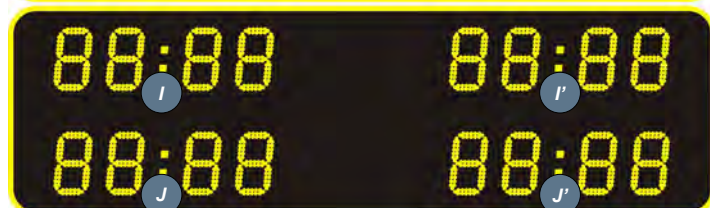
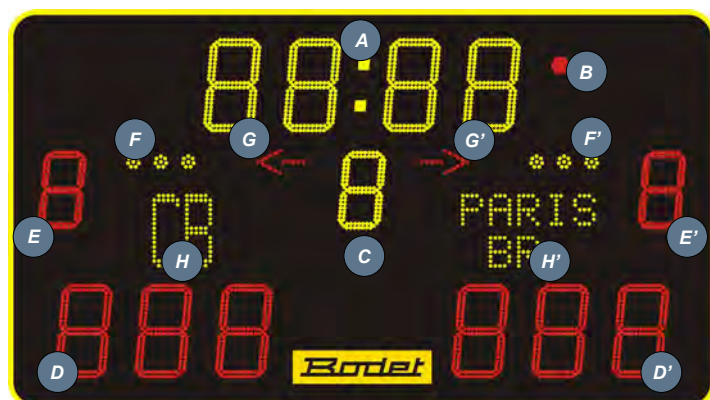
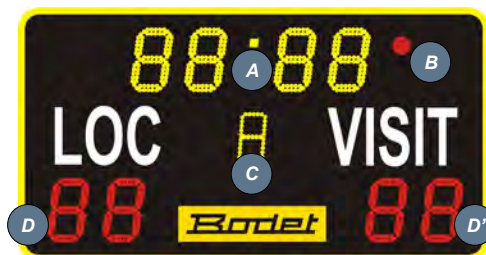


Menu paramétrage du sport

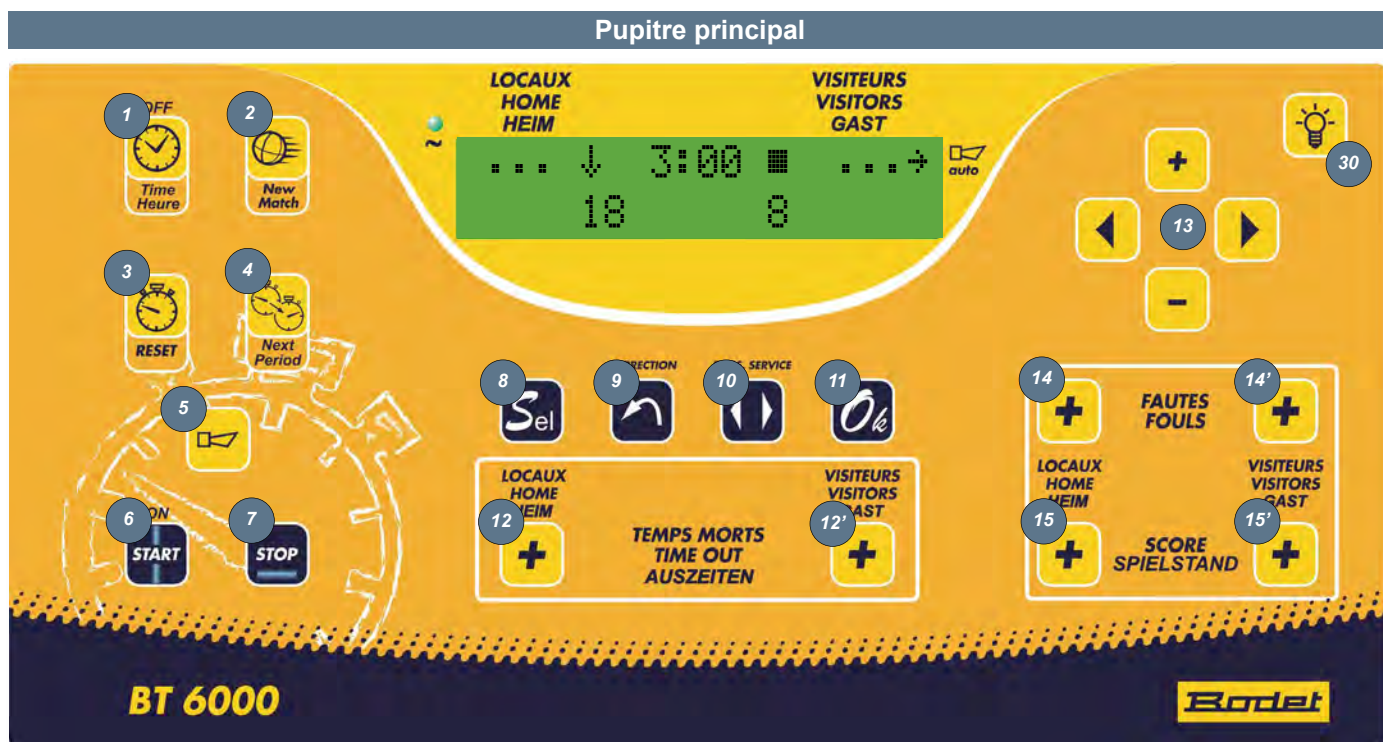
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SELECT (8) pendant 3 sec :

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

Type 1	Type 2	Type 3	Paramètres	Description
Nb séquence de Jeu : 10	5	10	1 à 5 sets	Choix de la durée de chaque séquence de jeu.
Durée séquence de Jeu : 180 sec	60 sec	120 sec	1 à 99 points	Sélection du nombre de séquences.
Durée activation auto : 60 sec	30 sec	60 sec	1 à 99 points	Choix de la durée du temps de repos entre chaque séquence.
Durée activation Klaxon: 1 sec	1 sec	1 sec	OUI ou NON	Choix durée klaxon auto. à la fin de chaque séquence de jeu et de repos. Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Rappel Paramètre usine : Non	Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



Désignation	Indice
Chronométrage de séquence ou temps de repos.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Inutilisé.	C
Scores de 0 à 999 LOC/VISIT.	D et D'
Inutilisé.	E et E'
Inutilisé.	F et F'
Noms des joueurs paramétrables.	G et G'
Inutilisé.	H et H'
Inutilisé.	I et I'
Inutilisé.	J et J'
Inutilisé.	M

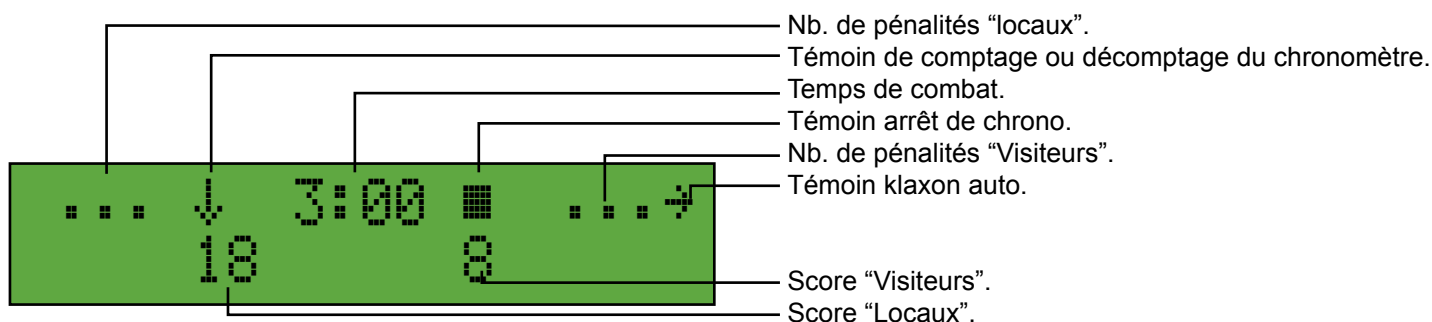


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Période suivante : un appui permet de passer au round suivant.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.	11
Inutilisé.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Affectation 1 pénalité à chaque appui.	14 et 14'
Score + 1 point par joueur LOC/VISIT.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

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

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

Visu du pupitre principal



Entre les périodes de jeu

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

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

Menu paramétrage du sport

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

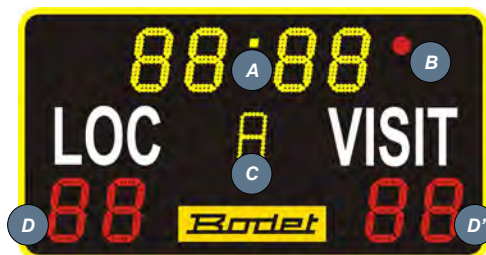
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche VALID (11).

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Duree periode combat: 3 min	3 min	1 à 90 minutes	Choix de la durée des périodes de combat.
Nb periodes / combat: 3	3	1 à 99 périodes	Choix du nombre de périodes de combat.
Klaxon auto fin round : Oui	Oui	OUI ou NON	Permet de choisir si un klaxon automatique doit retentir à la fin du décompte du round.
Duree tps repos : 30 sec	30 sec	0 à 990 secondes par pas de 10	Si = 0, pas de décompte. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée à la fin du round.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage du prochain round.
Nb penalite / combat: 3	3	1 à 3	Choix du nombre de pénalités par joueur gérées sur le tableau d'affichage.

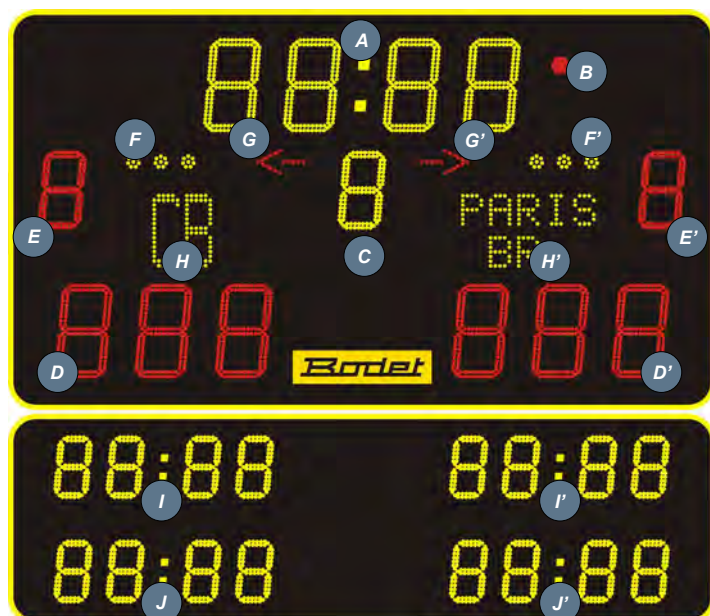
BT6120 Club



BT6020 Club



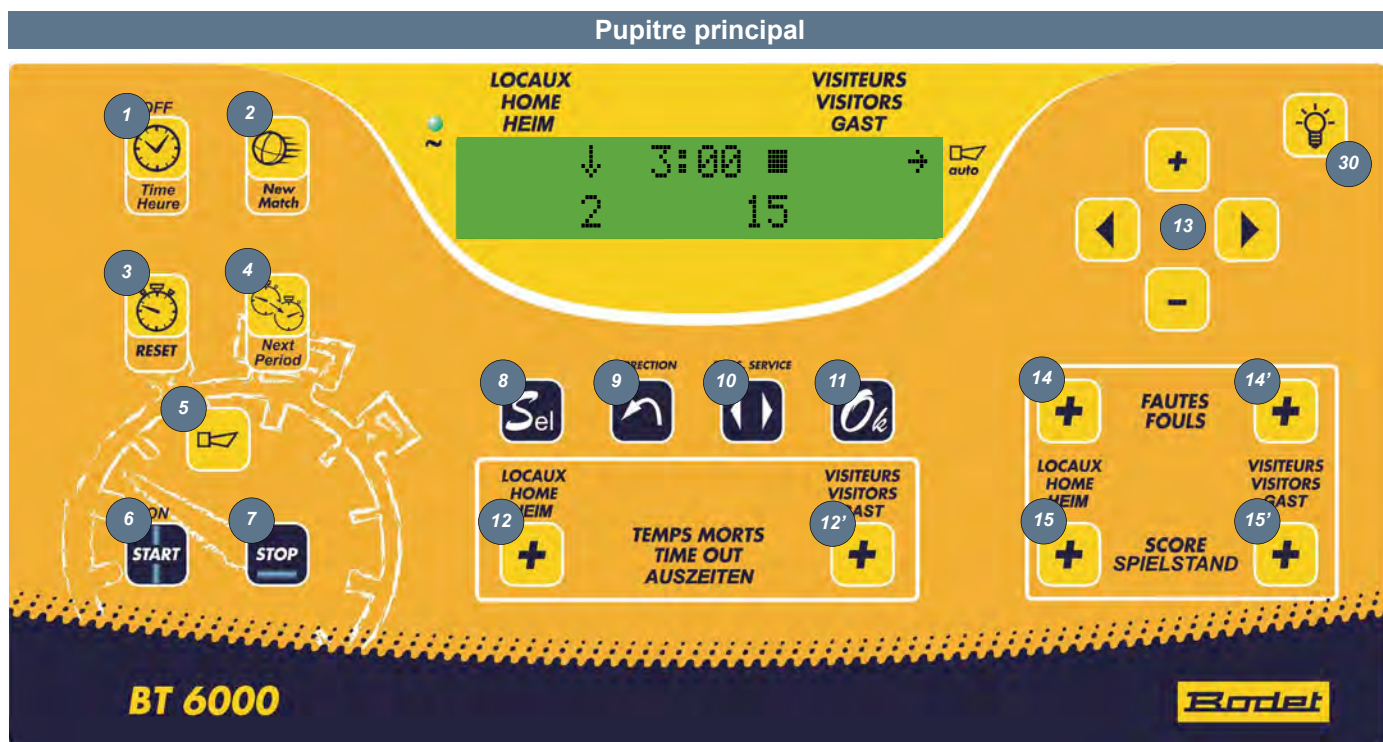
BT6030 / BT6130 Master



BT6025 / BT6125 Evolution



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

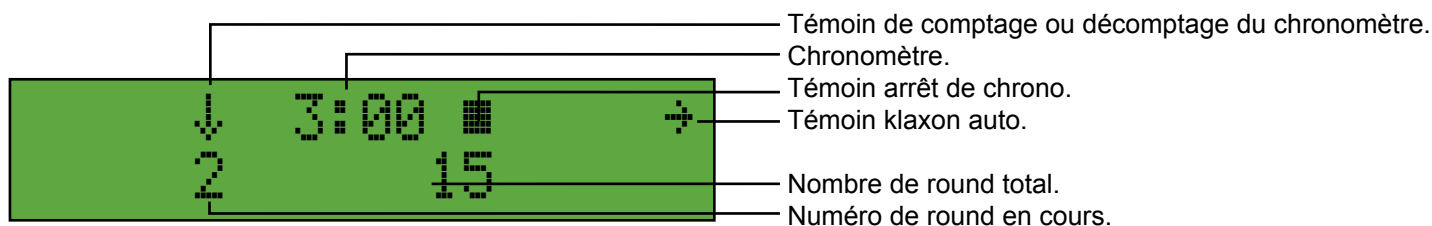


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Période suivante : un appui permet de passer au round suivant.	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le round.	6
Permet d'arrêter le round.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Inutilisé.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.	11
Inutilisé.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Inutilisé.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

Type de sport	Désignation
1: 15 x 3 min Boxe	Combat de 15 rounds de 3 minutes - Temps de repos automatique.
2: 4 x 3 min Boxe	Combat de 4 rounds de 3 minutes - Temps de repos automatique - Klaxon automatique en fin de round.

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

Visu du pupitre principal



Entre les rounds

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

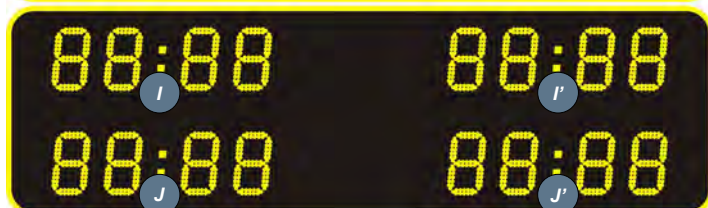
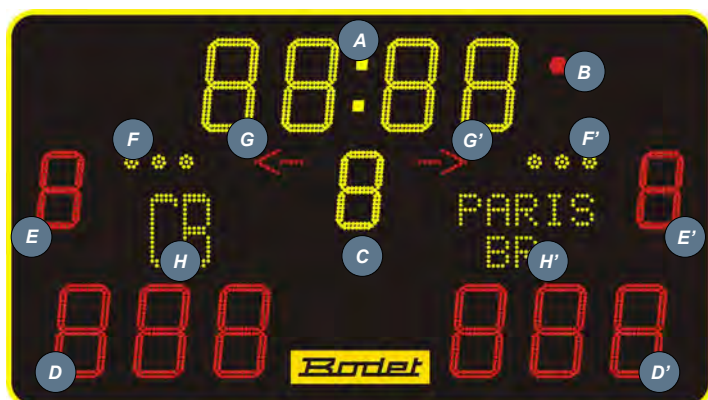
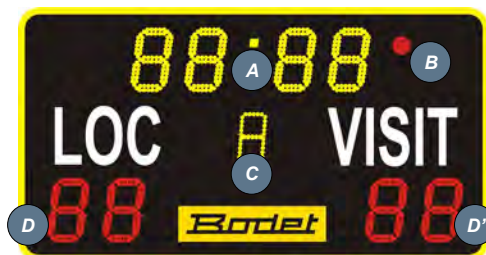
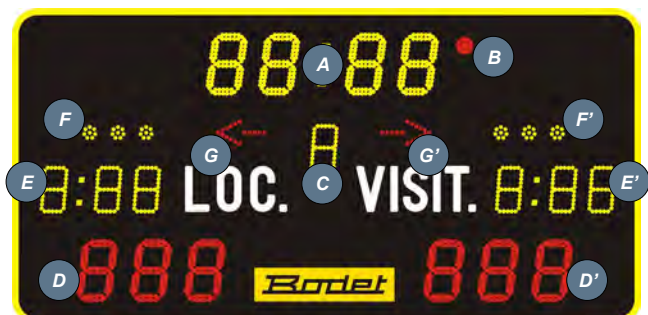
Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop". En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu démarre automatiquement.

Menu paramétrage du sport

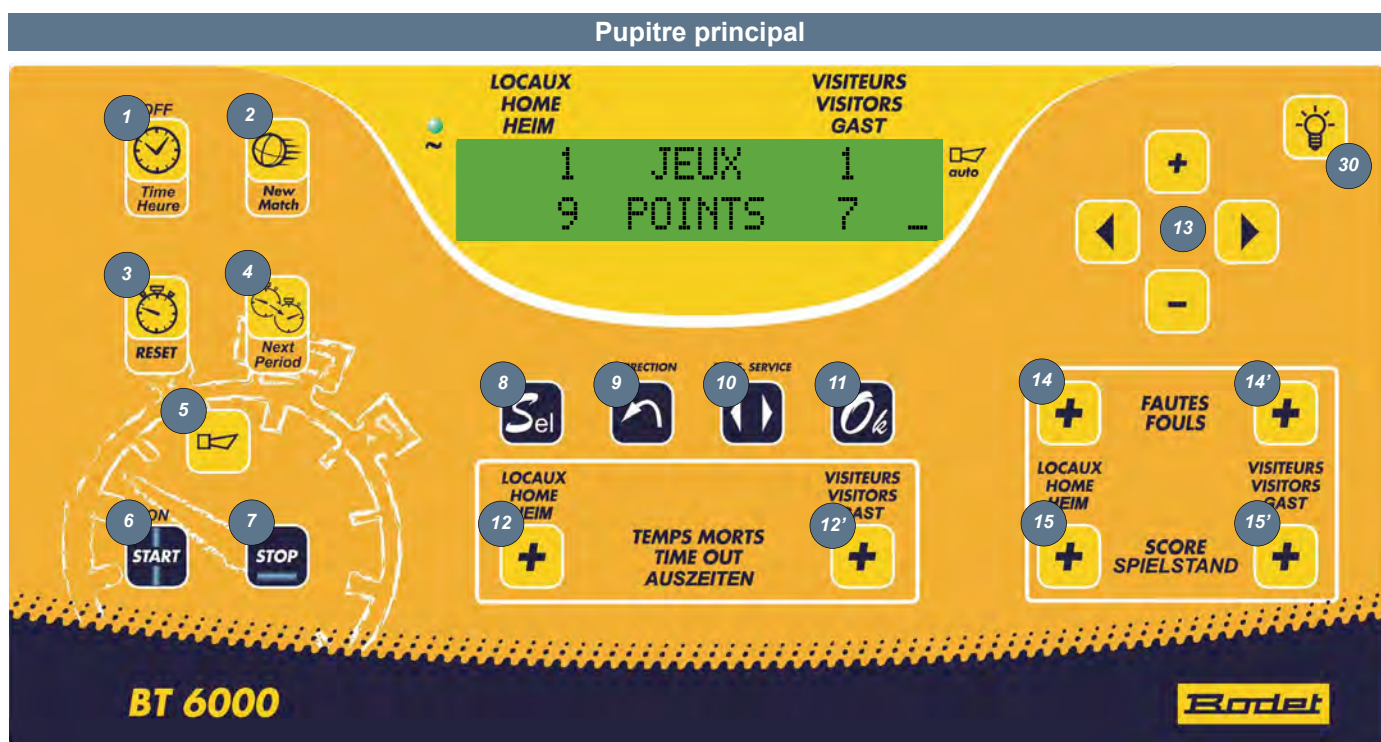
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SELECT (8) pendant 3 sec :

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

Type 1	Type 2	Paramètres	Description
Durée du round : 3 min	3 min	1 à 999 secondes	Choix de la durée de chaque round.
Nombre de rounds : 15	4	1 à 99 rounds	Choix du nombre de round par combat.
Klaxon auto fin round : Non	Oui	OUI ou NON	Permet de choisir si un klaxon automatique doit retentir à la fin du décompte du round.
Durée tps repos : 60 sec	60 sec	0 à 990 secondes	Si = 0, pas de décompte. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée à la fin du round.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 sec	0 à 99 secondes	Permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage du prochain round.
Rappel paramètre usine : Non	Non	OUI ou NON	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.



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

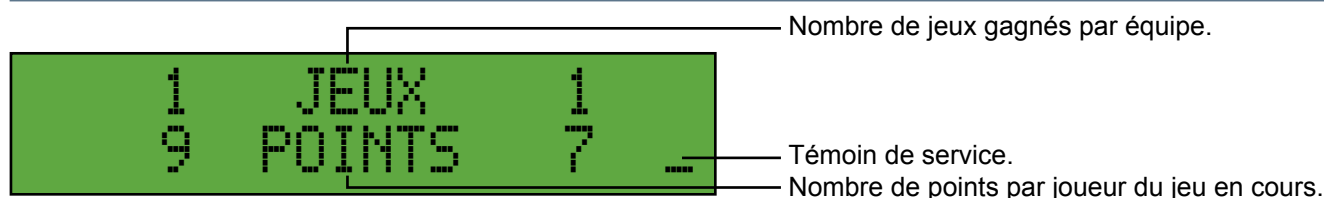


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Période suivante : un appui permet de passer au set suivant.	4
Inutilisé.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation du service LOC/VISIT.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.	11
Inutilisé.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Score + 1 point par joueur LOC/VISIT.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

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

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

Visu du pupitre principal



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

Entre les jeux

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

En fin de jeu en 9 points

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

En fin de jeu en 15 points

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

Menu paramétrage du sport

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

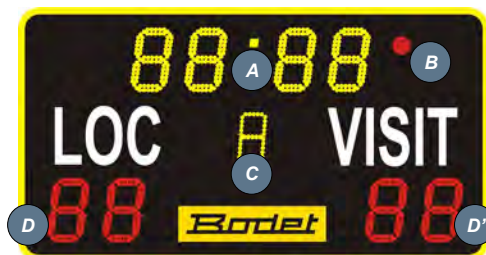
- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche VALID (11).

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

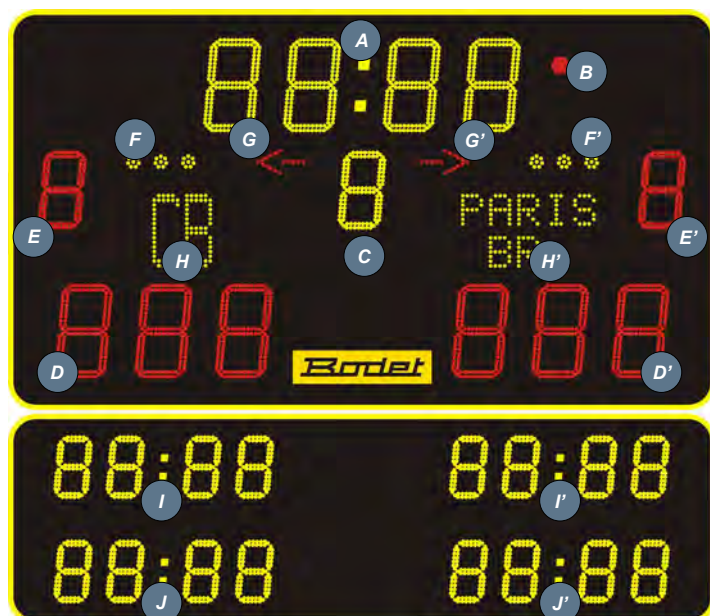
BT6120 Club



BT6020 Club



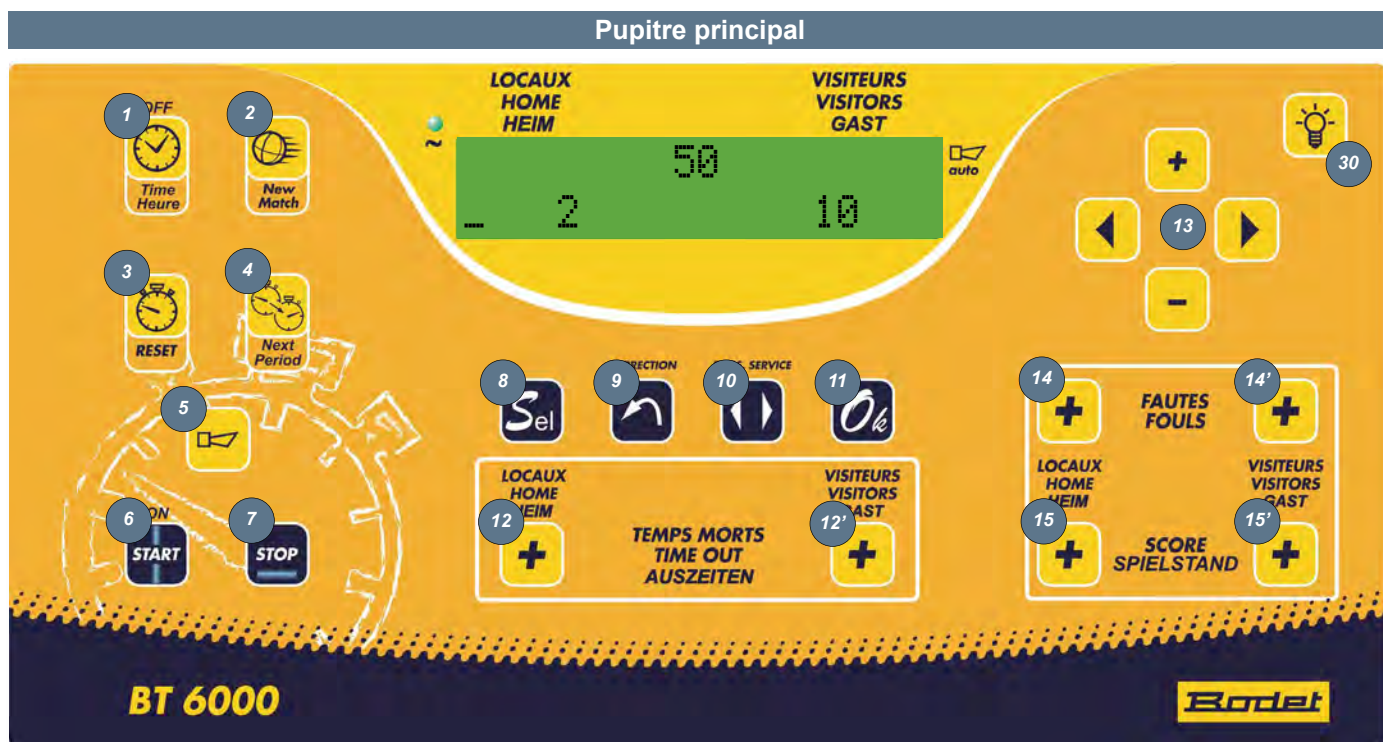
BT6030 / BT6130 Master



BT6025 / BT6125 Evolution



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

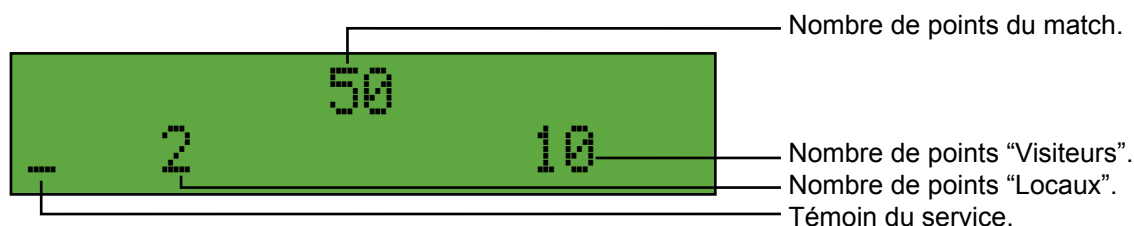


Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Inutilisé.	4
Inutilisé.	5
Inutilisé.	6
Inutilisé.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation du service LOC/VISIT.	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.	11
Inutilisé.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Inutilisé.	14 et 14'
Score + 1 point par joueur LOC/VISIT.	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30

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

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

Visu du pupitre principal



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

Menu paramétrage du sport

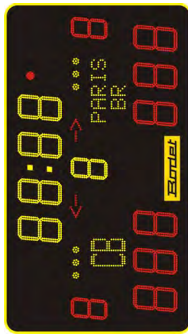
La configuration de base pré-enregistré pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SELECT (8) pendant 3 sec :

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

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

6. Aperçu de la gamme CLUB & MASTER & EVOLUTION des panneaux d'affichage BT6000

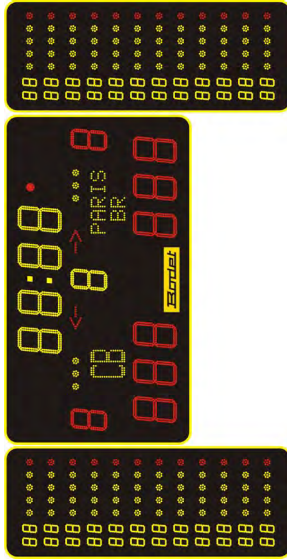
BT6030 Master Alpha



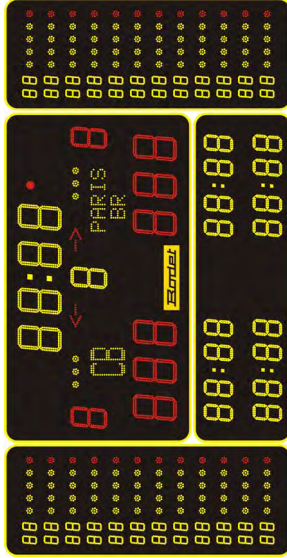
BT6130 Master Alpha



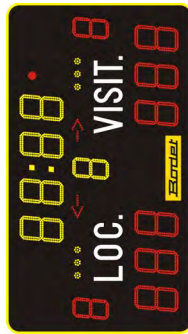
BT6230 Master Alpha



BT6330 Master Alpha



BT6030 Master



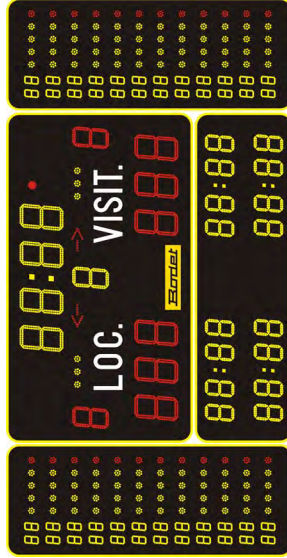
BT6130 Master



BT6230 Master



BT6330 Master



BT6025 Evolution



BT6125 Evolution



BT6225 Evolution



BT6325 Evolution



BT6020 Club



BT6120 Club



BT6002



BT6006

