

BODET Scorepad



Manuel utilisateur - Basketball



www.bodet-sport.com

BODET SA
1 rue du Général de Gaulle
49340 Trémentines | France
Tél: 02 41 71 72 99
Fax: 02 41 71 72 01



Réf.: 607877 C

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

1. Basketball

1) Sur l'écran d'accueil, choisir



2) Choisir une configuration parmi celles proposées :

- BASKETBALL 4x10 min SENIORS
- BASKETBALL 2x20 min SENIORS
- BASKETBALL 6x4 min JEUNES
- BASKETBALL 4X8 min JEUNES
- BASKETBALL 4x10 min FIBA
- BASKETBALL 4x10 min Euroleague

Les configurations indiquées avec peuvent être modifiées uniquement avec le code d'accès club. Le code d'accès club est par défaut «1234». Il peut être modifié pour chaque sport dans les paramètres accès club.

3) Écran en mode match BASKETBALL 4x10 min FIBA :



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

- 1) modifier la durée de chaque période. Possibilité d'activer le klaxon à chaque fin de période et de réinitialiser le chrono.
- 2) modifier la couleur du maillot et du marquage. Les couleurs standards sont proposées ainsi qu'une palette pour définir les couleurs de chaque équipe.
- 3) attribuer une faute individuelle à un joueur. Une fonction de correction permet de modifier également le cumul de fautes de chaque équipe.

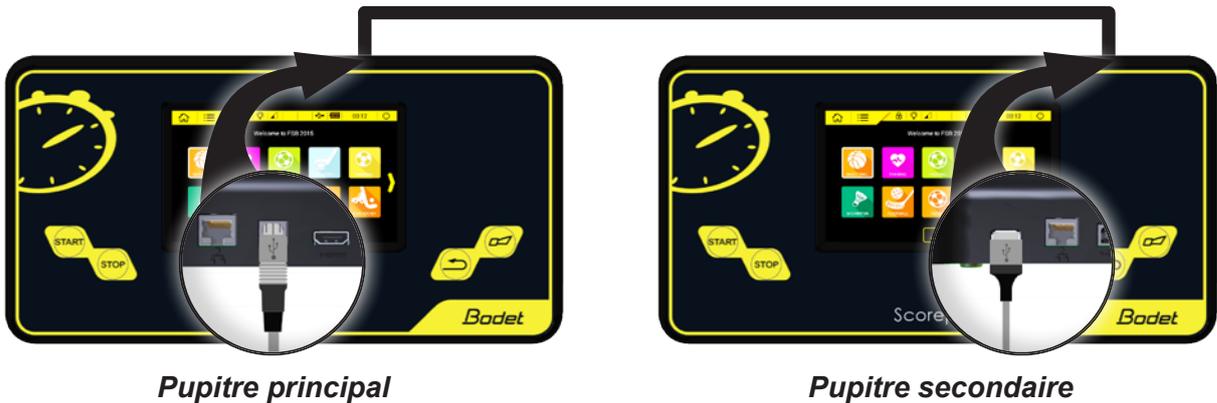
- 4 modifier le nom de l'équipe. Après un appui sur LOCAUX ou VISITEURS, Appuyer sur  Config. équipe pour modifier la configuration des équipes (modifier le nom d'affichage des équipes, activation des joueurs, choix des couleurs, charger, créer ou supprimer une équipe):



- 5 ajouter ou supprimer une faute d'équipe.
- 6 activer un temps mort. Pour lancer le décompte, appuyer sur le bouton **START** . Ajouter ou supprimer un temps mort en appuyant sur **Correction** .
- 7 ajouter ou supprimer un point au score de l'équipe.
- 8 ajouter 1, 2 ou 3 points. Une fenêtre s'ouvre pour attribuer ces points au joueur ayant marqué.
- 9 modifier les paramètres de la configuration (voir page suivante pour la liste des paramètres).
- 10 afficher le message défilant.
- 11 permet de modifier avant match et le stopper directement. Il est aussi possible d'activer le klaxon pour annoncer le début du match à la fin du décompte.
- 12 démarrer un nouveau match. **Attention : le match en cours sera perdu.**

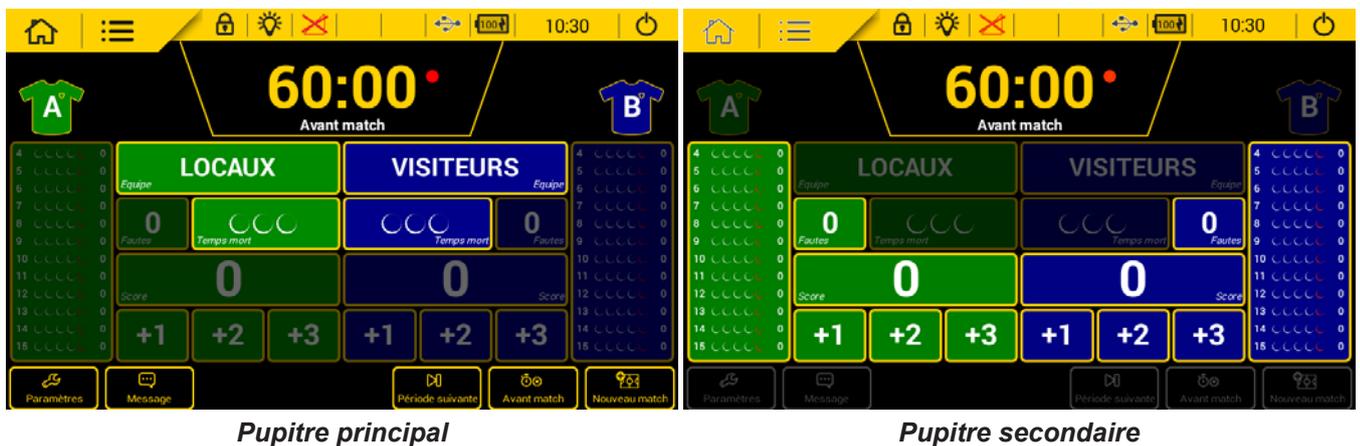
2. Utilisation du pupitre secondaire

1) Relier le pupitre principal avec le pupitre secondaire de la façon suivante :



2) Choisir la configuration du match parmi celles proposées (Cf. page 2).

3) Écrans en mode match BASKETBALL 4x10 min FIBA :



4) Se reporter aux pages précédentes pour le détails des actions.

5) Pour chaque pupitre, les touches de couleurs vives sont les actions actives.

IMPORTANT : la fonction pupitre secondaire avec déport des fautes et points individuels n'est disponible que pour le sport basketball. Toute autre utilisation avec un autre sport peut entraîner un mauvais fonctionnement des pupitres.

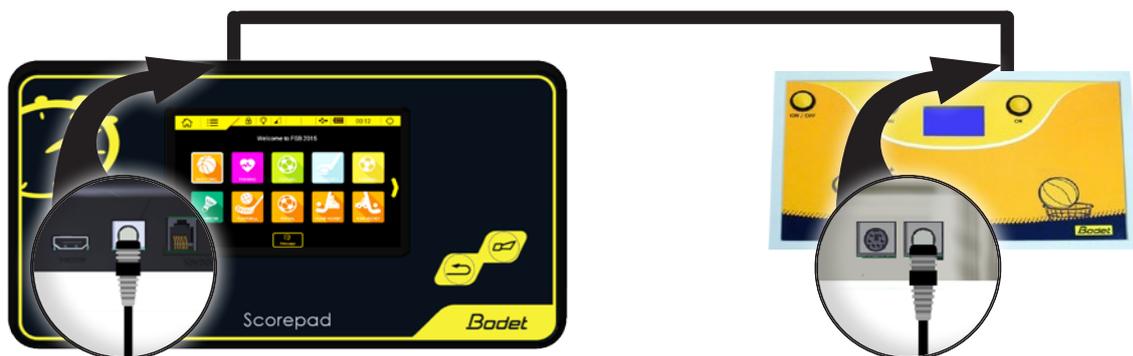
Le raccordement les pupitres avec le câble USB doit rester permanente. En cas de coupure de communication entre les pupitres, effectuer :

- Appui sur Stop du chronomètre
- Repositionner les câbles pendant l'arrêt du match.
- Attendre la reconfiguration des deux pupitres avant de relancer le match. Si cela ne se fait pas automatiquement appuyer sur le bouton reset derrière le pupitre secondaire pour relancer l'application et la mise en route du pupitre, ne pas faire de reset du pupitre principal au risque de perdre le match en cours.

La déconnexion du câble USB entraîne la marche forcée du pupitre principal seul. Si le câble USB possède trop de jeu mécanique dans les prises des pupitres cela peut engendrer des microcoupures de communication : il est recommandé d'utiliser le câble USB Bodet (réf.: 916015) ou un nouveau câble.

3. Utilisation du sifflet HF

1) Relier le pupitre principal avec le système sifflet HF de la façon suivante :



Les touches START/STOP du pupitre principal deviennent inactives. Ces actions seront réalisées par le sifflet HF.

4. Paramétrer une configuration

1) Cliquer sur  pour modifier une configuration.

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

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

Rubriques	Paramètres	Valeurs par défaut	Description	Paramètres standard
Match				
	Nombre période	4	de 1 à 9 périodes par pas de 1	√
	Temps de jeu	10	de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	√
	Klaxon fin période	5	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 5 secondes par pas de 1	-
	Durée avant match	60	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 180 minutes par pas de 1	-
	Klaxon avant match	3	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 9 minutes par pas de 1	-
Prolongation				
	Nombre prolongation	9	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 9 périodes par pas de 1	√
	Temps prolongation	5:00	de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	√
	Temps repos	2:00	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	√
Temps repos				
	Klaxon temps repos	-	Durée du klaxon pour signaler un temps de repos Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 300 secondes par pas de 1 Possibilité d'activer un klaxon pour la fin du temps de repos	√
	Mi-temps	15	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	√
	Temps inter période (temps de repos entre chaque période de jeu)	2	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	√
	Temps avant prolonga- tion	2	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	
Possession				
	temps de possession	24	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 secondes par pas de 1	√
	Temps attaque	14	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 secondes par pas de 1	√
	Klaxon	3	Durée du klaxon pour signaler la fin d'un temps de possession ou d'attaque Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 3 secondes par pas de 1	-
	Fin chrono	OFF	ON/OFF	-
	Affichage pupitre	OFF	Affichage sur le pupitre du temps de possession	-
	1/10 seconde	OFF	Activation du 1/10 de seconde dans les 5 dernières secondes de possession	-
Points et fautes				
	Cumul fautes équipe	Période 5	Choix de la remise à zéro des fautes pour chaque période ou à la mi-temps. Le cumul des fautes est paramétrable de 1 à 9 avec possibilité de mettre à OFF.	√
	Points par joueur	OFF	Activation des points par joueur (ON/OFF)	√
	Fautes personnelles	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 9 fautes individuelles par pas de 1	√

Temps morts			
Klaxon TM	10 s OFF	Durée du klaxon pour signaler un temps mort Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 20 secondes par pas de 1 Possibilité d'activer un klaxon pour la fin du temps mort	√
Temps mort	60 s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 120 secondes par pas de 1.	√
Plot TM	mi-temps 3	Affichage des plots des temps mort de 1 à 6 plots	-
TM court	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 120 secondes par pas de 1	-
LEDs			
STRIP LED Rouge	OFF (fin période) / OFF (fin match)	Fin de période : Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 9 secondes par pas de 1 Fin de match : Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 10 minutes par pas de 1	-
Bandeau jaune	OFF	Activation du bandeau jaune à chaque fin de possession Durée égale à la durée du klaxon de possession.	-
Divers			
Maintien résultat	20	de 1 à 90 secondes par pas de 1	-
Jeu interpériode	OFF	-	-
HDMI			
Chargement image	ON	Activation de l'image en fond d'écran (si OFF = fond d'écran noir)	-
Touches - fonctions			
Message alpha	ON	activation ou désactivation à partir du code club	-
Période suivante	ON	activation ou désactivation à partir du code club	-