

## INSTRUCTIONS D'UTILISATION

# BT5011-5012 BT5250-5251 MULTISPORTS

Modèle :

N° de série :

EPROM n°:



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

Réf.: 604390 V



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

## INSTRUCTIONS D'UTILISATION

### 1 / MISE EN SERVICE :

- Brancher la prise du pupitre BT 5010 sur l'embase du coffret mural.

*Attention la prise doit s'engager facilement, ne pas forcer. Une fois enfoncée la verrouiller avec l'anneau de blocage.*

- Pour le marquage des fautes basket-ball, brancher la prise du pupitre annexe BT5200/5300 au dos du pupitre principal comme ci-dessus.
- Brancher la poire sur le pupitre BT 5010
- Mettre l'installation sous tension.
- Le pupitre émet un 'Bip' sonore, affiche le type du pupitre et la version de l'Eprom puis les valeurs sauvegardées à la dernière coupure secteur si le panneau est en mode sport. Si le panneau est en mode horloge le pupitre affiche l'heure.

### 2/ AFFICHAGE DE L'HEURE :

- Commande par la touche 'HORLOGE' (1).
- Cette touche a plusieurs fonctions :
  - *passage de l'affichage du sport à l'affichage de l'heure.*
  - *passage de l'affichage de l'heure à l'affichage du sport.*
  - *remise à l'heure de l'horloge :*
    - en mode affichage de l'heure (":" séparateurs clignotent)
    - un appui sur la touche C (2) (minutes clignotent, ":" fixes).
    - chaque appui sur HORLOGE (1) incrémente les minutes, si l'appui est maintenu l'incrément est automatique.
    - un appui sur la touche C (2) (heures clignotent, ":" fixes).
    - chaque appui sur HORLOGE (1) incrémente les heures, si l'appui est maintenu l'incrément est automatique.
- pour valider la nouvelle heure : un appui sur la touche C (2), les heures et minutes sont fixes, les ":" séparateurs clignotent et le panneau affiche la nouvelle heure. (A l'appui sur la touche C, l'horloge démarre à 0 seconde)

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

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

### **3 / SÉLECTION DU SPORT :**

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

### **4 / PARAMÉTRAGE DU CHRONOMÈTRE :**

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

START STOP (5) ou (5a) :

- Touche de commande marche / arrêt du chronomètre. Un témoin  à droite du chronomètre sur le pupitre et le panneau indique que celui-ci est arrêté.

Pour différencier les commandes marche et stop le signal sonore émis lors de l'appui sur cette touche varie :

- mise en marche chrono : bip bip!
- arrêt du chrono : biiiiip!

Cette touche est inactive en volley, tennis et tennis de table.

#### REINITIALISATION chronomètre (6) :

- Touche de reset du chronomètre. Cette touche est efficace après un appui maintenu 3 secondes (appui accompagné de bip sonore et du clignotement de la ligne supérieure de la visu pupitre).

#### Effet sur le chronomètre :

- en mode comptage le chrono passe à 0:00,
- en mode décomptage le chrono prend la valeur du temps de jeu présélectionné.

#### PRÉSÉLECTION ± (7) :

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

Ce temps de jeu peut-être modifié, voir paragraphe 5 touche CORRECTION

#### PRÉSÉLECTION (8) :

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

Cette touche a plusieurs fonctions possibles :

##### \* En dehors du temps de jeu :

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

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

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

Attention : En mode sport quand le chronomètre est en marche les touches RESET chronomètre (6), PRÉSÉLECTION ± (7), PRÉSÉLECTION ⚡ (8), SELECT (3), VALID (4) et HORLOGE (1) sont inactives.

## **5 / AUTRES FONCTIONS :**

Touche CORRECTION C (2) :

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

Touche KLAXON (9) ou (9a) :

- Touche de commande du klaxon. Cette touche a plusieurs fonctions :
  - commande manuelle du klaxon,
  - arrêt avant la fin du klaxon automatique,
  - validation ou non du klaxon automatique.
- passer en mode correction (touche C (2) : visu clignote).
- chaque appui sur KLAXON valide ou annule le klaxon automatique (en mode automatique une flèche apparaît en haut à droite de la visu. du pupitre face au logo klaxon auto).

### **TEMPS MORTS :**

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

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

*Pendant le décompte, les témoins de temps mort de la visu pupitre et du panneau clignotent pour indiquer l'équipe ayant demandé le temps mort.*

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

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

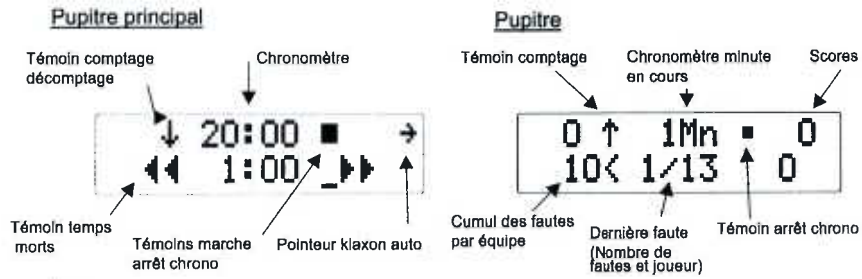
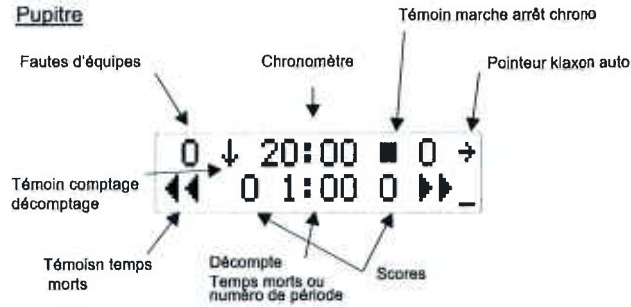
- appuyer sur la touche du temps mort correspondant ou start du chrono.*

*Suppression d'un temps mort (decompte terminé) :*

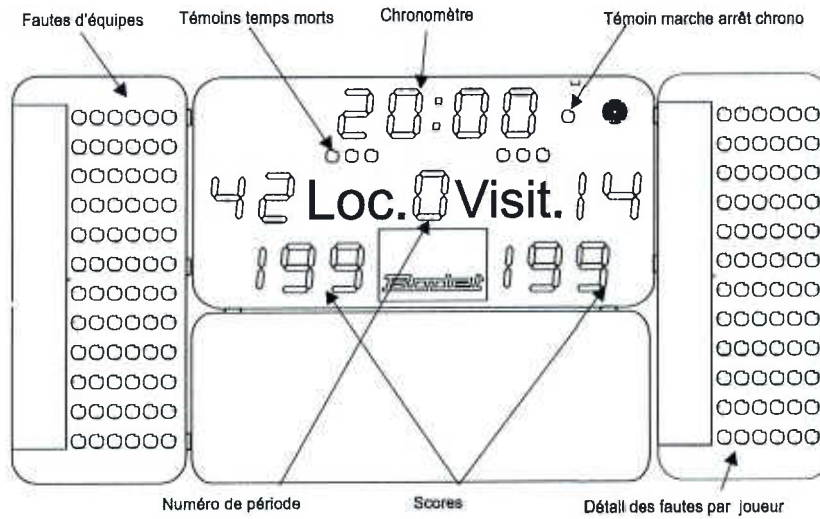
- passer en mode correction, touche C (2).*
- appuyer sur la touche du temps mort (13 ou 14) correspondant.*

*Les temps morts attribués sont effacés automatiquement à chaque changement de période.*

## BASKET BALL



### Tableau



Faire l'initialisation du tableau (voir page 2) puis :

### PARAMETRAGE DU MATCH :

Il existe 3 types de matchs différents.

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

*\* le 4 x 10 min ⇒ Jeu en 4 périodes de 10 minutes - cumul fautes équipe 5 par période - Temps de repos de 2 min entre la 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> période et entre la 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>, temps de repos de 15 min entre la 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> période (si temps de repos effectif : voir ci-dessous).*

*\* le 2 x 20 min ⇒ Jeu en 2 périodes de 20 minutes - cumul fautes équipe 8 par période - Temps de repos de 10 minutes (si temps de repos effectif voir : ci-dessous).*

*\* le 4 x 6 min ⇒ Jeu en 4 périodes de 6 minutes - cumul fautes équipe 8 par période (pas de temps de repos).*

*\* le 6 x 4 min ⇒ Mode mini basket - jeu en 6 périodes de 4 minutes - avant chaque match 2 période de 2 minutes - jeu en 6 périodes de 4 minutes - cumul fautes équipe 8 par période (pas de temps de repos).*

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

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

Ensuite, choix sur le temps de repos.

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

*\* OUI :le temps de repos est effectif. Le tableau et le pupitre décompte le temps de repos.*

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

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

### CHRONOMÉTRAGE :

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

Pour modifier la durée de la période voir page 4 chapitre 4 Présélection.

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

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

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

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

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

Si un pupitre annexe BT5200/5300 est connecté sur le pupitre principal, on visualise sur celui-ci la minute de jeu en cours, en comptage (conformité avec la feuille de match).



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

- *on réaffiche les temps morts de la période restituée,*
- *au retour à la période précédente, on réaffiche les cumuls de fautes sauvegardés en fin de la période précédente.*

En cas de coupure secteur les temps morts et les cumuls de la période précédente sont remis à zéro.

Si l'installation est complétée par les règles de 24 sec. 5002/5004 avec kit de synchronisation, le fonctionnement est le suivant :

- *Arrêt du BT5002/5004 et blocage du Start chrono à chaque arrêt du chronomètre principal (BT5010, 5011 et 5012).*

Arrêt du chronomètre principal (BT5011 et 5012) en fin de décomptage ou de comptage du BT5002/5004.

#### **SCORE :**

Si un pupitre annexe BT5200/5300 est connecté sur le pupitre principal la commande du score se fera sur le BT5200, sinon on saisira les points sur le pupitre principal.

Affichage des scores de 0 à 999 par équipe.

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

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

Retrait de point :

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

#### **TEMPS MORTS :**

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

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

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

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

En fin de décompte, déclenchement du klaxon (si klaxon automatique) pendant 2 sec.

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

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

Suppression d'un temps mort (décompte terminé) :

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

Les temps morts attribués sont effacés automatiquement à chaque changement de période ou de prolongation (en 4x10 les temps morts sont effacées uniquement à la mi-temps).

### **FAUTES INDIVIDUELLES :**

Commandées par le pupitre annexe BT5200

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

L'attribution d'une faute entraîne sur le panneau, l'affichage du cumul des fautes de l'équipe.

Pour supprimer une faute:

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

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

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

### **FAUTES D'ÉQUIPES :**

- Chaque appui sur une des touches "fautes"(15 ou 16) incrémente le nombre de fautes de l'équipe concernée.

Pour supprimer une ou plusieurs fautes, passer en mode correction, touche C (2), chaque appui sur une de ces touches (15 ou 16) décrémente de un le nombre de fautes de l'équipe concernée.

Le nombre maximum de fautes pouvant s'afficher sur le pupitre et sur le panneau est de 9 sur un BT5010-5011, et de 99 sur un 5012-5250. Le zéro n'est pas affiché.

### **GESTION DES PROLONGATIONS :**

- Si les scores sont égaux à l'issue de la 2<sup>ème</sup> période (en 2 x 20), ou à l'issue de la 4<sup>ème</sup> période (en 4 x 10), le chronomètre est rechargé à 5 minutes, les cumuls de faute ne sont pas remis à zéro, les temps morts sont remis à zéro. En fin de prolongation le chronomètre est rechargé à 5 minutes, les temps morts sont remis à zéro.

