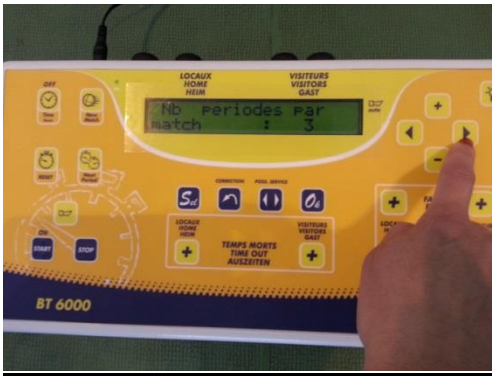
GYMNASE BRADFER

PROGRAMMATION DU PUPITRE DE LA TABLE DE MARQUE

1. Mise en marche du pupitre :	
2. Sélectionnez la Discipline HANDBALL et appuyer sur OK :	
3. Sélectionnez ensuite le nombre de périodes de Jeu (soit 2 périodes ou 3 périodes) Validez en appuyant sur OK	

4. *<u>Laissez votre doigt appuyé sur le Bouton Sel (Sélection) jusqu'à l'apparition du mode programmation du temps de jeu.</u>*	
<u>Utilisez la flèche de droite pour passer sur le réglage du temps de jeu.</u>	
<u>Utilisez les boutons + et – afin de programmer le temps de jeu par période souhaité et ensuite appuyez sur OK</u>	
5. *<u>Correction pendant la rencontre :</u>* *Il est possible d'annuler un but si l'arbitre le décide ou si vous vous êtes tromper entre locaux et visiteurs.* *Appuyer sur le bouton Correction.* *L'écran du pupitre clignote, rectifier le score cliquant sur score Locaux ou Visiteurs. Appuyer à nouveau sur Correction pour revenir au mode normal.* *Cette manipulation peut s'effectuer pendant que le temps de jeu est en marche. Nul besoin de stopper le temps.*	

Le pupitre est maintenant régler pour votre match. Il vous restera à déclencher le chronomètre en appuyant sur START, et marquer le score locaux et visiteur en appuyant sur score.

Pour les exclusions (2minutes) utilisez les boutons FAUTES (locaux ou visiteurs)

GYMNASE CÔTE ST CATHERINE
PROGRAMMATION DE LA TABLE DE MARQUE

BODET Scorepad

Manuel utilisateur - Handball

Bodet
www.bodet-sport.com

BODET Time&Sport
1 rue du Général de Gaulle
49340 Trémentines I France
Tél: 02 41 71 72 99

afaq ISO 9001 Qualité AFNOR CERTIFICATION
afaq ISO 14001 Environnement AFNOR CERTIFICATION Trémentines plant
100% papier recyclé
CE
Réf.: 607950 B

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

1. Handball

1) Sur l'écran d'accueil, choisir

.

2) Choisir une configuration parmi celles proposées :

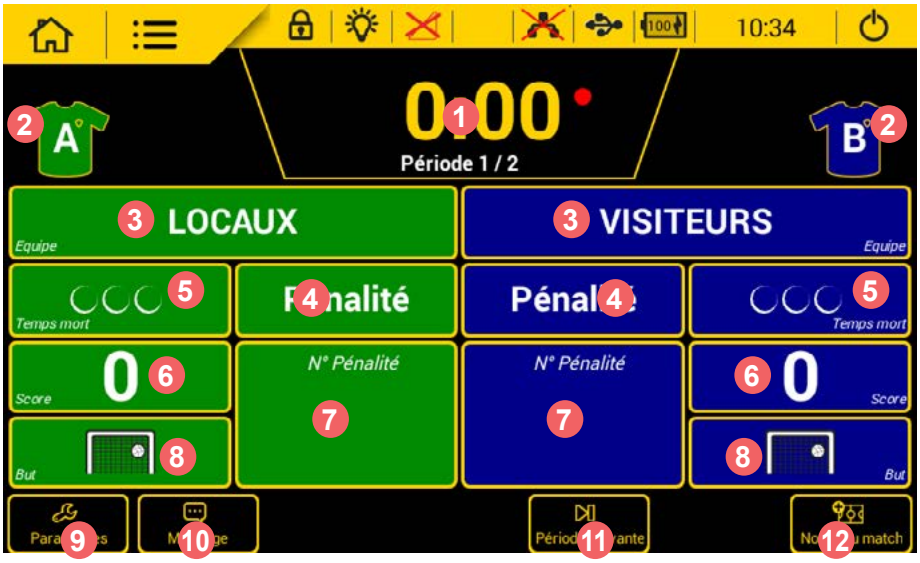
HANDBALL National *(Nombre période : 2 Durée période : 30:00)* 🔒

HANDBALL 1 *(Nombre période : 2 Durée période : 25:00)* 🔒

HANDBALL 2 *(Nombre période : 2 Durée période : 20:00)* 🔒

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) Ecran en mode match HANDBALL National :



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 standard sont proposées ainsi qu'une palette pour définir les couleurs de chaque équipe.

3 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):

4 attribuer une pénalité de 2 minutes à un joueur. La pénalité s'affiche dans l'encadré «N° Pénalité» (7).

5 activer un temps mort. Pour lancer le décompte, appuyer sur le bouton **START** . Ajouter ou supprimer un temps mort en appuyant sur **Correction** .

6 ajouter ou supprimer un point au score de l'équipe.

7 visualiser/modifier/supprimer une ou plusieurs pénalité en cours.

8 ajouter un but. Une fenêtre s'ouvre pour attribuer ce but au joueur ayant marqué.

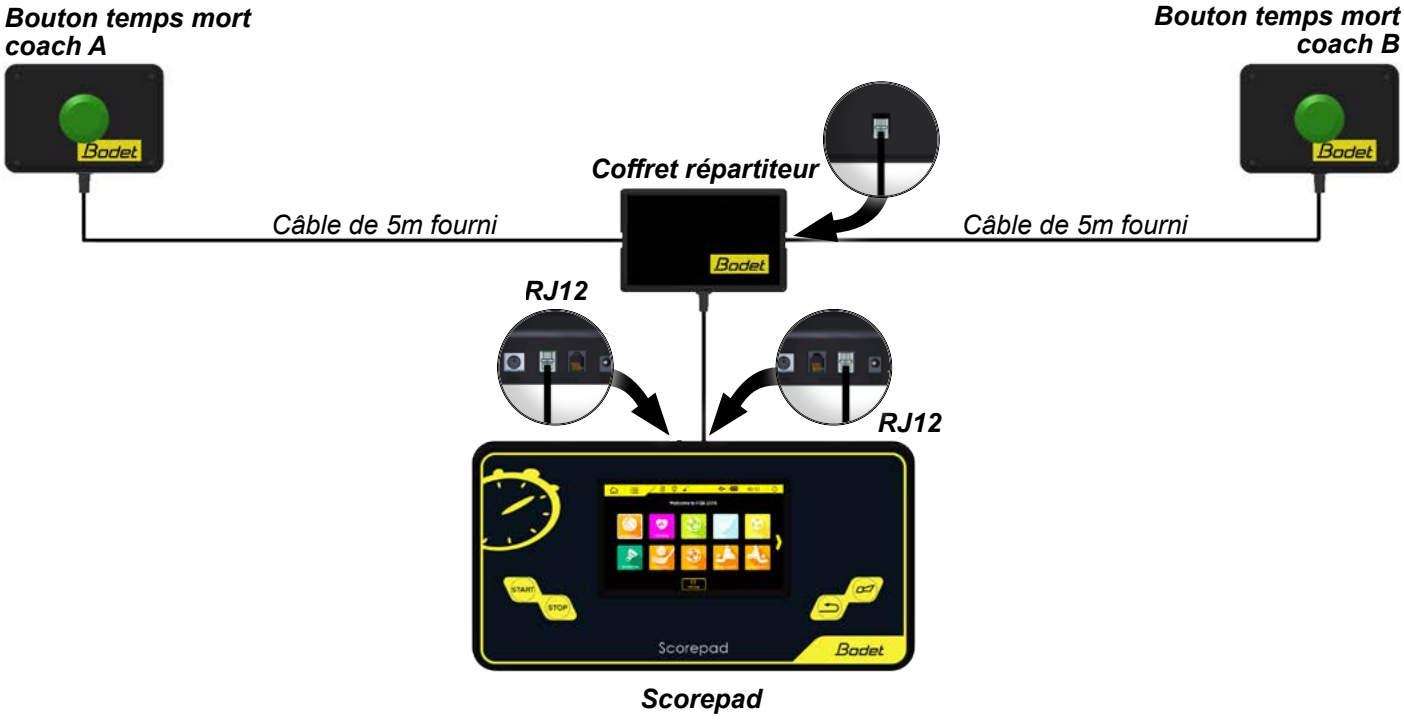
9 modifier les paramètres de la configuration (voir page suivante pour la liste des paramètres).

10 lancer un message sur le support d'affichage.

11 passer à la période suivante.

12 démarrer un nouveau match. ***Attention : le match en cours sera perdu.***

› Fonction commande de temps mort déportée



Note : il est possible d'activer un temps mort à l'aide des deux commandes ou directement depuis le pupitre. Ces options sont complémentaires avec le pupitre (elles ne substitue pas la fonction du pupitre Scorepad).

› 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	2	de 1 à 9 périodes par pas de 1	√
	Temps de jeu	30	de 1 à 90 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	√
	Mode période	UP	Comptage ou décomptage	-
	Klaxon fin période	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 9 secondes par pas de 1	-
	RAZ période	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-
Prolongation				
	Nombre prolongation	2	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	1:00	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 repos				
	Klaxon temps de repos	OFF OFF	Activation du klaxon avant la fin du décompte de 1 à 180 secondes par pas de 1	√
	Durée mi-temps	10:00	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 avant prolonga-tion	2:00	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 0 à 10 minutes par pas de 1 de 0 à 59 secondes par pas de 1	-
Points et pénalités				
	Durée pénalité	2m	de 1 à 9 minutes	√
	Affichage n° de joueur	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	√
	Durée klaxon fin pénalité	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 5 secondes par pas de 1	-
	Points par joueur	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	√
Temps mort				
	Klaxon	10s ON	Durée du klaxon pré-temps mort : Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 20 secondes par pas de 1 Balise klaxon fin temps mort : Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	√
	Nb plots temps mort	3	de 1 à 3 plots de temps mort	-
	Temps mort	60s	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF de 1 à 90 secondes par pas de 1	√
Divers				
	Maintien résultat	20s	de 1 à 99 secondes par pas de 1	-
HDMI				
	Chargement image	ON	Activation de l'image en fond d'écran (si OFF = fond d'écran noir)	-
Touches - fonctions				
	Message alpha	OFF	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-
	Période suivante	ON	Activation de la fonction avec bouton ON/OFF	-

TUTO TABLE DE MARQUE

Gymnase Vilmorin

Mise en marche

- **Appuyer sur On/Off.**

Programmation temps de jeu

- **Appuyer sur « Sel »**

<u>Vous allez arriver sur :</u>

« Programmation match Time-1 ».

- **Régler le temps**

<u>Augmenter :</u> Appuyer sur «New Training » (+)

<u>Diminuer :</u> Appuyer sur « New Game » (-).

Programmation temps de jeu

- **Appuyer 2 fois sur**

« On/Off » pour passer à l’étape suivante.

Vous allez arriver sur « Programmation match time-2» et vous répétez l’action précédente (programmation match time-1).

Fin de programmation

- **Appuyer sur «Sel» pour conclure la programmation.**

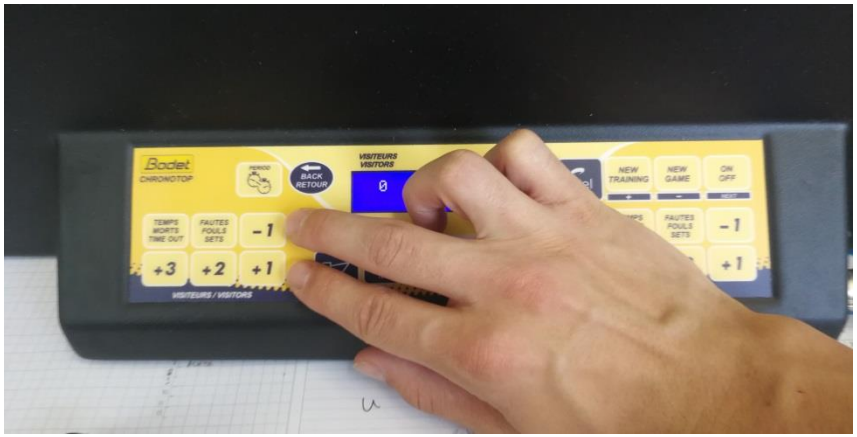
- **Appuyer sur « Sel Chrono N°1 » pour programmer la Mi-temps.**

Utilisation pendant match

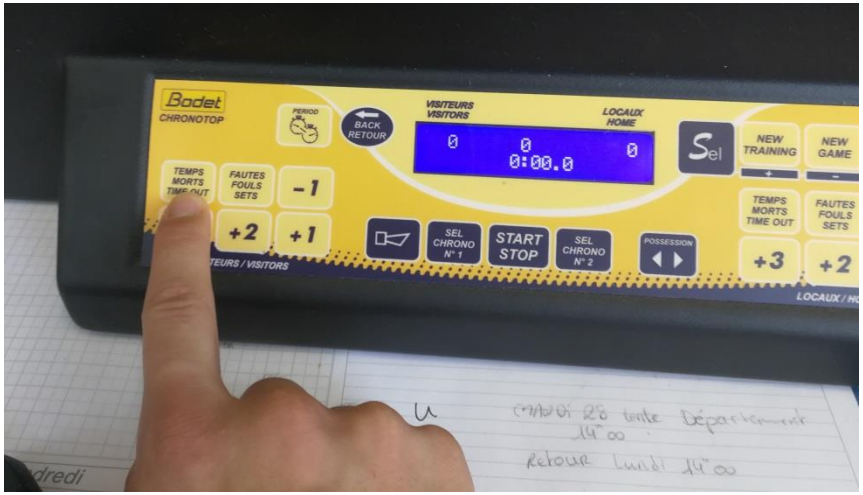
- **Appuyer sur « Start/Stop » pour lancer le chrono.**

- **Pour arrêt du temps, même chose.**

Score



- **Appuyer sur « +1 » pour mettre un but.**
- **Appuyer sur « -1 » pour enlever un but.**

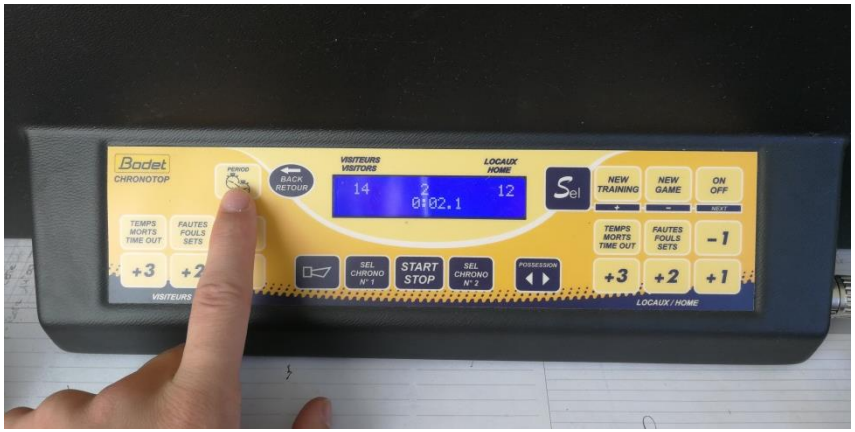


- **Temps Mort**
- **Pas de possibilité de mettre les 2’.**

Match en tiers temps

- **Appuyer de nouveau sur « Sel chrono N°1 »**

Vous garderai le même score



- **Pour annoncer les période de jeu, appuyer sur « Période »**