

# BODET SCOREPAD - Guide de démarrage rapide

## 1 DÉMARRER/ARRÊTER LE PUPITRE

- Appuyer sur **START** pour démarrer le pupitre. Le pupitre va afficher le logo Bodet puis l'écran d'accueil pour le choix du sport.
- Appuyer sur **STOP** pour arrêter le pupitre ou appui long sur **STOP** jusqu'à l'arrêt du pupitre.  
( Quitter le match  + Ok avant d'éteindre le pupitre )

## 2 CHOISIR LE SPORT

- Appuyer sur l'icône du sport souhaité.  
Balayer horizontalement la visualisation ou appuyer sur  pour visualiser tous les sports. Le dernier sport pratiqué est affiché en premier et encadré.

## 3 CHOISIR, MODIFIER OU CRÉER UNE CONFIGURATION DU SPORT

- Choisir la configuration correspondant au match souhaité. Visualiser le paramétrage de chaque configuration. **( 4 X 10 ou 4 X 8 ou 5 X 5 )**
- Certaines configurations ne sont pas modifiables sans code d'accès club : icône . **! Ne pas modifier les configurations existantes !**



## 4 DÉMARRER LE MATCH

- START** : démarrer le chronomètre | **STOP** : arrêter le chronomètre |  : corriger la dernière action de jeu faite sur le pupitre |  : déclencher ou arrêter le klaxon.



- Choisir la couleur du maillot et du marquage de chaque équipe.
- Choisir le nom de l'équipe ~~ou du joueur avec la possibilité de configurer l'équipe ou le joueur~~ (Cf. 5. Paramétrer les équipes/joueurs).
- Ajouter ou supprimer une faute, une pénalité ou un carton.
- Ajouter un temps mort avec la possibilité de corriger et activer le klaxon.
- Ajouter ou supprimer manuellement des points sur le score (ajouter ou supprimer 1 ou plusieurs points en fonction du sport).
- Ajouter 1, 2 ou 3 points (en fonction du sport).
- ~~Modifier tous les paramètres du match~~ **! Ne pas utiliser !**
- Démarrer un nouveau match.
- Affichage et correction de la période et du chronomètre.
- Pour un joueur ou l'équipe, ajouter ou corriger les cartons et les points.
- Permet de modifier l'avant match ou débiter le match directement

# BODET SCOREPAD - Guide de démarrage rapide

## 5 BRANCHEMENTS ÉLECTRIQUES



1 ( Sur pupitre secondaire, branchement du pupitre principal )

( Uniquement à R. Couderc )

2 Prise RJ45 : Vers boîtier « Nport » (Boîtier noir Alpha)

Ne pas débrancher



Vers secteur

Vers 2

3 Prise USB-b : Vers pupitre secondaire

4 Prise HDMI : branchement vers un support d'affichage de type TV.

5 Prise mini DIN avec verrouillage : bus data sport BODET à destination d'un tableau de score Bodet.



6 2 prises RJ12 : branchement de pupitres annexes ( pupitre 24 secondes, poire Start/Stop... )

7 Prise Jack : alimentation et charge de la batterie.

( Ne brancher qui si nécessaire )

8 1 LED verte: visualisation de la présence secteur.

~~9 1 bouton RESET : éteindre le pupitre. ! Ne pas utiliser !~~



1 Touche Start : allumer le pupitre ou lancer le chronomètre.

2 Touche Stop : arrêter le pupitre ou arrêter le chronomètre.

3 Écran tactile LCD : configurer l'ensemble de l'affichage sportif.

4 Touche klaxon : action ou arrêt du klaxon immédiat.

5 Touche correction : corriger la dernière action.



**Accueil** Retour à l'écran d'accueil à tout moment dans votre navigation. **Note : une fenêtre de confirmation apparaît à l'écran pour valider le choix.**

**Luminosité** Régler individuellement la luminosité de l'écran tactile du pupitre et des tableaux de scores (tableaux de scores, tableaux des temps de possession).

**Niveau de communication** Indique le niveau de la communication en filaire ou radio.  
 ▲ indique une communication OK. Réception faible : 1 barre, réception moyenne : 2 barres, réception forte : 3 barres.  
 ✗ indique un problème de communication.  
 ▲ indique une communication insuffisante entre le pupitre et les tableaux de scores.

**Réseau** Indique la connexion IP vers des interfaces (protocole TV, réseau...).

**USB** Indique la présence d'une clé USB pour charger ou sauvegarder des configurations.

**Niveau de batterie** Indique le niveau de la batterie ou l'état de la charge.  
 🔋 indique un niveau de batterie faible.

**10:12 Heure** Indique l'heure du pupitre. → Possibilité d'afficher l'heure ou le temps avant match (cliquer sur l'heure + choix + Ok)

**Extinction** Arrêt du pupitre. **Note : une fenêtre de confirmation apparaît à l'écran pour valider le choix.**