

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.

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

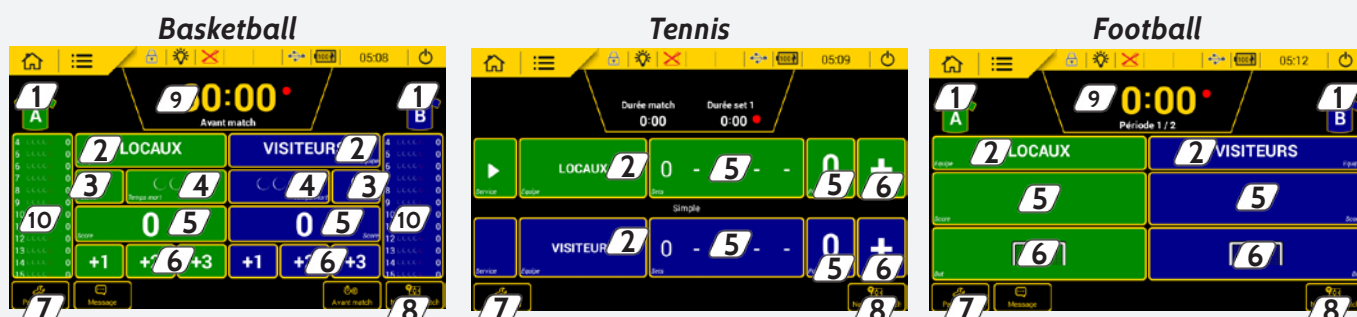
- Choisir la configuration correspondant au match souhaité. Visualiser le paramétrage de chaque configuration.
- Certaines configurations ne sont pas modifiables sans code d'accès club : icône .
- Créer une configuration en appuyant sur  Nouvelle configuration.



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.

Les paramètres affichés à l'écran sont dédiés pour chaque sport:



- 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 (Cf.: illustration ci-contre).
- 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.



Pour accéder aux notices du Scorepad pour chaque sport, scanner le QR code, ci-contre ou saisir l'adresse suivante dans votre navigateur internet : www.bodet-sport.com/espace-support/scorepad.html

Bodet

Ref.: 607895 C 10/16

BODET SCOREPAD - Guide de démarrage rapide

5 PARAMÉTRER LES EQUIPES/JOUEURS

- Appuyer sur le nom d'une équipe ou d'un joueur (Cf.: illustration 1).
- Modifier le nom si nécessaire
- Appuyer sur  **Config. équipe** (Cf.: illustration 2).

- 1** Choix du nom de l'équipe ou du joueur affiché sur le pupitre. Un appui ouvre une nouvelle fenêtre (Cf.: illustration 3).
- 2** Choix du nom de l'équipe ou du joueur affiché sur le support d'affichage vidéo.
- 3** Sélection des joueurs pour le match.
- 4** Choix de la couleur du maillot et du marquage (Cf.: illustration 4).



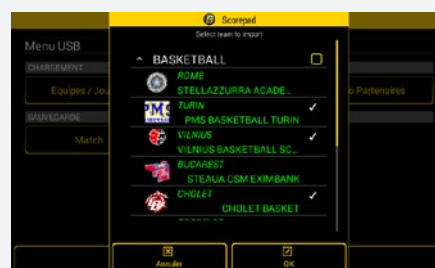
1



2

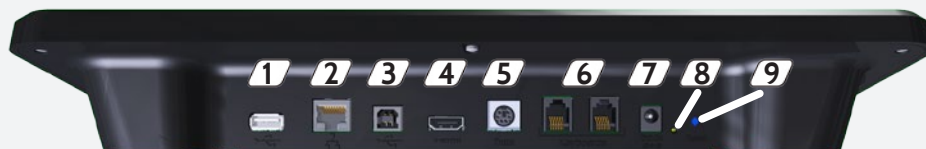


4



3

6 BRANCHEMENTS ÉLECTRIQUES



- 1** Prise USB-a : chargement des données (configuration d'un match, liste de joueurs ou d'équipes, logos des partenaires...) à partir d'une clé USB.
- 2** Inutilisé.
- 3** Inutilisé.
- 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 possession, poire Start/Stop...).
- 7** Prise Jack : alimentation et charge de la batterie.
- 8** 1 LED verte: visualisation de la présence secteur.
- 9** 1 bouton RESET : éteindre le pupitre.



Pour accéder aux notices du Scorepad pour chaque sport, scanner le QR code, ci-contre ou saisir l'adresse suivante dans votre navigateur internet :
www.bodet-sport.com/espace-support/scorepad.html



Ref.: 607895 C 10/16