

# BODET Scorepad



## Manuel utilisateur - Handball

**Bodet**

[www.bodet-sport.com](http://www.bodet-sport.com)

BODET SA  
BP30001  
49340 Trémentines | France  
Tél: 02 41 71 72 99  
Fax: 02 41 71 72 01



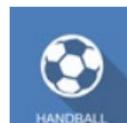
Ref.: 6 07950 A

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

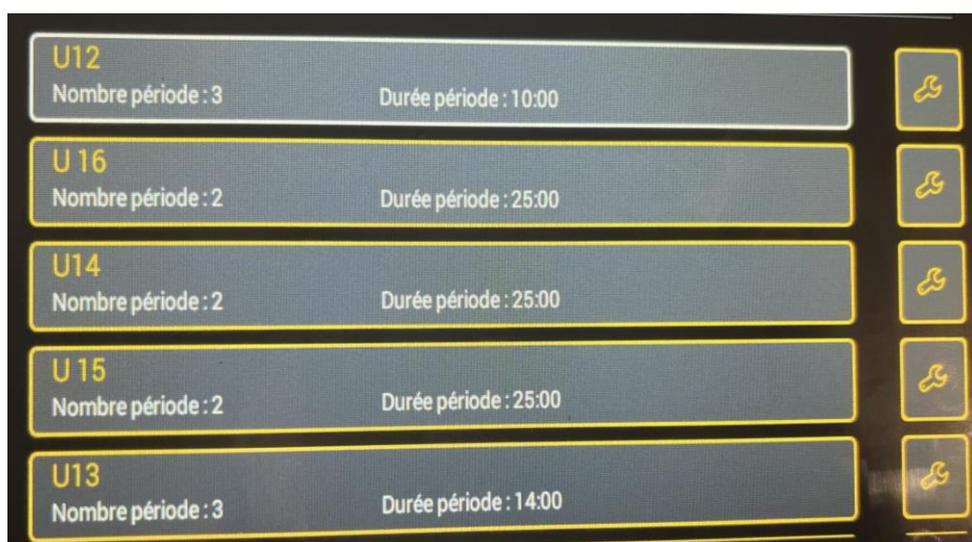
## COMMENT LANCER LA TABLE DE MARQUE ?

**ETAPE 1 :** Cliquer sur START pour allumer la table.

**ETAPE 2 :** Sur l'écran d'accueil, sélectionner le logo HANDBALL :



**ETAPE 2 :** Choisir une configuration parmi celles proposées (sélectionner l'équipe qui joue).



*On arrive alors sur le tableau de bord suivant :*



## PREPARATION DE MATCH

### ETAPE 1 : RENOMMER L'EQUIPE ADVERSE

Sachant que le SLVICOMTAIS est indiqué automatiquement en LOCAUX.



### ETAPE 2 : LANCER LE DECOMPTE D'AVANT MATCH



### ETAPE 3 : DEMARRER LE MATCH



Si le temps d'avant match n'est pas terminé, il faut refaire la manipulation précédente mais choisir « DEBUT MATCH » pour lancer le match.

Sinon, il faut cliquer simplement sur le bouton START à gauche du tableau de bord.

## COMMENT POSER UN TEMPS MORT :

### ETAPE 1 : PREVENIR L'ARBITRE



Appuyez sur le bouton SONNERIE à droite du tableau de bord pour prévenir l'arbitre.

### ETAPE 2 : ARRETER LE TEMPS



Lorsque l'arbitre siffle, arrêter le temps en cliquant sur le bouton STOP à gauche du tableau de bord.

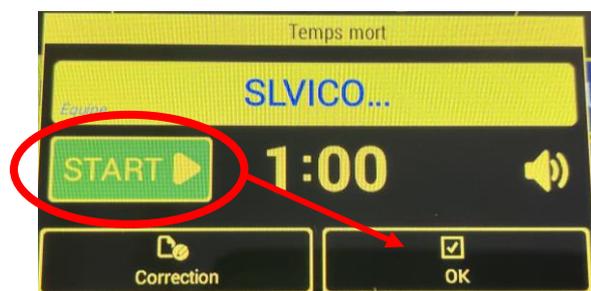
### ETAPE 3 : NOTER LE TEMPS MORT



Pour déclencher le temps mort, appuyer sur le bouton TEMPS MORT de l'équipe correspondante.

Une fenêtre s'ouvre et cliquer sur le bouton START pour lancer le décompte d'une minute.

### ETAPE 4 : LANCER LE DECOMPT



Valider en cliquant sur le bouton OK.

**INFORMATION :** Les ronds vont se colorer en blanc pour compter le nombre de temps mort posé pour chaque équipe.

## COMMENT MARQUER LES BUTS ?

### COMMENT AJOUTER UN NOUVEAU BUT ?



Cliquer simplement sur le bouton but. Cela ajoute un point au score de l'équipe.

**NE PAS CLIQUER SUR LE BOUTON SCORE AU DESSUS POUR METTRE LES BUTS.**

Si cela arrive il suffit de cliquer sur le bouton « +1 ». (Voir rond vert en bas). Puis cliquer sur « OK » pour valider.

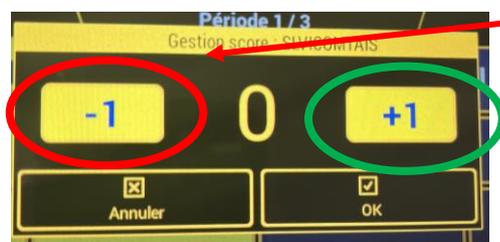
### COMMENT ANNULER UN BUT ?

- PREMIERE ETAPE :



**ETAPE 1 :** Cliquer sur le bouton « SCORE ».

- DEUXIEME ETAPE :



**ETAPE 2 :** Cliquer sur le bouton « -1 » pour enlever le but mis en trop.

Puis valider en cliquant sur le bouton « OK ».

## COMMENT GERER LES SANCTIONS ?

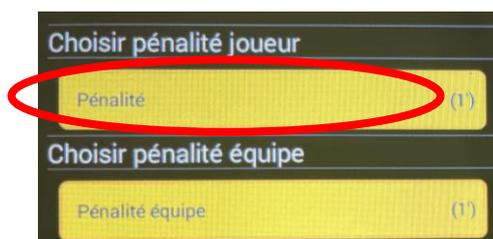
### COMMENT METTRE UN DEUX MINUTES ?

- PREMIERE ETAPE



ETAPE 1 : Cliquer sur le bouton « PENALITE »

- DEUXIEME ETAPE



ETAPE 2 : Toujours choisir « **Pénalité Joueur** » (même quand il y a 2 sanctions en même temps).

Puis valider en cliquant sur le bouton « OK ».

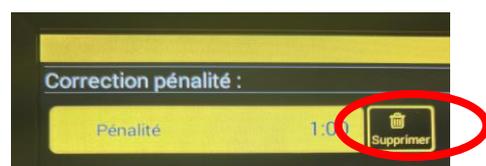
*La pénalité s'affichera dans l'encadré «N° Pénalité» sur le tableau de bord.*

### COMMENT ANNULER UNE SANCTION ?



ETAPE 1 : Cliquer sur la case « N° de pénalité »

ETAPE 2 : Sélectionner la sanction et cliquer sur la poubelle pour la supprimer.



Puis valider en cliquant sur le bouton « OK ».

## PARAMETRES ET PROGRAMMATIONS

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.

## ASTUCES

### ASTUCE 1 : CHANGER LA COULEUR DES EQUIPES



### ASTUCE 2 : INVERSION



Il est possible d'inverser le positionnement des locaux et des visiteurs sur la table de marque. Cela peut être utile à la mi temps lorsque les deux équipes changent de côté de terrain.

Il suffit de cliquer sur inversion.

