

# Instrukcja obsługi tablic w Łódzkim Związku Koszykówki



Opracowała: Dominika Szewczyk

Pomoc i współpraca:

Karolina Marciniak,

Sebastian Fronczak,

Julia Skoneczna,

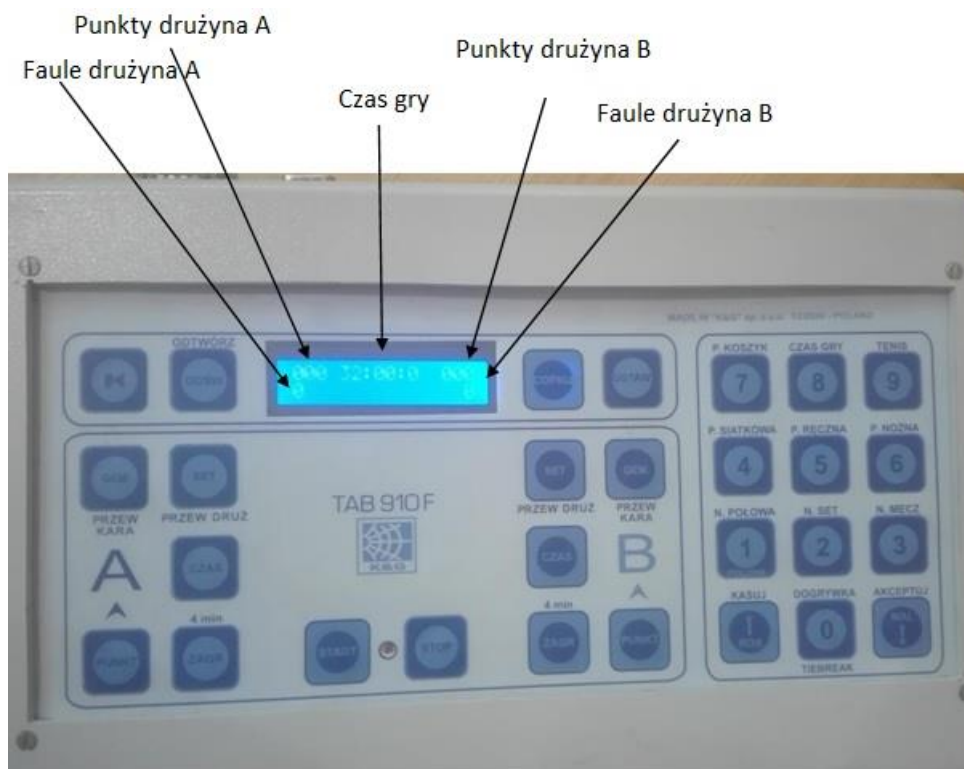
Łukasz Czuku

# Spis treści

1. Tab 910F .....	4
Ustawienie czasu gry .....	4
Faule .....	4
Punkty.....	5
Pozostałe informacje .....	5
2. Zegar Stramatel Multisport js.....	7
Przed meczem .....	7
Rozpoczęcie .....	8
Podczas meczu.....	8
Tylko podczas przerwy na żądanie .....	8
Punkty.....	8
Faule .....	8
Korekta pomyłek .....	8
3. CA 70.....	9
Podstawowe wiadomości .....	9
Podstawowe komendy .....	10
Korekta pomyłek i dogrywki .....	10
Odmierzanie przerwy dla trenera .....	10
Odmierzanie czasu przerwy.....	11
Obsługa grafiki.....	11
Obsługa gry .....	11
Faule osobiste.....	11
Korekta pomyłki.....	11
Zmiana numerów zawodników .....	12
Punkty zawodników.....	12
Bardzo ważne uwagi.....	12
4. 3D Sport.....	13
Obsługa przed meczem .....	13
Wybór gry koszykówka .....	13
Edycja numerów zawodników .....	13
Ustawienie zegara czasu gry.....	14
Ustawienie(korygowanie) numeru kwarty .....	14
Ustawienie zegara czasu akcji (24 sek).....	14
Punkty, punkty zawodników i bieżący wynik .....	14
Faule zawodników i korekta .....	15

Faule drużyny .....	15
Przerwa na żądanie/przerwa meczu .....	15
Zakończenie części meczu .....	16
Edycja nazw drużyn i zawodników na klawiaturze.....	16
5. 3D Sport (pilot) .....	18
Stan początkowy – oznaczenie pilota.....	18
Ustawienie tablicy w trybie gry .....	18
Ustawienie i resetowanie wyników gry.....	19
Resetowanie wyników i wyjście z gry.....	19
Ustawienie numeru kwarty .....	19
Ustawienie zegara 14 i 24 sekund (tylko w przypadku ustawienia czasu gry w dół) .....	20
Ustawienie trybu sygnału dźwiękowego (syreny) .....	20
6. ESK CA 72.....	22
Wywoływanie nowej gry .....	22
Podstawowa obsługa gry.....	22
Sterowanie pomiarem czasu akcji.....	23
Korekta czasu gry i czasu akcji w czasie gry.....	23
Inicjacja tablicy .....	24
Trwałe przestawienie zegara czasu gry .....	24
Trwałe ustawienie czasu dogrywki.....	25
Koszykówka 3x3.....	25

# 1. Tab 910F



## Ustawienie czasu gry

a) Po podłączeniu zegara, aby ustawić zegar na mecz koszykówki należy wcisnąć:

Ustaw **7** P.Koszyk **7** Akceptuj **7** Akceptuj

b) Aby ustawić czas do meczu (np. 30:00) należy: Ustaw **7** P.Koszyk **7** Ustaw **7** Czas gry 30 **7** akceptuj **7** 00 **7** akceptuj **7** akceptuj **7** akceptuj

Uwaga! Jeśli przed meczem ustawimy czas gry na 10:00, to na każdą kolejną kwartę zegar będzie wyświetlał 30:00. Aby tego uniknąć najlepiej jest odpiąć zasilanie, podłączyć na nowo i ustawić czas gry według podpunktu „a”.

c) Jeżeli na meczu U11-U14 ustawimy zegar na 5:00 (Ustaw **7** P.Koszyk **7** Ustaw **7** czas gry (5: 00) wtedy zegar nie pozwoli nam w 4 kwarcie ustawienie czasu gry na 10 min.

Należy ustawić zegar według podpunktu a), a następnie ustawić czas gry na 5:00

d) Po zakończeniu kwarty, aby ustawić nową kwartę należy wcisnąć: Ustaw **7** N.Połowa. Zegar automatycznie wtedy włączy pomiar przerwy.

Aby skorygować „24s” należy: Ustaw **7** czas gry **7** akceptuj **7** korygujemy zegar czasu akcji poprzez usunięcie wartości (np. 20) przyciskiem „Kasuj” i ustawiamy nową wartość (np. 15) i wciskamy akceptuj.

## Faule

a) Aby wpisać faul zawodnika należy wpisać nr zawodnika (np. 14, wtedy wyświetli się na panelu „DRUZ+ZAWODNIK 14”) i wybieramy „PRZEW KARA A” jeśli faulował zawodnik drużyny A lub „PRZEW KARA B” jeśli faulował zawodnik drużyny B.



b) Aby usunąć faul należy wcisnąć: Cofnij (tak aby wyświetlił się panel jak na 1 zdjęciu) **7** Cofnij (tak aby dioda zaczęła migać (pomiędzy start a stop)) **7** nr zawodnika (14) **7** PRZEW KARA **7** PRZEW DRUŻ

**UWAGA! Usunięcie faulu zawodnika nie usuwa faulu drużynowego!**

Jeśli usuniemy tylko faul zawodnika i dioda dalej będzie migać to nie będziemy mogli dodać punktów drużynom, a jednocześnie będziemy usuwać faule zawodników. Aby tego uniknąć należy wcisnąć „Cofnij” tak aby dioda przestała migać

c) Aby dodać faul drużynowy należy wcisnąć „PRZEW DRUŻ”. Aby usunąć faul drużynowy: Cofnij **7** PRZEW DRUŻ

### Punkty

Punkty można dodawać tylko pojedynczo. Aby usunąć dwa punkty drużynie A należy: Cofnij **7** Punkt A **7** Cofnij **7** Punkt A

### Przerwy na żądanie

a) Aby włączyć przerwę na żądanie należy wcisnąć „Czas” odpowiedniej drużynie. Wtedy automatycznie uruchomi się pomiar przerwy oraz zaznaczy się przerwa na tablicy po odpowiedniej stronie (Gospodarze/Goście)

b) Aby wyłączyć pomiar przerwy należy wcisnąć dwa razy „Stop” (za pierwszym razem klikając stop zatrzymamy pomiar przerwy, za drugim razem zniknie pomiar przerwy).

c) Jeżeli trener nie wykorzystuje do ostatnich dwóch minut 4 kwarty żadnej przerwy na żądanie, możemy dodać na tablicy przerwę wyłącznie wtedy, kiedy czas główny jest zatrzymany.

### Pozostałe informacje

-Przycisk „ZAGR” ustawia strzałkę na tablicy (jeśli wciśniemy po stronie A to wtedy będzie strzałka w stronę gospodarzy, jeśli wciśniemy po stronie B, wtedy będzie strzałka w stronę gości)

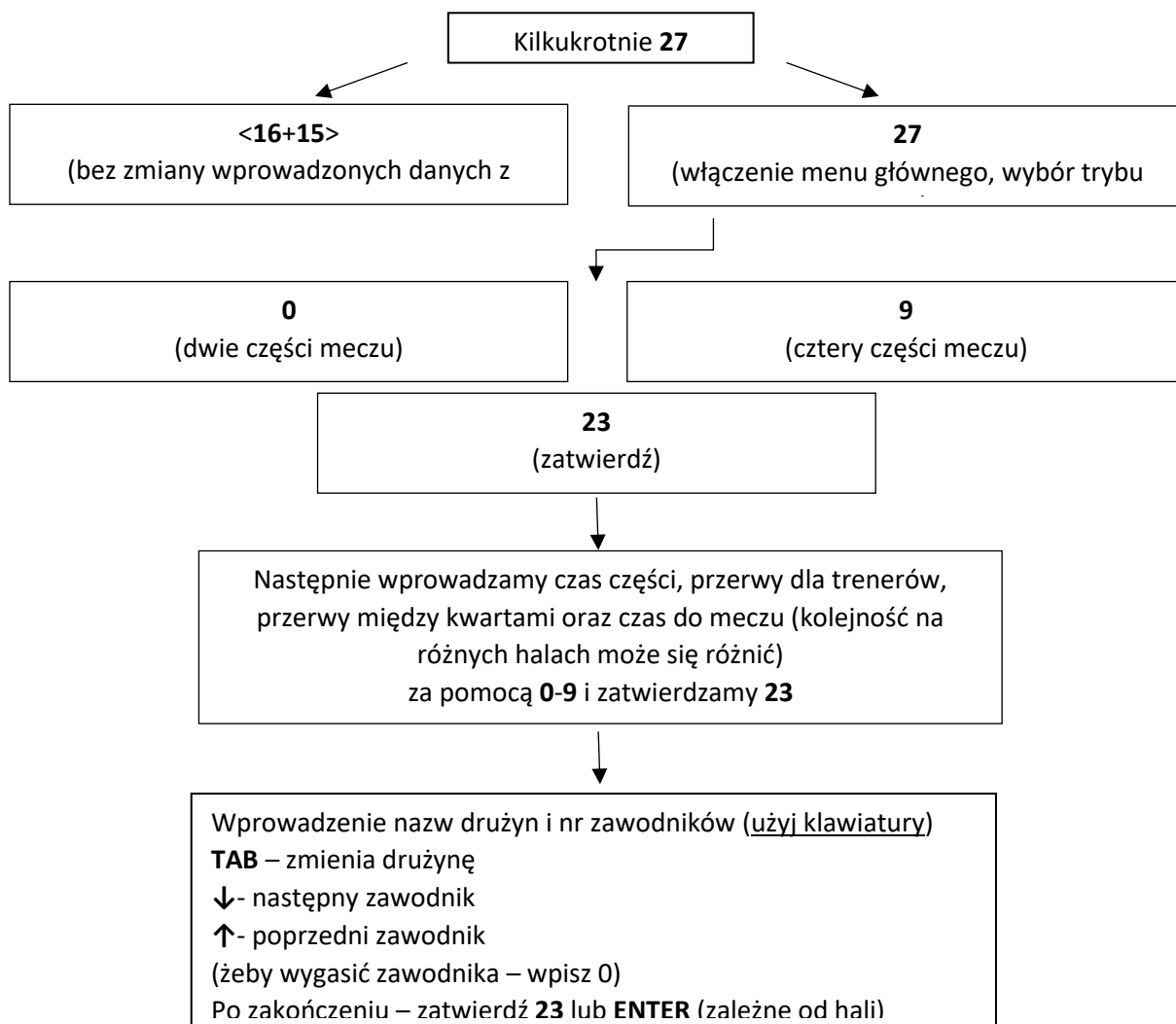
-Jeśli w czasie meczu zegar zostanie odłączony, po podłączeniu pod kabelek zegara, należy wcisnąć

„ODŚW”, wtedy wszystkie faule, punkty oraz czas zostaną przywrócone.

## 2. Zegar Stramatel Multisport js



Przed meczem



## Rozpoczęcie

**18** – start/stop

**19** – syrena

**28** – natychmiastowe włączenie pierwszej kwarty

## Podczas meczu

**18** – start/stop

**19** – syrena

**28** – po kwarcie, zatrzymanie odliczania przerwy, przeskok do następnej kwarty

**<16+18>** – powrót do poprzedniej kwarty

**17** – czas dla trenera ( gdy zegar jest zatrzymany)

## Tylko podczas przerwy na żądanie

**10** – dodanie time out dla A

**26** – dodanie time out dla B

## Punkty

**10** – 1pkt dla A    **26** – 1pkt dla B

**12** – 2pkt dla A    **24** – 2pkt dla B

**14** – 3pkt dla A    **22** – 3pkt dla B

## Faule

**11** – faul drużynowy dla A

**25** – faul drużynowy dla B

## Korekta pomyłek

**<16 + ...>**

**10/12/14/22/24/26** – punkty

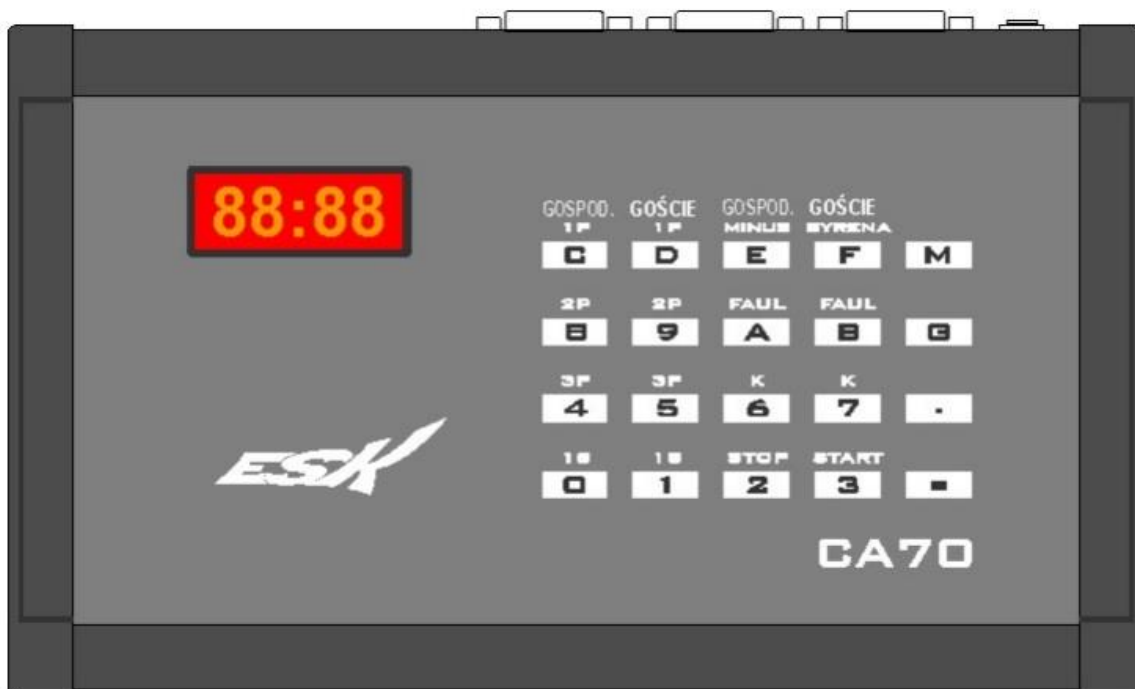
**11/25** – faule

**28** – numer kwarty

**18/20** – czas gry



### 3. CA 70



#### Podstawowe wiadomości

\* - gwiazdka oznacza, że jesteśmy w menu głównym sterownika CA70 (komunikat CA70). Tylko z tego poziomu można wywołać jedną z gier np. \*1[=] – wywołanie koszykówki. Pierwszy znak po \* to nazwa zlecenia.

[ ] - nawiasów kwadratowych (podobnie jak \*) użyto wyłącznie w celu poprawienia czytelności zapisu. Nie ma tych znaków na klawiaturze CA70.

E - brak znaku \* przed nazwą klawisza oznacza początek polecenia dostępnego z gry np. EC – odjęcie jednego punktu dla gospodarzy (korekta pomyłki). Na wyświetlaczu musi być wówczas widoczny czas gry jak na tablicy głównej.

#### UWAGI:

1. Jeśli jesteśmy w menu głównym, to naciśnięcie w dowolnej chwili klawisza M spowoduje wyświetlenie komunikatu CA70. **Tylko przy wyświetlonym komunikacie CA70 możemy rozpocząć wprowadzanie nowego zlecenia** np. \*1[=] – wejście do gry koszykówka.
2. Jeśli jesteśmy w trybie gry to naciśnięcie w dowolnej chwili klawisza M (jeden lub dwa razy) spowoduje wyświetlenie zegara czasu gry (identycznego jak na tablicy głównej). Tylko wtedy dostępne jest zliczanie punktów i wywoływanie poleceń z poziomu gry np. korekta pomyłek, wprowadzanie fauli zawodników.

Wyjątek: Jeśli będąc w grze naciśniemy przypadkowo: EM - przejście z poziomu gry do menu głównego CA70 (na wyświetlaczu CA70). to aby wrócić do gry bez zmiany stanu tablicy wprowadzamy: \*0[=] - wejście do ostatnio obsługiwanej gry (np.koszykówka) bez zmiany tablicy. Możemy kontynuować przerwana omyłkowo grę.

## Podstawowe komendy

\*1[=] - wywołanie gry koszykówka z poziomu CA70 z inicjacją tablicy głównej dla nowej gry. Jesteśmy w grze koszykówka.

CCCC - dodanie 4 punktów dla gospodarzy.

EC - odjęcie jednego punktu dla gospodarzy. Wcisnąć klawisz E i C. Korekta pomyłki.

2, 3 - STOP i START zegara czasu gry w koszykówce.

EB - odmierzanie czasu dla trenera

6 - zaznaczenie wykorzystanego czasu dla trenera dla gospodarzy. Zaświecenie kropki.

EM - powrót z gry koszykówka do CA70

\*0[=] - wejście do ostatnio obsługiwanej gry (koszykówka) bez zmiany tablicy. W tym przypadku możemy kontynuować przerwana grę.

## Korekta pomyłek i dogrywki

ME[1500][=] – zmiana czasu gry na 15min 00 sek. (zlecenie dostępne gdy zegar stoi !)

I sposób:

ME[15331530][=] – czas gry 15min 30sek. Można nacisnąć dowolną ilość klawiszy, lecz istotne będą ostatnie cztery widoczne na wyświetlaczu.

II sposób:

ME[1533M - rezygnacja z częściowo wprowadzonego zlecenia po naciśnięciu klawisza M

ME[1540][=] - czas główny 15min 40 sek. W czasie wprowadzania powyższych poleceń należy patrzeć na mały wyświetlacz sterownika CA70. **Jeśli kiedykolwiek w czasie obsługi gry pomylimy się, nie wiemy co robić, to należy nacisnąć M !**

**Aby skasować naciśnięty przypadkowo klawisz E** (na wyświetlaczu CA70 widoczny [-]) należy ponownie nacisnąć klawisz E!

M7[16][=] - ustawienie czasu dogrywania 16sek na urządzeniach pomiarowych 24 sek – zegar czasu gry musi być zatrzymany.

E[=] - wywołanie dogrywki 5 min., **gdy zegar wskazuje czas końca meczu**. Dogrywkę o dowolnym czasie trwania możemy ustawić alternatywnie na dowolna wartość.

ME[500][=] - ustawienia dogrywki na 5 min (gdy zegar stoi !)

## Odmierzanie przerwy dla trenera

Czas trenera wywołujemy z poziomu gry wprowadzając:

EB - odmierzanie czasu dla trenera w dowolnej grze (STOP – natychmiastowa rezygnacja)

K - zaznaczenie wykorzystanego czasu dla gospodarzy lub gości

## Odmierzanie czasu przerwy

Czas przerwy wywołujemy z poziomu gry wprowadzając:

EG - odmierzenie czasu przerwy w dowolnej grze (STOP – natychmiastowa rezygnacja)

UWAGA:

1. Po wejściu do nowej gry czas przerwy odmierzany będzie do przodu od 0 do 99min bez zatrzymania i jakiegokolwiek syreny. O końcu przerwy decyduje sędzia naciskając klawisz STOP i ewentualnie uruchamiając syrenę.

2. Istnieje możliwość odmierzenia dowolnego czasu przerwy z poziomu gry do tyłu np: G[130][=] - start odmierzenia przerwy 1:30min do tyłu. (STOP – natychmiastowa rezygnacja)

G[1500][=] - start odmierzenia przerwy 15:00min do tyłu. (STOP – natychmiastowa rezygnacja)

G[0][=] - start odmierzenia czasu przerwy do przodu od 0 do 99min.

## Obsługa grafiki

\*FF[=] - wyświetlenie [GOSPODARZE-GOŚCIE]

\*FF[1][.][2][=] - wyświetlenie zespół [1] kontra [2] (nazwy zespołów pobrane z biblioteki)

## Obsługa gry

\*1[=] - wywołanie koszykówki FIBA (czas gry 10min)

\*1[800][=] - wywołanie koszykówki z nietypowym czasem gry 8 min i 00sek

1P,1P - dodanie punktu dla GOSPODARZY,GOŚCI (2P plus 2 pkt., 3P plus 3pkt.)

-1P,-1P - odjęcie punktu dla GOSPODARZY,GOŚCI, korekta pomyłki (także -2P, -3P)

1S,1S - zwiększanie przewinień zespołu GOSPODARZY,GOŚCI ( -1S korekta pomyłki)

E[2] - ustawienie czasu dla kolejnej części gry (gdy ZEGAR=0:00)

E[=] - wywołanie dogrywki 5 min., (gdy ZEGAR=0:00)

ME[500][=] - drugi sposób ustawienia dogrywki na 5 min (gdy zegar stoi, także na inną wartość !)

ME[105][=] - ustawienie czasu gry na 1min 05sek (gdy zegar stoi, korekta pomyłki)

MEA[16][=] - **ustawienie czasu gry z dokładnością do 0,1sek** na 1,6sek (4=0,4sek, 9598=9:59,8 min)

## Faule osobiste

A[12][=] - kolejne przewinienie zawodnika gospodarzy nr.12

B[12][=] - kolejne przewinienie zawodnika gości nr.12,

## Korekta pomyłki

A[12][G] - skasowanie ostatniego przewinienia zawodnikowi gospodarzy nr.12

B[12][G] - skasowanie ostatniego przewinienia zawodnikowi gości nr.12

A[12][.][5][=] - przypisanie zawodnikowi gospodarzy nr.12 pięciu fauli

## Zmiana numerów zawodników

Po wejściu z poziomu CA70 do nowej gry koszykówka FIBA \*1[=] zaświecą się standardowe numery zawodników 4 do 15 zaś wszystkie faule zostaną wyzerowane.

Z poziomu CA70 wywołujemy grę: \*1[=] - koszykówka FIBA, zaświecenie numerów 4-15, dozwolone max 5 fauli zawodnika

EM - powrót do CA70

CG - włączenie/wyłączenie zliczania punktów dla tablicy z punktami bez nazwisk zawodników.

Z poziomu CA70 przy zaświeconych numerach zawodników działają zlecenia:

\*C[14][.][99][=] - pojedyncza zmiana numeru zawodnika gospodarzy z 14 na 99

\*D[15][.][89][=] - pojedyncza zmiana numeru zawodnika gości z 15 na 89

Seryjna zmiana numerów zawodników gospodarzy począwszy od numeru 12

\*C[12][.][22][.][33][.][44][=] - Zamiast numerów 12, 13, 14 będą wyświetlane numery 22, 33, 44

Seryjna zmiana numerów zawodników gości od numeru 4

\*D[4][.][24][.][25][.][26][.][27][.][28][.][29][=] zamiast numerów 4, 6, 7, 8, 9 będą wyświetlane numery 24, 25, 26, 27, 28, 29

Po zmianie numerów wracamy do gry zleceniem: \*0[=] - powrót do gry z poziomu CA70 bez zmiany tablicy

## Punkty zawodników

[C][15][=] - dodanie 1 pkt dla gospodarzy zdobytego przez zawodnika nr.15 Należy nacisnąć cztery klawisze C15=

-[C][15][=] - odjęcie 1 pkt gospodarzom oraz zawodnikowi nr. 15 (korekta pomyłki) Należy nacisnąć pięć klawiszy EC15=

[8][24][=] – dodanie 2 pkt dla gospodarzy zdobytego przez zawodnika nr.24

## Bardzo ważne uwagi

1. Na wyświetlaczu sterownika musi być widoczny czas gry jak na tablicy głównej – tylko wtedy możliwe jest zliczanie punktów i wprowadzanie nowych zleceń. Jeśli na wyświetlaczu sterownika nie ma czasu gry (np. wystąpiła pomyłka w czasie wprowadzania poleceń) to naciskamy klawisz M do chwili, aż czas gry pojawi się.
2. Jeśli w czasie gry naciśniemy pomyłkowo klawisze EM przechodząc do CA70, to aby wrócić do obsługi gry bez zmiany tablicy naciskamy klawisze 0[=]
3. W pulpicie sędziego mierzącego czas gry klawisz START nie działa jeśli wyświetlany jest czas przerwy TIME OUT – należy najpierw go zlikwidować naciskając klawisz STOP!

## 4. 3D Sport



### Obsługa przed meczem

Edycja nazw drużyn (jeżeli mamy klawiaturę)

Moduł obsługi tablicy oraz panel sterowania działają niezależnie od siebie, nie są ze sobą połączone.

Aby edytować nazwy drużyn należy wpisać tekst na klawiaturze:

1. Wciskamy:  
F1 + ENTER
2. Na tablicy pojawi się kursor. Wpisujemy nazwy drużyn przedzielając je myślnikiem np.  
[ \_\_\_\_GOSPODARZE\_- \_GOŚCIE\_\_\_\_ ] (aby nazwy drużyn były ułożone symetrycznie należy użyć odpowiednią ilość spacji przed i pomiędzy nimi)
3. Aby zatwierdzić naciskamy ENTER.

Aby powrócić do edycji nazw drużyn wciskamy ponownie F1 + ENTER. Tekst kasujemy używając BACKSPACE.

### Wybór gry koszykówka

1. Po podłączeniu panelu sterowania na wyświetlaczu pojawi się komunikat NACIŚNIJ << ? >>
2. Na klawiaturze wybieramy „?”
3. Następnie pojawi się komunikat WYBIERZ TRYB PRACY:?
4. Wciskając „↔” wybieramy program „KOSZYKÓWKA”
5. Zatwierdzamy wybór wciskając „TAK” lub odrzucamy go wciskając „NIE”.

### Edycja numerów zawodników

Po zatwierdzeniu programu „KOSZYKÓWKA”, na wyświetlaczu pojawi się komenda edycji numerów zawodników drużyny gospodarzy. ”Edycja Nr zaw. Gości”

UWAGA: Wciśnięcie „NIE” przy rozpoczęciu edycji spowoduje automatyczne ustawienie numerów od 4 do 15. Dokonujemy wyboru numerów, jakie mają zostać wyświetlone na tablicy w części, w której pojawiać się będą informacje o ilości popełnionych przez zawodników fauli oraz liczbie zdobytych przez nich punktów.

1. Wciskamy kolejno numer mający się pojawić na tablicy i zatwierdzamy go wciskając „TAK”, np: „4” i „TAK”, „5” i „TAK”, .... „10” i „TAK”
2. Jeśli w meczu bierze udział mniej, niż 12 zawodników, po wpisaniu ostatniego numeru wciskamy „000” i „TAK”. Na tablicy pozostaną puste miejsca w pozycjach nr 11 i 12, a na wyświetlaczu pojawi się komenda do podania mających być wyświetlanymi numerów zawodników drużyny GOŚCI.
3. Uzupełniając numery zawodników drużyny GOŚCI postępujemy jak powyżej.
4. Po zakończeniu edycji i zatwierdzeniu ostatniego numeru zawodnika drużyny GOŚCI przez wciśnięcie „TAK”, na wyświetlaczu pojawi się komenda „CZEKAJ...”. Ustawienie tablicy może potrwać kilkanaście sekund.
5. Następnie tablica wyświetli startowe wartości dla wybranego programu (KOSZYKÓWKA).
6. Wyświetlacz PANELU STEROWANIA TABLICĄ przejdzie w tryb meczu i wyświetli informacje o czasie gry, wyniku i numerze części meczu.

### Ustawienie zegara czasu gry

Aby skorygować zegar czasu głównego:

1. Na PANELU STEROWANIA TABLICĄ wciskamy „?” + „1” JEDNOCZEŚNIE – na wyświetlaczu pojawi się prośba o podanie nowej wartości czasu głównego.
2. Wpisujemy nową wartość, jaką ma wyświetlać zegar czasu głównego (np. „7:30”) w następujący sposób:
  - a. najpierw wartość minut (np. „08”) wpisując kolejno „0” i „8” i zatwierdzając „TAK”
  - b. następnie wartość sekund (np. „46”) wpisując kolejno „4” i „6” i zatwierdzając „TAK”
3. Na tablicy wyświetli się nowa wartość czasu.

UWAGA: edycji czasu można dokonać tylko w zakresie minut i sekund – nie ma możliwości czasu z dokładnością do dziesiątych części sekundy.

### Ustawienie(korygowanie) numeru kwarty

Aby ustawić (skorygować) numer części meczu:

1. Na panelu sterowania wciskamy „SET”
2. Następnie wpisujemy numer części meczu (od „0” do „9”), np. „2”
3. Wpisaną wartość zatwierdzamy „TAK”
4. Po zakończeniu kwarty wystarczy nacisnąć „SET”, wtedy następna kwarta ustawia się automatycznie

### Ustawienie zegara czasu akcji (24 sek)

Aby ustawić pożądaną wartość na zegarze czasu akcji:

1. Wciskamy „?” i „2” JEDNOCZEŚNIE – pojawi się prośba o podanie nowego czasu 24 sek.
2. Wpisujemy nową wartość, np. 7 sek. („0” i „7”) i zatwierdzamy „TAK”

UWAGA: aby ustawić wartość jednocyfrową, należy ją poprzedzić wpisując „0” – np. „07”

### Punkty, punkty zawodników i bieżący wynik

Punkty dodajemy i odejmujemy przyciskając odpowiednio „+” lub „-” po stronie GOSPODARZY lub GOŚCI.

UWAGA: Punkty zawodników i bieżący wynik nie są ze sobą zsynchronizowane – dodanie punktów zawodnika NIE POWODUJE AUTOMATYCZNEJ zmiany bieżącego wyniku!

Aby dodać punkty zdobyte przez zawodnika:

1. Wciskamy „↔”
2. System zapyta, czy będziemy dodawać punkty zawodnika drużyny GOSPODARZY. Jeśli ponownie wciśniemy „↔”, system zapyta czy będziemy dodawać punkty zawodnika drużyny GOŚCI
3. Wybór „GOSPOD.” lub „GOŚCI” zatwierdzamy wciskając „TAK”.
4. Wpisujemy numer zawodnika, który zdobył punkty (np. „4”). Wybrany numer pojawi się z lewej strony wyświetlacza. Jeśli omyłkowo wpisujemy np. „4” zamiast „14”, nadpisujemy właściwą wartość na wartość błędną. Wpisany numer zawodnika zatwierdzamy wciskając „TAK”
5. Następnie wpisujemy wartość punktów zdobytych przez danego zawodnika, np. „3” i zatwierdzamy „TAK” Po prawej stronie w nawiasie „[ ... ]” wyświetlana jest poprzednia wartość edytowanej właśnie liczby punktów danego zawodnika.

UWAGA: System NIE SUMUJE zdobywanych punktów – każdorazowo należy wpisać nową sumę uwzględniającą zdobyte właśnie punkty, np: zawodnikowi posiadającemu już na swoim koncie 15 pkt. i zdobywającemu kolejne 3 pkt. – wpisujemy nową wartość „18”.

6. KOREKTY punktów dokonujemy jak powyżej nadpisując prawidłową wartość w miejsce błędnej, np. „17” zamiast „18”. Każdorazowo wpisaną wartość zatwierdzamy przez wciśnięcie „TAK”

### Faule zawodników i korekta

Aby dodać przewinienie osobiste zawodnika, z ekranu głównego:

1. Wciskamy „KARY” po stronie GOSPODARZY lub GOŚCI – na wyświetlaczu pojawi się pytanie o numer zawodnika
2. Wpisujemy nr (np. „8”) i zatwierdzamy „TAK” – na wyświetlaczu pojawi się informacja z aktualną liczbą fauli danego zawodnika oraz liczbie zaktualizowanej fauli drużyny – zatwierdzamy „TAK”
3. Na wyświetlaczu pojawi się komunikat „CZEKAJ...”

UWAGA: do momentu powrotu wyświetlacza do ekranu głównego, nie można wykonać żadnej operacji.

### KOREKTA FAULA ZAWODNIKA

Aby poprawić błędnie wpisany faul zawodnika:

1. Wciskamy „KARY” po stronie GOSPODARZY lub GOŚCI
2. Wpisujemy nr zawodnika (np. 8) i zatwierdzamy „TAK” - na wyświetlaczu pojawi się nr zawodnika z liczbą jego przewinień i liczbą fauli drużyny
3. Wciskamy „↔” korygując liczbę fauli 4. zatwierdzamy „TAK”

### Faule drużyny

Faule drużyny są zsynchronizowane z indywidualnymi przewinieniami zawodników – dodanie faula zawodnikowi powoduje pojawienie się nowej, aktualnej wartości fauli zespołu w danej części meczu.

Aby wyzerować faule drużyny:

1. Wciskamy JEDNOCZEŚNIE „TAK” i „0” – pojawi się pytanie „WYZEROWAĆ?”
2. Zatwierdzamy przyciskając „TAK” lub cofamy komendę wciskając „NIE”

### Przerwa na żądanie/przerwa meczu

Przerwa na żądanie / przerwa w meczu odmierzana jest na tablicy powyżej zegara czasu głównego. Aby uruchomić zegar czasu przerwy w meczu:

1. Wciskamy „START”
2. Aby wygasic zegar odmierzający przerwę, wciskamy „DALEJ”

### Zakończenie części meczu

Kiedy część meczu dobiegnie końca, aby ustawić numer części meczu na kolejny oraz zresetować zegar czasu głównego – wciskamy „SET”.

Kolejne przyciśnięcie „SET” powoduje ustawić numer części gry na kolejne od „0” do „9”.

### DOGRYWKA

Aby ustawić tablicę na dogrywkę, należy po zakończeniu czasu gry IV kwarty:

1. Wcisnąć „SET” i ustawić numer kwarty na „5”
2. Wcisnąć JEDNOCZEŚNIE „?” i „1” aby ustawić czas trwania części gry (PATRZ → „USTAWIENIE ZEGARA CZASU GRY”) na 5 min.
3. Zatwierdzić komendę wciskając „TAK”

### USTAWIENIE CZASU TRWANIA CZĘŚCI GRY (KWARTY)

Aby ustawić dowolną wartość czasu trwania części gry, np. 4 x 12 min:

1. Na panelu sterowania tablicą wciskamy JEDNOCZEŚNIE „?” i „3” - na wyświetlaczu pojawi się zapytanie o nowy czas trwania części meczu
2. Wpisujemy nowa wartość czasu trwania części meczu w minutach, np. „12” i zatwierdzamy „TAK”
3. Na tablicy wyświetlona zostanie nowa wartość, a każdorazowe wciśnięcie „SET” po upływie czasu gry będzie powodowało ustawienie nowej wartości czasu (np. 12 min)

UWAGA: system dopuszcza ustawienie czasu głównego tylko w pełnych minutach – nie można ustawić sekund.

### ZEROWANIE TABLICY

Aby wyzerować tablicę:

1. Jednocześnie przyciskamy oba przyciski „PRZERWA”
2. Następnie zatwierdzamy polecenie przyciskając „TAK”

### Edycja nazw drużyn i zawodników na klawiaturze

**Na tablicy głównej i pomocniczej nazwy ustawia się niezależnie**

Edytowanie tekstu:

1. Do wyboru jest siedem pamięci do wpisania tekstu, każda pomieści 255 znaków. Wybór pamięci - od F1 do F7
  - Wybraną pamięć można skasować poprzez jednoczesne wciśnięcie [prawy ALT] i [DELETE]
2. Rozpoczęcie edycji: jednocześnie [lewy ALT] i [F12] - w tym momencie na wyświetlaczu w prawym rogu powinien się pojawić numer wybranej pamięci (np. F1) - oznacza to, że wyświetlacz jest w trybie edycji

UWAGA 1: Tryb edycji nie uruchomi się przy włączonym klawiszu [CAPS LOCK]



UWAGA 2: w trybie edycji nie ma możliwości przełączenia się między pamięciami - należy najpierw wyjść z tego trybu

3. Wpisywanie tekstu - odbywa się identycznie jak w edytorze tekstu komputera - do dyspozycji jest 255 znaków

4. Zatwierdzenie edycji i wyjście z trybu edycji: [ENTER] (w tym momencie wpisany tekst jest zapisywany do wybranej wcześniej pamięci)

Rotacja tekstu (w przypadku nazw dłuższych niż wyświetlacz):

1. Wybór odpowiedniej pamięci (np. [F1])

2. Uruchomienie trybu rotacji - jednocześnie [prawy SHIFT] i [F12]

UWAGI:

- Tryb rotacji nie uruchomi się, gdy wyświetlacz jest w trybie edycji LUB gdy włączony jest klawisz [CAPS LOCK];

- Tryb edycji nie uruchomi się w trybie rotacji

3. Zatrzymanie rotacji: [ESC]

Edycja nazwisk - z komputera

Komputer należy podłączyć kablem USB do odpowiedniego wejścia

UWAGA: nazwiska należy wprowadzić już po wprowadzeniu danych do panelu głównego (numery zawodników, wejście do trybu koszykówki). Zresetowanie panelu czasu gry spowoduje bowiem również usunięcie nazwisk

Edytowanie nazwisk:

1. Po włączeniu komputera należy uruchomić z pulpitu program TabEd

2. Nazwiska gospodarzy wprowadzamy z lewej strony, gości - z prawej. Nazwiska powinny być prowadzone w kolejności numerycznej. Jeśli edytor zawiera również pole dotyczące numerów można je wprowadzić bez kolejności numerycznej i potem posortować klikając w przycisk 'Sortuj wg numerów'. Nazwiska wprowadzamy podobnie jak w programie Excel

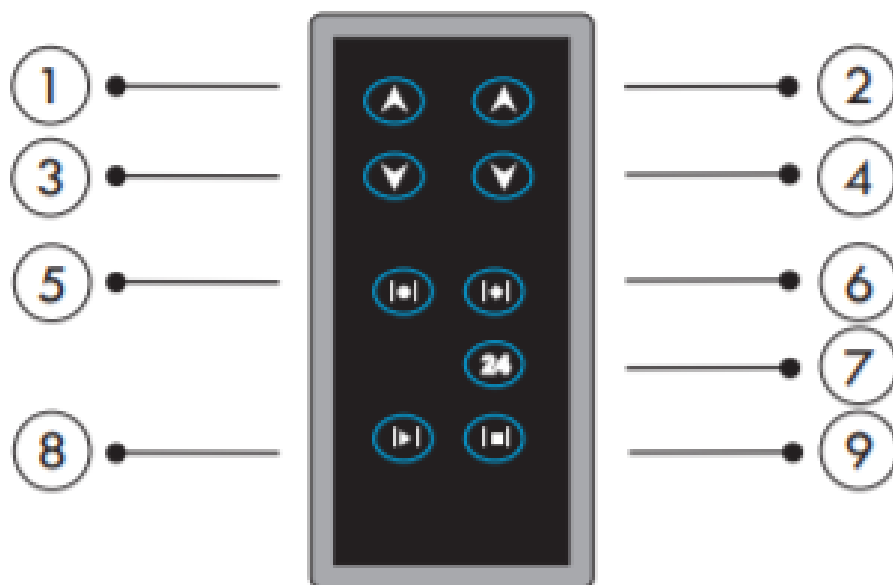
3. Przed podłączeniem przewodu program TabEd należy zamknąć (nazwiska zostaną zapamiętane)

4. Podłączenie przewodu USB

5. Ponowne uruchomienie programu TabEd (jeśli ponownie nie uruchomimy programu przy podłączonym przewodzie, w niektórych halach nazwiska mogą się nie wyświetlić na tablicy)

6. Kliknięcie przycisku 'Wyślij'

## 5. 3D Sport (pilot)



### Stan początkowy – oznaczenie pilota

Wejście do gry z ustawionymi parametrami – 1

Wejście do gry z domyślnym czasem (0/45/90 minut) - 2

Ustawienia - 3

Wejście do gry z czasem rzeczywistym - 4

Test – zapal cyfry – 1+4

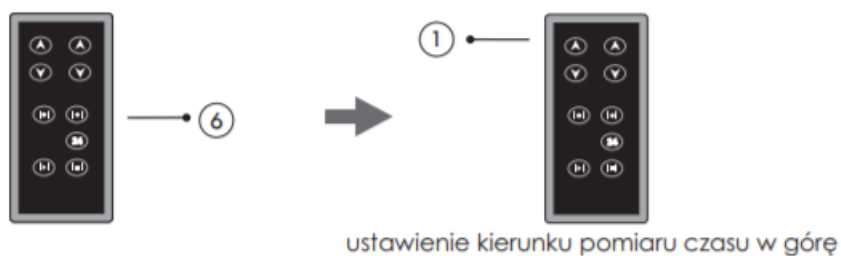
Test – zgaś cyfry – 2+3

Ustawianie czasu rzeczywistego – 5

Załącz zegar (czas/data) – 8

Wyłącz zegar – 9

### Ustawienie tablicy w trybie gry



Ustawienie czasu w dół:

Aby dokonać edycji czasu gry należy użyć przycisku nr 6

Aby ustawić konkretny czas gry używamy w tym celu przycisków:

**2** (dodaje minuty)

**4** (odejmuje minuty)

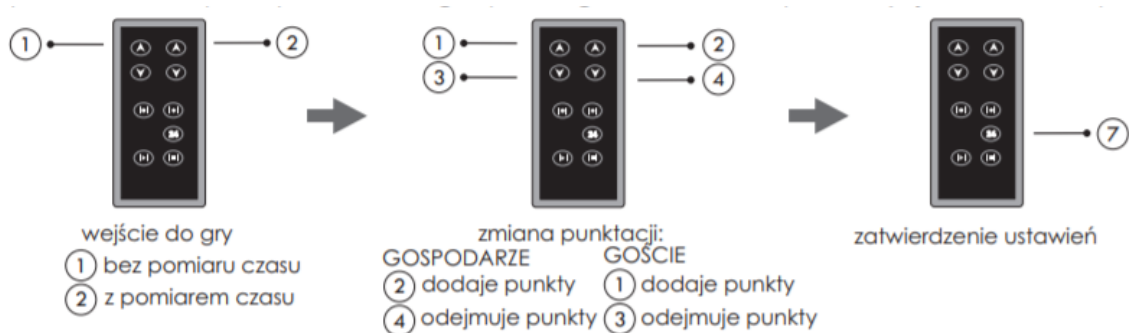
Nasz wybór każdorazowo zatwierdzamy przyciskiem nr **7**.

Start pomiaru czasu gry rozpoczynamy wciskając przycisk nr **5**.

Pomiar czasu zatrzymujemy za pomocą przycisku nr **6**.

Aby wejść do gry z pomiarem czasu należy użyć przycisku nr **2**.

### Ustawienie i resetowanie wyników gry



Wejście do gry zatwierdzenie ustawień **1** z ustawionymi parametrami

Zmiana punktacji:

Gospodarze - Edycja: +1 pkt – **1**, -1 pkt – **3**

Goście – Edycja: +1pkt – **2**, -1 pkt – **4**

Resetuj wynik GOSPODARZE – **1+3** JEDNOCZEŚNIE

Resetuj wynik GOŚCIE – **2+4** JEDNOCZEŚNIE

Zatwierdzenie ustawień – **7**

Aby wyzerować stan pól wyników lewego i prawego na 0 : 0 należy wcisnąć jednocześnie przycisk **1 i 2**.

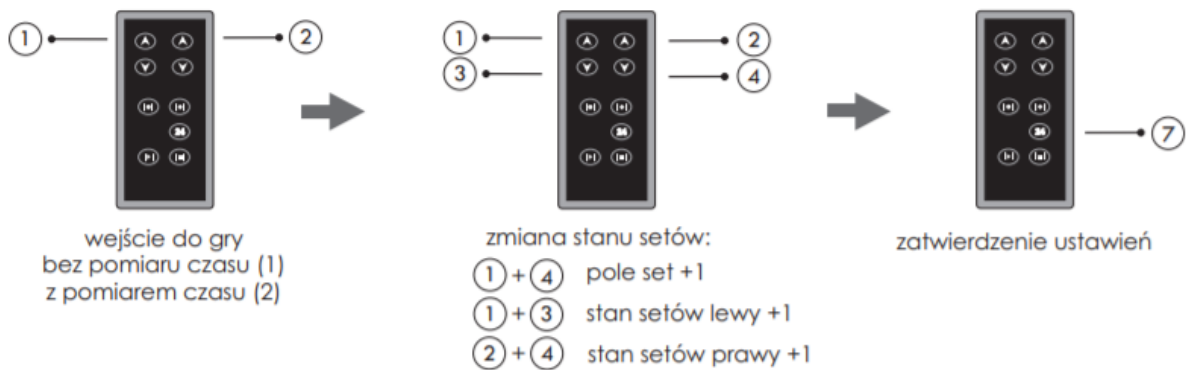
### Resetowanie wyników i wyjście z gry

Wyjście z gry, powrót do stanu początkowego (jednocześnie przez 5 sekund) **3+4**

### Ustawienie numeru kwarty

Aby zmienić numer kwarty należy przejść ze stanu początkowego do gry bez pomiaru czasu (przycisk nr **1**) lub z pomiarem czasu (przycisk nr **2**), a następnie wybrać odpowiedni przycisk:

Zmiana numeru kwarty aktualnie rozgrywanej (set +1) - przycisk **1 + 4** jednocześnie



### Ustawienie zegara 14 i 24 sekund (tylko w przypadku ustawienia czasu gry w dół)

Aby włączyć zegar 24 sekund należy ze stanu spoczynkowego przejść do ustawień parametrów czasu gry (przycisk nr **6**), a następnie ustawić pomiar czasu w dół (przycisk nr **3**).

Po ustawieniu pożądaných parametrów przechodzimy do stanu spoczynku (przycisk **3 i 4**), a następnie wchodzimy w grę z pomiarem czasu (przycisk nr **2**) i włączamy odliczanie czasu za pomocą przycisku nr **5**.

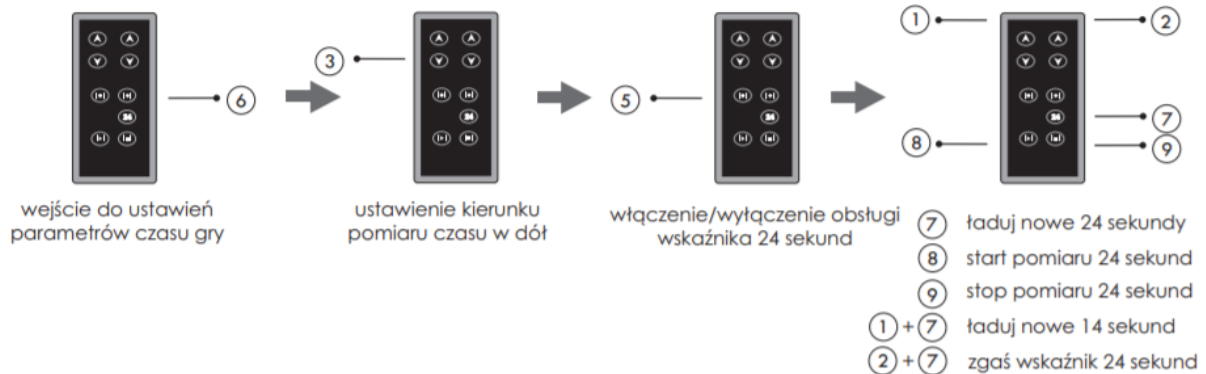
Włączenie obsługi wskaźnika 24 sekund odbywa się poprzez wciśnięcie przycisku nr **5**.

Aby załadować nowe 24 sekundy należy użyć przycisku nr **7**.

Start pomiaru 24 sekund umożliwia przycisk nr **8**

Zatrzymanie pomiaru 24 sekund następuje za pomocą wciśnięcia przycisku nr **9**.

W celu załadowania nowych 14 sekund należy użyć jednocześnie przycisków **1 i 7**.



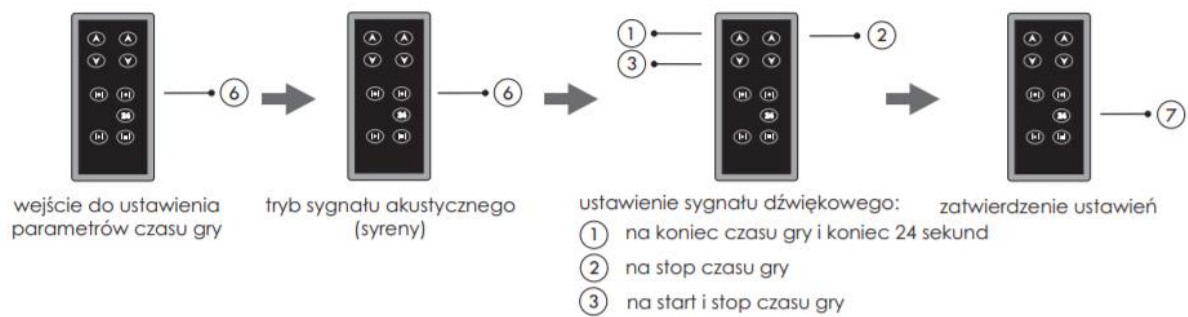
### Ustawienie trybu sygnału dźwiękowego (syreny)

Aby ustawić sygnał dźwiękowy należy przejść ze stanu spoczynkowego do ustawień parametrów czasu gry - przycisk nr **6**, a następnie wybrać odpowiedni przycisk:

Sygnał na koniec czasu gry i koniec 24 sekund - przycisk nr **1**

Dodatkowy sygnał na stop czasu gry - przycisk nr **2**


Dodatkowe sygnały na start i stop czasu gry - przycisk nr **3**



## 6. ESK CA 72



### Wywoływanie nowej gry

Uwaga: klawisz nowej gry  należy przytrzymać dłużej do chwili pojawienia się nowej gry (ok. 1 sek.)

WŁ/WYŁ – długie przytrzymanie – koniec zawodów

### Podstawowa obsługa gry

HOME 1P – dodanie punktu dla gospodarzy

MINUS + H1P – odjęcie punktu dla gospodarzy (trzymając wciśnięty MINUS nacisnąć H1P)

GUEST 1P - dodanie punktu dla gości

MINUS + G1P – odjęcie punktu dla gości (trzymając wciśnięty MINUS nacisnąć G1P)

HOME 2P – dodanie 2 punktów dla gospodarzy

MINUS + H2P – odjęcie 2 punktów dla gospodarzy (trzymając wciśnięty MINUS nacisnąć H2P)

GUEST 2P - dodanie 2 punktów dla gości

MINUS + G2P – odjęcie 2 punktów dla gości (trzymając wciśnięty MINUS nacisnąć G2P)

H1S – faule gospodarzy

G1S – faule gości

MINUS + H1S – kropki gospodarzy sygnalizujące ilość czasów dla trenera

MINUS + G1S – kropki gości sygnalizujące ilość czasów dla trenera

TIMEOUT(PERIOD) - START – odmierzenia czasu przerwy na żądanie drużyny pod warunkiem, że zegar czasu gry jest zatrzymany, czas odliczany jest w dół do zera.

STOP – natychmiastowa rezygnacja z odmierzenia przerwy. Syrena na 10 sek przed końcem.

MINUS + START – włączanie odliczania dowolnej przerwy np. między częściami gry – czas liczony od zera w górę

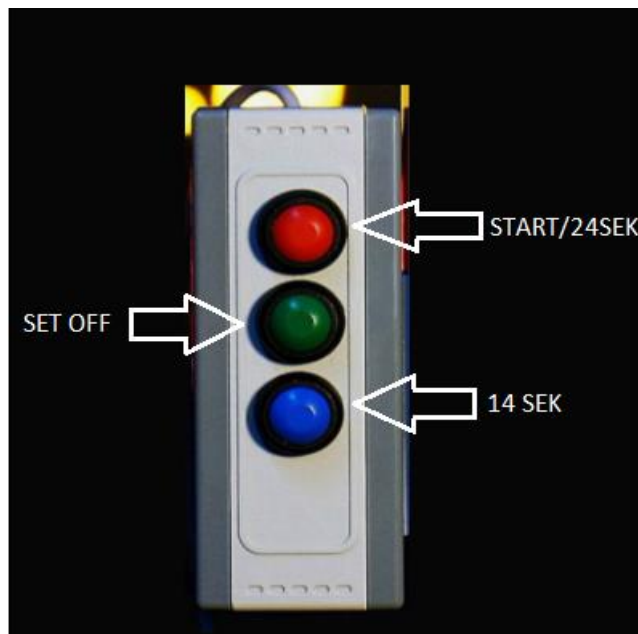
STOP – natychmiastowa rezygnacja z odmierzenia na miejscu części gry wyświetlane P (pauza)

MINUS + STOP – nowa część gry (działa wyłącznie po zakończeniu bieżącej części gry)

WŁ/WYŁ – krótkie przyciśnięcie to zmiana strzałki posiadania piłki (prawo, lewo, wygaszenie)

### Sterowanie pomiarem czasu akcji

Odbywa się za pomocą niezależnego sterownika pomiaru czasu akcji z trzema klawiszami:



START – start pomiaru 24 sekund uaktywnia się wraz z wciśnięciem startu zegara czasu gry

SET OFF – zaświecenie/wygaszenie pomiaru czasu akcji

14 SEK – wymuszenie pomiaru 14 sekund w dowolnym momencie

SET OFF + START – ustawienie nowego czasu 24 sek. Należy wygasić czas 24 sek SET OFF po czym naciśnąć START

SET OFF + SET OFF – wystartowanie zegara czasu 24 sek z opóźnieniem w stosunku do zegara czasu gry . Po wygaszeniu i zaświeceniu zegara 24 sek odmierzenie czasu 24 sek nastąpi z chwilą naciśnięcia przycisku start

### Korekta czasu gry i czasu akcji w czasie gry

Wejście do korekty czasu gry, czasu akcji oraz części gry:

MINUS + TIMEOUT – wejście do trybu korekta czasu gry ( zegar miga ), korekta czasu 24 sek, i numeru kwarty trzymając wciśnięty przycisk MINUS i nacisnąć TIMEOUT

Korekta czasu gry:

H1P – minuty + - zwiększanie minut w zegarze czasu gry

MINUS + H1P – minuty –

G1P – sekundy +

MINUS + G1P – sekundy –

G2P – dziesiątki sekund +

MINUS + G2P – dziesiątki sekund –

Korekta czasu 24 sek:

H1S – 24 sek + (zwiększanie sekund na pomiarach 24 sek)

MINUS + H1S – 24 sek –

TIMEOUT – zmiana numeru kwarty

MINUS + TIMEOT - powrót go gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień

WŁ/WYŁ – powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień

### Inicjacja tablicy

WŁ/WYŁ – długie przytrzymanie – do chwili włączenia tablicy bądź pojawienia się czasu rzeczywistego

MINUS + TIMEOUT – wejście w tryb ustawień użytkownika dla dowolnej z gier.

MINUS +START – wymuszenie firmowych ustawień dla wszystkich gier sygnalizowane pojawieniem się chwilowych poziomych kresek na zegarze

### Trwałe przestawienie zegara czasu gry

WŁ/WYŁ – długie przytrzymanie do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się czasu rzeczywistego

MINUS + TIMEOUT – wejście w tryb ustawień użytkownika dla gry

KOSZYKÓWKA – wybór gry do modyfikacji

Klawisz gry należy przytrzymać dłużej do chwili pojawienia się migającego zegara

H1P – minuty + - zwiększanie minut w zegarze czasu gry

MINUS + H1P – minuty –

G1P – sekundy +

MINUS + G1P – sekundy –

MINUS + TIMEOT - powrót go gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień

WŁ/WYŁ – powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień



## Trwałe ustawienie czasu dogrywki

WŁ/WYŁ – długie przytrzymanie do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się czasu rzeczywistego

MINUS + TIMEOUT – wejście do trybu ustawień użytkownika dla gry dowolnej z gier trzymając MINUS naciśnij TIMEOUT

KOSZYKÓWKA – wybór gry do modyfikacji

Klawisz przytrzymaj dłużej do chwili pojawienia się migającego zegara

KOSZYKÓWKA – wejście do modyfikacji Extra Time, klawisz należy przytrzymać do pojawienia się litery E.

H1P – minuty + - zwiększanie minut w zegarze czasu gry

MINUS + H1P – minuty –

G1P – sekundy +

MINUS + G1P – sekundy –

MINUS + TIMEOUT – wyjście z trybu modyfikacji z zapamiętaniem skorygowanych ustawień

WŁ/WYŁ – powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień

## Koszykówka 3x3

Obsługa podstawowa j.w

Sygnalizacja fauli zespołów:


1-9 – faule drużyny zgodnie z przepisami

10/10+ - sygnalizacja wygaszeniem

Trwałe przestawienie zegara czasu akcji z 24 sekund na 12 sekund:

WŁ/WYŁ – Trzymaj długo klawisz do momentu wyłączenia zegara bądź pojawienia się czasu rzeczywistego

MINUS- TIMEOUT – wejście w tryb ustawień. Trzymając przycisk MINUS naciśnij TIMEOUT

KOSZYKÓWKA  - wybór gry do modyfikacji

Klawisz gry należy przytrzymać dłużej do chwili pojawienia się migającego zegara

Przestawienie zegara czasu akcji na inną wartość:

H1S – zaświecić pomiar 24 sek na tablicy głównej

G1S – sekundy +

MINUS – G1S – sekundy –

H1S – zaświeć lub wygaś pomiar 24sek na tablicy głównej

Jeśli czas akcji zostanie wygaszony to będzie on wyświetlany wyłącznie na zewnętrznych urządzeniach pomiaru 24 sek. Jeśli pozostawimy zaświecony to będzie on wyświetlany także na tablicy głównej w polu TIMEOUT.