

# **tablicesportowe.com.pl**

## **Instrukcja Obsługi**



**ELEKTRONICZNE TABLICE  
SPORTOWE  
DO HAL SPORTOWYCH  
NA BOISKA I STADIONY**

**K&G Sp. z o.o.**

☎ + 48 58 531 29 85 ☎ +48 731 397 884

**[biuro@tablicesportowe.com.pl](mailto:biuro@tablicesportowe.com.pl)**

# 1. SPIS TREŚCI

1. SPIS TREŚCI.....	2
2. PRZEZNACZENIE CENTRAŁKI.....	4
3. OGÓLNE ZASADY OBSŁUGI CENTRAŁKI.....	5
3.1. Tryby pracy centralki TAB-930.....	5
3.1.1. Tryb przygotowania do gry:.....	5
3.1.2. Tryb edycji numeracji zawodników.....	5
3.1.3. Tryb prowadzenia gry.....	5
3.1.4. Tryb korygowania błędów.....	5
3.1.5. Tryb USTAW.....	5
3.2. Przygotowanie tablicy do pracy.....	6
4. TRYB PRZYGOTOWANIA DO GRY.....	7
4.1. Wybór dyscypliny.....	7
4.2. Zmiana domyślnego czasu gry.....	8
5. TRYB EDYCJI NUMERACJI ZAWODNIKÓW.....	9
6. TRYB PROWADZENIA GRY.....	10
6.1. Funkcje klawiszy.....	10
6.2. Sygnalizacja i wizualizacja:.....	11
6.2.1. Dioda LED w pulpicie.....	11
6.2.2. Zegar główny czasu gry.....	11
6.2.3. zegary pomocnicze 24/14/12 sek.....	11
6.2.4. Zegar TIME OUT.....	11
7. TRYB KORYGOWANIA BŁĘDÓW.....	13
8. TRYB USTAW.....	14
8.1. Ustawienie nowego meczu.....	14
8.2. Rozpoczęcie nowej części meczu.....	14
8.3. Rozpoczęcie dogrywki.....	15
8.4. Korekta wskazań zegarów.....	15
9. OBSŁUGA FUNKCJI Z NUMERACJĄ ZAWODNIKÓW.....	17
9.1. Ogólne zasady korzystania z funkcji rozszerzonych numeracji zawodników.....	17
9.2. Przydzielanie punktów zawodnikom.....	17
9.3. Zmiana ilości przewinień indywidualnych.....	18

9.4. Uruchomienie zegara kar indywidualnych.....	18
9.5. Wyłączenie pomyłkowo uruchomionego zegara kar.....	19
10. SZCZEGÓLNE ZASADY OBSŁUGI ROZGRYWEK.....	20
10.1. Koszykówka.....	20
10.1.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w koszykówce:.....	20
10.1.2. Ustawienie dogrywki w koszykówce.....	21
10.2. Piłka ręczna.....	21
10.2.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w piłce ręcznej:.....	21
10.2.2. Ustawienie dogrywki w piłce ręcznej.....	22
10.3. Siatkówka.....	23
10.3.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w siatkówce:.....	23
10.3.2. Ustawienie piątego seta – TIEBREK.....	24
10.4. Piłka nożna.....	24
10.4.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w piłce nożnej:.....	24
10.4.2. Ustawienie dogrywki w piłce nożnej.....	25
10.5. Hokej.....	25
10.5.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w hokeju:.....	25
10.5.2. Ustawienie dogrywki w hokeju.....	26
10.6. Tenis ziemny.....	27
10.6.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w tenisie:.....	27
10.6.2. Tie Break w tenisie.....	28
11. FUNKCJE SPECJALNE.....	29
11.1. Odtwarzanie stanu meczu po awarii lub braku zasilania.....	29
11.2. Automatyczne odświeżanie informacji na tablicy.....	29
12. ZEGAR CZASU RZECZYWISTEGO.....	30
13. OPCJA BEZPRZEWODOWA.....	31
13.1. Przygotowanie do pracy / Ładowanie baterii.....	31
13.2. Uruchomienie centrali.....	31
13.3. MANUALNY ODCZYT STANU BATERII.....	31
13.4. PRACA W TRYBIE PRZEWODOWYM.....	31

## 2. PRZEZNACZENIE CENTRALKI

Centralka TAB-930 jest przeznaczona do sterowania wyświetlaniem informacji w połączeniu z tablicami do gier sportowych serii:

- **TZG-800,**
- **TZG-1000,**
- **TZG-1800,**
- **TZG-1900,**
- **TZG-3000,**
- **TZG-4000**

Stosowana jest także do sterowania dodatkowymi zegarami i urządzeniami tj.:

- **zegary boczne** 24/14 sek. (TTB – 24, TTB-24F)
- **tablice pomocnicze** (np. lustrzane odbicie, inne) współpracujące z tablicami głównymi.
- tablice z serii **TZG100 – TZG800** w opcjach sterowanych pulpitem.

## **3. OGÓLNE ZASADY OBSŁUGI CENTRALKI**

### **3.1. Tryby pracy centralki TAB-930**

Centralka TZG-10P2 pracuje w pięciu zasadniczych trybach. Zmiana trybu pracy może nastąpić automatycznie lub po wciśnięciu odpowiedniej sekwencji klawiszy.

#### **3.1.1. Tryb przygotowania do gry:**

- wybór dyscypliny
- wprowadzenie ustawień początkowych
- ustalenie czasu gry

#### **3.1.2. Tryb edycji numeracji zawodników**

- wprowadzenie lub korekta listy numeracji zawodników

#### **3.1.3. Tryb prowadzenia gry**

- czas START/STOP
- załadowanie 24 lub 14 sekund
- dodawanie punktów i setów
- wskazanie drużyny zagrywającej
- czas trenera
- przewinienia i kary

#### **3.1.4. Tryb korygowania błędów**

- cofanie punktów i setów
- anulowanie kar i przewinień
- cofanie czasów trenera
- anulowanie wskazań drużyny zagrywającej

#### **3.1.5. Tryb USTAW**

- rozpoczęcie nowej rozgrywki

- rozpoczęcie nowej części gry (połowy, seta lub kwarty)
- rozpoczęcie dogrywki
- korekta wskazań zegarów (głównego zegara czasu gry, pomocniczych zegarów 24/14 sek)

### **3.2. Przygotowanie tablicy do pracy**

1. Rozwinąć przewód centraliki oraz sterownika zegarów 24/14 sek (jeżeli będą wykorzystywane) i podłączyć do gniazd sterujących w kolejności:
  - przewód sterownika 24/14 sek
  - przewód pulpitu do gniazda sterującego tablicą
2. Tablica zostanie automatycznie uruchomiona, co oznacza, że znajduje się w trybie przygotowania do gry.
3. Na wyświetlaczach czasu gry pojawią się cyfry wersji programu – np.: **01:02**, a na wyświetlaczu LCD komunikat:

**DYSCYPLINA: [2-9]**

**RTC: [USTAW]**

4. Aby wybrać dyscyplinę gry należy nacisnąć na klawiaturze numerycznej cyfrę przyporządkowaną dyscyplinie (zgodnie z opisem na pulpicie).
5. Aby ustawić czas zegara czasu rzeczywistego należy wybrać na klawiaturze klawisz USTAW.
6. Obsłużyć tryb przygotowania do gry (zgodnie z opisem w rozdziale III lub komunikatami na wyświetlaczu LCD).
7. Akceptacja przyciskiem [AKCEPTUJ] ustawień dyscypliny i czasu gry powoduje przejście tablicy do trybu prowadzenia gry.
8. W przypadku, kiedy zachodzi konieczność skorygowania jakiegokolwiek informacji na tablicy (np. błędnie wprowadzonych punktów lub anulowania kary) należy wejść w tryb korygowania błędów używając przycisku [COFNIJ].
9. Tryb korygowania błędów sygnalizowany jest komunikatem <COFNIJ> na wyświetlaczu LCD w centralce.
10. Zmiana dyscypliny, rozpoczęcie nowej rozgrywki lub rozpoczęcie nowej części meczu, nowej połowy, seta lub kwarty następuje w trybie USTW wywoływanym przyciskiem [USTAW].
11. Tryb USTAW sygnalizowany jest komunikatem <USTAW> na wyświetlaczu LCD w centralce.
12. Komunikację z centralką ułatwia wyświetlacz ciekłokrystaliczny, na którym poza informacją o stanie gry /wynik i czas gry/ pojawiają się komunikaty pomocnicze.

## 4. TRYB PRZYGOTOWANIA DO GRY

Tryb ten służy do wyboru dyscypliny oraz parametrów prowadzonej rozgrywki takich jak: czas gry i kierunek odmierzenia czasu (w górę lub w dół). Tryb ten jest dostępny automatycznie w chwili podłączenia centralki do tablicy lub po wybraniu nowego meczu (patrz tryb USTAW).

Do aktywnych przycisków trybu należą:

- klawisze z obsługiwanymi dyscyplinami:
  - [9] Tenis
  - [8] Koszykówka 3 X 3
  - [7] Koszykówka
  - [6] Piłka nożna
  - [5] Piłka ręczna
  - [4] Siatkówka
  - [3] Hokej
  - [2] Futsal
- [USTAW] zmiana domyślnego czasu gry
- [AKCEPTUJ] akceptacja aktualnych ustawień rozgrywki
- [ANULUJ] anulowanie bieżącej operacji

### 4.1. Wybór dyscypliny

Wyboru dyscyplin dokonujemy jednym z przycisków:

- [9] Tenis
- [8] Koszykówka 3 X 3
- [7] Koszykówka
- [6] Piłka nożna
- [5] Piłka ręczna
- [4] Siatkówka
- [3] Hokej
- [2] Futsal

Każda zmiana wprowadza automatycznie domyślne ustawienia wybranej dyscypliny sportowej kasując uprzednio wprowadzone wartości. Wyboru można dokonać wielokrotnie, a rozpoczęcie rozgrywki następuje po przejściu do trybu prowadzenia gry przyciskiem [AKCEPTUJ].

**UWAGA:**

*Nieaktywne są klawisze centralki oraz pola tablicy nieistotne dla wybranej dyscypliny.*

## **4.2. Zmiana domyślnego czasu gry**

Aktywne klawisze:

- [USTAW]           centralka oczekuje na wprowadzenie nowego czasu gry,
- [0] ... [9]       przyciski cyfr umożliwiają wprowadzenie nowej wartości
- [KASUJ]          usuwa ostatnią cyfrę
- [AKCEPTUJ]   zapisuje nową wartość
- [ANULUJ]        powrót bez zapisu zmian
- [ROSN.]          czas rosnący
- [MALEJ.]         czas malejący

Aby wprowadzić nowy czas gry:

1. Naciśnij przycisk [USTAW] aby rozpocząć wprowadzanie zmian.
2. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz nową wartość minut długości rozgrywki.
3. Naciśnij przycisk [AKCEPTUJ] aby przejść do wprowadzania sekund.
4. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz nową wartość sekund długości rozgrywki.
5. Naciśnij przycisk [AKCEPTUJ] aby przejść do wyboru kierunku odmierzenia czasu na zegarze głównym.
6. Korzystając z przycisków [ROSN.] i [MALEJ.] wybierz kierunek odmierzenia czasu na zegarze głównym
7. Nowy czas gry został właśnie zapisany i wyświetlony na wyświetlaczu ciekłokrystalicznym centralki tuż za nazwą dyscypliny. Znak „+” lub „-” na wyświetlaczu oznacza kierunek odmierzenia czasu na zegarze głównym odpowiednio:
  - „+”     czas rosnący
  - „-”     czas malejący

W każdej chwili istnieje możliwość wycofania się z operacji zmiany czasu gry. W tym celu należy wcisnąć przycisk [ANULUJ].

**UWAGA:**   *Wprowadzone zmiany zostaną utracone jeżeli zmienimy dyscyplinę.*



## 5. TRYB EDYCJI NUMERACJI ZAWODNIKÓW

Tryb numeracji zawodników dostępny jest tylko w koszykówce.

Aby wprowadzić numerację zawodników:

1. W trybie przygotowania do gry wybierz [KOSZ].
2. Po wciśnięciu przycisku [AKCEPTUJ] zostaniesz poproszony o wybór sposobu wprowadzenia numeracji zawodników.

**NUMERACJA 4-15?**

**KASUJ/AKCEPTUJ**

3. Użyj przycisku [AKCEPTUJ] aby odpowiedzieć twierdząco w wyniku czego zostanie automatycznie wprowadzona standardowa numeracja od 4 do 15.

Alternatywnie:

Użyj przycisku [KASUJ] aby przejść do trybu edycji numeracji zawodników.

4. Wprowadź numerację zawodników obu drużyn zgodnie z zasadami poniżej.
5. Zakończ wprowadzanie numeracji zawodników przyciskiem [USTAW] przechodząc automatycznie do trybu prowadzenia gry

Zasady edycji numeracji zawodników:

1. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz numer zawodnika.
2. Użyj klawisza [AKCEPTUJ] aby przejść do edycji numeru następnego zawodnika. Pozycje zmieniają się cyklicznie.
3. Pozostaw puste pole z numerem zawodnika jeśli chcesz skrócić tabelę numeracji danej drużyny i przejść do edycji pierwszego zawodnika drużyny przeciwnej.
4. Użyj klawisza [ANULUJ] aby opuścić tryb edycji numeracji zawodników bez zapisu wprowadzonych zmian i powrócić do trybu przygotowania do gry.
5. Edycję każdego zawodnika można przeprowadzić wielokrotnie.
6. Zakończenie trybu edycji następuje tylko po wciśnięciu klawisza [USTAW] lub [ANULUJ].
7. Należy uważać aby nie wprowadzić dwóch zawodników o tym samym numerze w jednej drużynie.

Jeżeli jest konieczne przygotowanie nr zawodników w innych dyscyplinach to ich przygotowanie i edycja jest przedstawiona w procedurze P2 (str. 29).

## 6. TRYB PROWADZENIA GRY

W tym trybie centralka kontroluje pracę zegarów (głównego, 24 sek, Time Out, kar), steruje sygnalizacją dźwiękową oraz umożliwia prowadzenie rozgrywki udostępniając zestaw funkcji odpowiedni dla wybranej dyscypliny.

Bieg zegara sygnalizowany jest ciągłym świeceniem diody LED między klawiszami [START] i [STOP].

Koniec części meczu (odliczenie zadanego wcześniej czasu gry) sygnalizowany jest automatycznie sygnałem dźwiękowym. Blokowana jest także funkcja klawisza [START] aż do momentu ustawienia nowego meczu, nowej części gry lub dogrywki (patrz rozdział 7).

### 6.1. Funkcje klawiszy

- [START] uruchomienie zegara gry
- [STOP] zatrzymanie czasu gry lub zegara Time Out
  
- [PUNKT A] dodanie 1 punktu dla strony A
- [PUNKT B] dodanie 1 punktu dla strony B
  
- [PRZEW A] dodaje 1 do liczby przewinień strony A
- [PRZEW B] dodaje 1 do liczby przewinień strony B
  
- [SET A] dodaje 1 do wyniku w setach dla strony A
- [SET B] dodaje 1 do wyniku w setach dla strony B
  
- [CZAS A] sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny A
- [CZAS B] sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny B

Czas drużyny (trenera) aktywny tylko przy zatrzymanym czasie gry, zapala pierwsze wolne pole wizualizacji wykorzystanych czasów drużyny oraz włącza zegar TIME OUT.

- [KARA A] ustawienie licznika kary indywidualnej strony A
- [KARA B] ustawienie licznika kary indywidualnej strony B
- [ZAGRYWKA A] oznaczenie strony zagrywającej A
- [ZAGRYWKA B] oznaczenie strony zagrywającej B
- [SYGN.] pomocniczy sygnał dźwiękowy uruchamiany z pulpitu

## **6.2. Sygnalizacja i wizualizacja:**

### **6.2.1. Dioda LED w pulpicie**

W pulpicie pomiędzy klawiszami [START] i [STOP] znajduje się dioda LED sygnalizująca wybrane stany programu.

- dioda LED wygaszona – zatrzymany czas gry
- dioda LED świeci – czas gry biegnie

### **6.2.2. Zegar główny czasu gry**

Zegar główny wyświetla czas gry pozostały do końca części meczu (połowy, kwarty) lub czas, który upłynął od rozpoczęcia części meczu (połowy, seta, kwarty) w zależności od wyboru kierunku odliczania czasu (malejący, rosnący).

Zegar główny czasu gry może być zatrzymany w dowolnym momencie klawiszem [STOP]. Wznowienie odliczania czasu następuje po naciśnięciu klawisza [START].

Przy zatrzymanym czasie gry istnieje możliwość skorygowania wskazań zegara głównego czasu gry (patrz rozdział 7.4.).

### **6.2.3. Zegary pomocnicze 24/14/12 sek.**

Zegary pomocnicze 24/14/12 sek. działają zgodnie z regulaminem gry w koszykówkę pozostają wygaszone aż do pierwszego załadowania wartością 24, 14 lub 12 sek.

Podłączenia sterownika zegarów pomocniczych 24/14sek należy dokonać przed uruchomieniem pulpitu sędziowskiego.

Zasady działania (zgodne z regulaminem):

- ładowanie 24/12 sek. w dowolnym momencie gry
- ładowanie 14 sek dla przypadków określonych przepisami
- możliwość wstrzymania pracy zegarów pomocniczych przy bieżącym czasie głównym
- przy zatrzymanym czasie głównym istnieje możliwość załadowania 24, 12 lub 14 sekund w dowolnej chwili
- wyświetlanie symbolu „--” gdy załadowana wartość jest mniejsza niż czas pozostały do końca kwarty

### **6.2.4. Zegar TIME OUT**

Zegar TIME OUT uruchamiany jest automatycznie w jednej z dwóch sytuacji:

- ustawienie nowej części gry,
- użycie przy zatrzymanym czasie głównym gry klawisza czas drużyny (trenera) [CZAS A] lub [CZAS B]

Zatrzymanie zegara TIME OUT następuje po:

- naciśnięciu klawisza [STOP] – zegar wyświetla ilość wykorzystanego czasu
- wznowieniu gry klawiszem [START] – zegar TIME OUT zostaje wyzerowany i wygaszony

## 7. TRYB KORYGOWANIA BŁĘDÓW

Tryb ten umożliwia poprawienie błędnie wprowadzonej na tablicę informacji o stanie rozgrywki. Aby wejść w tryb korygowania błędów wciśnij klawisz [COFNIJ]. Komunikat <COFNIJ> sygnalizuje aktywny tryb.

Ponowne użycie klawisza [COFNIJ] powoduje wyłączenie trybu korygowania błędów.

Funkcje klawiszy:

- [PUNKT A]           odejmuje 1 punkt stronie A
- [PUNKT B]           odejmuje 1 punkt stronie B
  
- [SET A]              odejmuje 1 od wyniku w setach dla strony A
- [SET B]              odejmuje 1 od wyniku w setach dla strony B
  
- [CZAS A]             wygasza wykorzystanie 1 czasu drużyny A
- [CZAS B]             wygasza wykorzystanie 1 czasu drużyny B
  
- [KARA A]             odejmuje 1 od licznika kary indywidualnej strony A
- [KARA B]             odejmuje 1 od licznika kary indywidualnej strony B
  
- [ZAGRYWKA A]       wyłączenie sygnalizacji strony zagrywającej A
- [ZAGRYWKA B]       wyłączenie sygnalizacji strony zagrywającej B

## 8. TRYB USTAW

Tryb USTW umożliwia rozpoczęcie nowego meczu, nowej części meczu (połowy, seta lub kwarty), lub dogrywki oraz zmianę wskazań zegara głównego i zegarów pomocniczych 24/14sek.

Wywołanie tego trybu możliwe jest tylko i wyłącznie przy zatrzymanym czasie gry klawiszem [USTAW], a sygnalizowane jest komunikatem <USTAW> na wyświetlaczu LCD centralki.

Jeżeli tryb został włączony pomyłkowo można powrócić do trybu prowadzenia gry wciskając klawisz [COFNIJ].

### 8.1. Ustawienie nowego meczu

Aby rozpocząć nową rozgrywkę należy:

1. Zatrzymaj zegar główny klawiszem [STOP] lub poczekaj na zakończenie aktualnej rozgrywki (odliczenie ustawionego czasu gry do końca).
2. Naciśnij klawisz [USTAW] aby wejść w tryb USTAW.
3. Naciśnij klawisz [NOWY MECZ].
4. Centralka zmienia tryb pracy na tryb przygotowania do gry, w którym postępując zgodnie z rozdziałem 3 instrukcji ustaw nową rozgrywkę. Puki nie dokonasz zmian zachowane są aktualne parametry gry.

### 8.2. Rozpoczęcie nowej części meczu

Aby rozpocząć nową część meczu należy:

1. Zatrzymaj zegar główny klawiszem [STOP] lub poczekaj na zakończenie aktualnej rozgrywki (odliczenie ustawionego czasu gry do końca).
2. Naciśnij klawisz [USTAW] aby wejść w tryb USTAW.
3. Naciśnij klawisz [NOWA KWARTA] lub [NOWY SET].
4. Centralka powraca do trybu prowadzenia gry wprowadzając automatycznie niezbędne do rozpoczęcia nowej części meczu zmiany na tablicy wyników. Zmiany te zależne są od wybranej dyscypliny.
5. Następuje korekta numeru części gry (+1), a w koszykówce i siatkówce tablica automatycznie zrzuca wyniki na wyświetlacze historii meczu (dotyczy wybranych wersji tablicy).

### **8.3. Rozpoczęcie dogrywki**

Aby rozpocząć dogrywkę należy:

1. Zatrzymaj zegar główny klawiszem [STOP] lub poczekać na zakończenie aktualnej rozgrywki (odliczenie ustawionego czasu gry do końca).
2. Naciśnij klawisz [USTAW] aby wejść w tryb USTAW.
3. Naciśnij klawisz [DOGRYWKA].
4. Wprowadź korzystając z klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] liczbę minut czasu dogrywki.
5. Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ]
6. Wprowadź korzystając z klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] liczbę sekund czasu dogrywki.
7. Ponownie naciśnij klawisz [AKCEPTUJ]
8. Centralka powraca do trybu prowadzenia gry wprowadzając automatycznie niezbędne do rozpoczęcia nowej części meczu zmiany na tablicy wyników. Zmiany te zależne są od wybranej dyscypliny.
9. Następuje korekta numeru części gry (+1) lub „E”, a w koszykówce i siatkówce tablica automatycznie zrzuca wyniki na wyświetlacze historii meczu (dotyczy wybranych wersji tablicy).

**UWAGA:**

*W zasadzie funkcja dogrywki różni się od funkcji nowej części meczu tylko możliwością wprowadzenia czasu dogrywki.*

### **8.4. Korekta wskazań zegarów**

W wyjątkowych sytuacjach może zająć potrzeba korekty wskazań zegara głównego czasu gry lub/i zegarów pomocniczych 24/14sek. Można tego dokonać tylko w trybie USTAW.

Aby skorygować wskazania zegarów:

1. Zatrzymaj zegar główny klawiszem [STOP].
2. Naciśnij klawisz [USTAW] aby wejść w tryb USTAW.
3. Naciśnij klawisz [CZAS GRY] aby przejść do korekty.
4. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz nową wartość minut zegara głównego czasu gry.
5. Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ] aby przejść do wprowadzania sekund.
6. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz nową wartość sekund zegara głównego czasu gry.
7. Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ] aby przejść do wprowadzania dziesiątych części sekundy.
8. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz nową

wartość dziesiątych części sekundy zegara głównego czasu gry.

9. Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ] aby zapisać nowy czas zegara głównego i powrócić do trybu prowadzenia gry.

Alternatywnie (tylko dla koszykówki z aktywnymi zegarami pomocniczymi):

Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ] aby przejść do wprowadzania sekund wskazań zegara pomocniczego 24/14 sek.

10. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz nową wartość sekund zegara pomocniczego 24/14 sek.
11. Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ] aby przejść do wprowadzania dziesiątych części sekundy.
12. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz nową wartość dziesiątych części sekundy zegara pomocniczego 24/14 sek.
13. Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ] aby zapisać nowe czasy zegara głównego i zegarów pomocniczych oraz powrócić do trybu prowadzenia gry.

**UWAGA:**

*Należy pamiętać aby zmiany wskazań zegarów dokonywać w ostateczności i w sposób przemyślany gdyż program nie kontroluje wszystkich zależności czasowych i nie poprawia automatycznie niespójnych danych. W szczególności: nie są korygowane wskazania zegarów kar.*



## 9. OBSŁUGA FUNKCJI Z NUMERACJĄ ZAWODNIKÓW

Rozdział dotyczy wersji tablic z częściową lub pełną obsługą numeracji zawodników. Tablice takie dają możliwość sygnalizacji indywidualnych kar i przewinień oraz prowadzenia statystyk zdobytych przez poszczególnych zawodników punktów.

Centralka obsługuje rozszerzone funkcje klawiszy zachowując jednocześnie zasady obsługi funkcji standardowych opisanych w rozdziałach 5 i 6.

### 9.1. Ogólne zasady korzystania z funkcji rozszerzonych numeracji zawodników

Używając dodatkowo klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawiszy [KASUJ] i [AKCEPTUJ] możemy zmodyfikować działanie wybranych funkcji centralki. Przywrócenie standardowego działania centralki uzyskamy za pomocą przycisku [ANULUJ].

Sekwencja obsługi rozszerzonych funkcji centralki:

1. Jeżeli zamierzasz skorygować błąd jako pierwszy naciśnij klawisz [COFNIJ], w przeciwnym przypadku pomiń ten punkt.
2. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz numer zawodnika.
3. Klawiszem [AKCEPTUJ] zmień (jeżeli zachodzi taka potrzeba) tryb użycia wybranej funkcji:
  - DRUZ.+ ZAWODNIK – tryb w który modyfikowane są wartości odnoszące się zarówno do drużyny jak i do zawodnika
  - ZAWODNIK – tryb w którym modyfikowane są tylko wartości powiązane z zawodnikiem o wybranym numerze
4. Naciśnij klawisz wybranej funkcji.

**UWAGA:**

*Program daje dużą swobodę w edycji danych na tablicy dlatego to użytkownik musi kontrolować spójność informacji. Niektóre zmiany jak np. wprowadzenie numeru ukaranego zawodnika na tablicę są nieodwracalne do końca rozgrywki.*

### 9.2. Przydzielanie punktów zawodnikom.

Ilość zdobytych punktów przez wybranego zawodnika może być zwiększana lub zmniejszana w każdej chwili trwania rozgrywki.

Aby dodać jeden lub więcej punktów zawodnikowi:

1. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz numer zawodnika.

2. Klawiszem [AKCEPTUJ] zdecyduj czy punkty nadajesz drużynie oraz zawodnikowi o wybranym numerze, czy tylko zawodnikowi. Pierwszy domyślny tryb pozawala na zachowanie spójności danych.
3. Naciśnij klawisz [PUNKT A] lub [PUNKT B] tyle razy ile punktów chcesz dodać zawodnikowi o wybranym numerze.

Jeżeli punkty mają zostać odjęte całą sekwencją należy poprzedzić klawiszem [COFNIJ] aby została wykonana w trybie korygowania błędów.

**UWAGA:**

*Jeżeli wprowadzony numer zawodnika nie widnieje jeszcze na tablicy dodanie punktów spowoduje wprowadzenie go na listę zawodników (operacja nieodwracalna).*

### **9.3. Zmiana ilości przewinień indywidualnych.**

W niektórych dyscyplinach (np. koszykówka) mamy możliwość prowadzenia statystyki przewinień indywidualnych zawodników.

Aby dodać jedno lub więcej przewinień zawodnikowi:

1. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz numer zawodnika.
2. Klawiszem [AKCEPTUJ] zdecyduj czy przewinienie dotyczy drużyny oraz zawodnika o wybranym numerze, czy tylko zawodnika. Pierwszy domyślny tryb pozawala na zachowanie spójności danych.
3. Naciśnij klawisz [PRZEW A] lub [PRZEW B] tyle razy ile przewinień chcesz dodać zawodnikowi o wybranym numerze.

Jeżeli przewinienia mają zostać odjęte całą sekwencją należy poprzedzić klawiszem [COFNIJ] aby została wykonana w trybie korygowania błędów.

**UWAGA:**

*Jeżeli wprowadzony numer zawodnika nie widnieje jeszcze na tablicy dodanie przewinień spowoduje wprowadzenie go na listę zawodników (operacja nieodwracalna).*

### **9.4. Uruchomienie zegara kar indywidualnych**

Aby zainicjować zegar kary dla zawodnika:

1. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz numer zawodnika.
2. Naciśnij klawisz [KARA A] lub [KARA B]. Na wyświetlaczu LCD pojawi się stosowna informacja o domyślnej długości kary – 2 minuty.
3. Używając klawiszy numerycznych [1]...[9] wprowadź inną niż domyślna długość kary (zakres od 1minuty do 9 minut)
4. Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ] aby zainicjować zegar kar.

Zegar kar można uruchomić również nie podając numeru zawodnika. W takiej sytuacji w sekwencji inicjowania pomiń punkt 1. Sekwencję uruchamiania zegara kar możesz w dowolnej chwili przerwać klawiszem [ANULUJ].

### **9.5. Wyłączenie pomyłkowo uruchomionego zegara kar**

Uruchomione zegary kar można w każdej chwili wyłączyć. Zegar kar identyfikuje numer zawodnika którego kara dotyczy lub pozycja (od 1 do 4) na tablicy.

Aby wyłączyć zegar kar:

1. Naciśnij klawisz [COFNIJ] aby wejść w tryb korygowania błędów.
2. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz numer zawodnika.
3. Naciśnij klawisz [KARA A] lub [KARA B].

Alternatywnie:

1. Naciśnij klawisz [COFNIJ] aby wejść w tryb korygowania błędów.
2. Naciśnij klawisz [KARA A] lub [KARA B]. Zostaniesz zapytany o numer pozycji zegara.
3. Używając klawiszy numerycznych [1]...[4] wprowadź pozycję zegara.

**UWAGA:**

*Nie ma możliwości odtworzenia czasu z wyłączonego zegara kar (operacja nieodwracalna).*

## 10. SZCZEGÓLNE ZASADY OBSŁUGI ROZGRYWEK

### 10.1. Koszykówka

Koszykówka należy do najbardziej rozbudowanej dyscypliny z punktu widzenia obsługi pulpitu sędziowskiego.

#### 10.1.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w koszykówce:

Uruchomienie i prowadzenie gry przebiega następująco:

1. Podłącz centralkę do tablicy i poczekaj aż pojawi się zapytanie o dyscyplinę.
2. Naciśnij klawisz [7] aby wybrać koszykówkę. Automatycznie zostaną wprowadzone domyślne parametry gry.
3. Jeżeli istnieje potrzeba ustawienia czasu „pozostało do meczu” wykorzystaj procedurę nr P1 załączoną do niniejszej instrukcji.
4. Zmień domyślny czas gry (jeśli jest taka potrzeba) zgodnie z rozdziałem 3.2. instrukcji.
5. Wprowadź numerację zawodników zgodnie z rozdziałem 4. instrukcji.
6. Prowadzenie gry przebiega zgodnie z opisem funkcji centralki w rozdziale 5. instrukcji w szczególności:

[START]	uruchomienie zegara gry
[STOP]	zatrzymanie czasu gry lub zegara Time Out

[PUNKT A]	dodanie 1 punktu dla strony A
[PUNKT B]	dodanie 1 punktu dla strony B

[PRZEW DR A]	dodaje 1 do liczby przewinień dla drużyny strony A
[PRZEW DR B]	dodaje 1 do liczby przewinień dla drużyny strony B

[CZAS A]	sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny A
[CZAS B]	sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny B

[PRZEW A]	dodaje 1 do liczby przewinień indywidualnych strony A
[PRZEW B]	dodaje 1 do liczby przewinień indywidualnych strony B

7. Korekty wprowadzonych wartości dokonuje się poprzedzając odpowiedni

- klawisz funkcji naciśnięciem klawisza [COFNIJ] (parz rozdział 6.).
8. Korzystanie z funkcji zegarów 24/14 sek odbywa się zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 5.2.3. instrukcji.
  9. Ustawienie nowej kwarty klawiszami [USTAW] i [NOWA KWARTA] możliwe jest tylko przy zatrzymanym czasie gry.
  10. Rozpoczęcie kolejnej kwarty automatycznie zwiększa numer części gry oraz zrzuca wyniki cząstkowe (ilość zdobytych punktów w kwarcie) na wyświetlacze historii meczu. Włączony zostaje również zegar TIME OUT.

### **10.1.2. Ustawienie dogrywki w koszykówce**

Funkcja dogrywki w koszykówce jest aktywna po czwartej kwarcie. Ustawienie dogrywki sygnalizowane jest symbolem „E” na wyświetlaczu numeru części gry.

Aby ustawić dogrywkę:

1. Upewnij się, że rozegrane zostały cztery kwarty
2. Przy zatrzymanym czasie gry naciśnij klawisz [USTAW].
3. Naciśnij klawisz [DOGRYWKA].
4. Na wyświetlaczu LCD pojawi się domyślny czas dogrywki 5 minut. Jeżeli chcesz go zmienić, wprowadzić nowy czas dogrywki (patrz rozdział 7.3. instrukcji).
5. Wciśnij klawisz [AKCEPTUJ].
6. Centralka powraca do trybu prowadzenia gry zachowując poprzednie informacje na tablicy.
7. Następuje korekta numeru części gry gdzie od tej chwili wyświetlany jest symbol „E”. Tablica automatycznie zrzuca wyniki cząstkowe (ilość zdobytych punktów w kwarcie) na wyświetlacze historii meczu. Włączony zostaje również zegar TIME OUT.

## **10.2. Piłka ręczna**

Szczególną uwagę w obsłudze piłki ręcznej należy poświęcić karom. Ten element obsługi różni się wyraźnie od pozostałych dyscyplin.

### **10.2.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w piłce ręcznej:**

Uruchomienie i prowadzenie gry przebiega następująco:

1. Podłącz centralkę do tablicy i poczekaj aż pojawi się zapytanie o dyscyplinę.
2. Naciśnij klawisz [5] aby wybrać piłkę ręczną. Automatycznie zostaną

wprowadzone domyślne parametry gry.

3. Zmień domyślny czas gry (jeśli jest taka potrzeba) zgodnie z rozdziałem 3.2. instrukcji.
4. Prowadzenie gry przebiega zgodnie z opisem funkcji centraliki w rozdziale 5. instrukcji w szczególności:

[START]               uruchomienie zegara gry  
[STOP]                zatrzymanie czasu gry lub zegara Time Out

[PUNKT A]            dodanie 1 punktu dla strony A

[PUNKT B]            dodanie 1 punktu dla strony B

[PRZEW DR A]        dodaje 1 do liczby przewinień dla strony A

[PRZEW DR B]        dodaje 1 do liczby przewinień dla strony B

[CZAS A]             sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny A

[CZAS B]             sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny B

[KARA A]             ustawienie licznika kary indywidualnej strony A

[KARA B]             ustawienie licznika kary indywidualnej strony B

5. Korekty wprowadzonych wartości dokonuje się poprzedzając odpowiedni klawisz funkcji naciśnięciem klawisza [COFNIJ] (patrz rozdział 6.).
6. Ustawienie nowej połowy klawiszami [USTAW] i [NOWA POŁOWA] możliwe jest tylko przy zatrzymanym czasie gry.
7. Rozpoczęcie drugiej połowy automatycznie zwiększa numer części gry. Włączony zostaje również zegar TIME OUT.

### **10.2.2.        Ustawienie dogrywki w piłce ręcznej**

Funkcja dogrywki w piłce ręcznej jest dostępna po każdej części meczu. Ustawienie dogrywki zwiększa o jeden numer części gry. Daje też możliwość wprowadzenia czasu dogrywki.

Aby ustawić dogrywkę:

1. Przy zatrzymanym czasie gry naciśnij klawisz [USTAW].
2. Naciśnij klawisz [DOGRYWKA].
3. Na wyświetlaczu LCD pojawi się domyślny czas dogrywki 5 minut. Jeżeli chcesz go zmienić, wprowadzić nowy czas dogrywki (patrz rozdział 7.3. instrukcji).

4. Wciśnij klawisz [AKCEPTUJ].
5. Centralka powraca do trybu prowadzenia gry zachowując poprzednie informacje na tablicy.
6. Następuje korekta numeru części gry (+1). Włączony zostaje również zegar TIME OUT.

### **10.3. Siatkówka**

W siatkówce nie występuje górne ograniczenie czasu gry. Zegar odlicza czas do 99 minut i 59 sekund i zatrzymuje się automatycznie nie sygnalizując tej sytuacji.

#### **10.3.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w siatkówce:**

Uruchomienie i prowadzenie gry przebiega następująco:

1. Podłącz centralkę do tablicy i poczekaj aż pojawi się zapytanie o dyscyplinę.
2. Naciśnij klawisz [4] aby wybrać piłkę siatkową. Automatycznie zostaną wprowadzone domyślne parametry gry.
3. Prowadzenie gry przebiega zgodnie z opisem funkcji centralki w rozdziale 5. instrukcji w szczególności:

[START]	uruchomienie zegara gry
[STOP]	zatrzymanie czasu gry lub zegara Time Out

[PUNKT A]	dodanie 1 punktu dla strony A
[PUNKT B]	dodanie 1 punktu dla strony B

[SET A]	dodaje 1 do wyniku w setach dla strony A
[SET B]	dodaje 1 do wyniku w setach dla strony B

[CZAS A]	sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny A
[CZAS B]	sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny B

[ZAGRYWKA A]	oznaczenie strony zagrywającej A
[ZAGRYWKA B]	oznaczenie strony zagrywającej B

4. Korekty wprowadzonych wartości dokonuje się poprzedzając odpowiedni klawisz funkcji naciśnięciem klawisza [COFNIJ] (parz rozdział 6.).
5. Ustawienie nowego seta klawiszami [USTAW] i [NOWY SET] możliwe jest tylko przy zatrzymanym czasie gry.

6. Rozpoczęcie drugiej połowy automatycznie zwiększa numer części gry oraz aktualizuje wynik w setach. Tablica automatycznie zrzuca wyniki na wyświetlacze historii meczu oraz zeruje punktację. Włączony zostaje również zegar TIME OUT.

### **10.3.2. Ustawienie piątego seta – TIEBREK**

Funkcja TIEBREK w piłce siatkowej jest aktywna po każdej części meczu, a jej wywołanie zeruje czas główny gry i zwiększa o jeden numer części meczu.

Aby ustawić TIEBREK:

1. Przy zatrzymanym czasie gry naciśnij klawisz [USTAW].
2. Naciśnij klawisz [TIEBREK].
3. Centralka powraca do trybu prowadzenia gry zachowując poprzednie informacje na tablicy.
4. Następuje korekta numeru części gry (+1). Tablica automatycznie zrzuca wyniki na wyświetlacze historii meczu oraz zeruje punktację. Włączony zostaje również zegar TIME OUT.

### **10.4. Piłka nożna**

Obsługa tej dyscypliny jest bardzo prosta i sprowadza się w zasadzie do przydzielania punktów i zmiany połowy.

#### **10.4.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w piłce nożnej:**

Uruchomienie i prowadzenie gry przebiega następująco:

1. Podłącz centralkę do tablicy i poczekaj aż pojawi się zapytanie o dyscyplinę.
2. Naciśnij klawisz [6] aby wybrać piłkę nożną. Automatycznie zostaną wprowadzone domyślne parametry gry.
3. Zmień domyślny czas gry (jeśli jest taka potrzeba) zgodnie z rozdziałem 3.2. instrukcji.
4. Prowadzenie gry przebiega zgodnie z opisem funkcji centralki w rozdziale 5. instrukcji w szczególności:

[START]	uruchomienie zegara gry
[STOP]	zatrzymanie czasu gry lub zegara Time Out
[PUNKT A]	dodanie 1 punktu dla strony A
[PUNKT B]	dodanie 1 punktu dla strony B
5. Korekty wprowadzonych wartości dokonuje się poprzedzając odpowiedni



klawisz funkcji naciśnięciem klawisza [COFNIJ] (patrz rozdział 6.).

6. Ustawienie nowej połowy klawiszami [USTAW] i [NOWA POŁOWA] możliwe jest tylko przy zatrzymanym czasie gry.
7. Rozpoczęcie drugiej połowy automatycznie zwiększa numer części gry. Włączony zostaje również zegar TIME OUT.

#### **10.4.2. Ustawienie dogrywki w piłce nożnej**

Funkcja dogrywki w piłce nożnej jest aktywna po każdej części meczu. Ustawienie dogrywki zwiększa o jeden numer części gry oraz daje możliwość wprowadzenia czasu trwania dogrywki.

Aby ustawić dogrywkę:

1. Przy zatrzymanym czasie gry naciśnij klawisz [USTAW].
2. Naciśnij klawisz [DOGRYWKA].
3. Na wyświetlaczu LCD pojawi się domyślny czas dogrywki 15 minut. Jeżeli chcesz go zmienić, wprowadzić nowy czas dogrywki (patrz rozdział 7.3. instrukcji).
4. Wciśnij klawisz [AKCEPTUJ].
5. Centralka powraca do trybu prowadzenia gry zachowując poprzednie informacje na tablicy.
6. Następuje korekta numeru części gry (+1). Włączony zostaje również zegar TIME OUT.

### **10.5. Hokej**

Szczególną uwagę w obsłudze hokeja należy poświęcić karom. Ten element obsługi różni się wyraźnie od pozostałych dyscyplin.

#### **10.5.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w hokeju:**

Uruchomienie i prowadzenie gry przebiega następująco:

1. Podłącz centralkę do tablicy oraz sygnalizację bramkową (jeżeli istnieje) i poczekaj aż pojawi się zapytanie o dyscyplinę.
2. Naciśnij klawisz [6] aby wybrać Hokej. Automatycznie zostaną wprowadzone domyślne parametry gry.
3. Zmień domyślny czas gry (jeśli jest taka potrzeba) zgodnie z rozdziałem 3.2. instrukcji.
4. Prowadzenie gry przebiega zgodnie z opisem funkcji centralki w rozdziale

5. instrukcji w szczególności:

[START] uruchomienie zegara gry  
[STOP] zatrzymanie czasu gry lub zegara Time Out

[PUNKT A] dodanie 1 punktu dla strony A

[PUNKT B] dodanie 1 punktu dla strony B

[PRZEW DR A] dodaje 1 do liczby przewinień dla strony A

[PRZEW DR B] dodaje 1 do liczby przewinień dla strony B

[CZAS A] sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny A

[CZAS B] sygnalizuje wykorzystanie czasu drużyny B

[KARA A] ustawienie licznika kary indywidualnej strony A

[KARA B] ustawienie licznika kary indywidualnej strony B

5. Korekty wprowadzonych wartości dokonuje się poprzedzając odpowiedni klawisz funkcji naciśnięciem klawisza [COFNIIJ] (parz rozdział 6.).
6. Ustawienie nowej tercji klawiszami [USTAW] i [NOWA POŁOWA] możliwe jest tylko przy zatrzymanym czasie gry.
7. Rozpoczęcie kolejnej części gry automatycznie zwiększa numer części gry. Włączony zostaje również zegar TIME OUT.
8. Obsługa funkcji kar jest zgodna z regulaminem. W szczególności obsługa tzw. kary oczekującej.
9. Rotacja kar ( uzupełnianie liczników zwolnionych ) odbywa się automatycznie.
10. Klakson zgodnie z regulaminem informuje z 3 min. wyprzedzeniem o kończącej się przerwie.

## 10.5.2. Ustawienie dogrywki w hokeju

Funkcja dogrywki w hokeju jest dostępna po każdej części meczu. Ustawienie dogrywki zwiększa o jeden numer części gry. Daje też możliwość wprowadzenia czasu dogrywki.

Aby ustawić dogrywkę:

1. Przy zatrzymanym czasie gry naciśnij klawisz [USTAW].
2. Naciśnij klawisz [DOGRYWKA].
3. Na wyświetlaczu LCD pojawi się domyślny czas dogrywki 5 minut. Jeżeli

chcesz go zmienić, wprowadzić nowy czas dogrywki (patrz rozdział 7.3. instrukcji).

4. Wciśnij klawisz [AKCEPTUJ].
5. Centralka powraca do trybu prowadzenia gry zachowując poprzednie informacje na tablicy.
6. Następuje korekta numeru części gry (+1). Włączony zostaje również zegar TIME OUT.

## **10.6. Tenis ziemny**

Tenis w zdecydowany sposób różni się w obsłudze od pozostałych dyscyplin. Szczególnie należy zwrócić uwagę na funkcję **Tie Break**.

W tenisie wyświetlacz Time Out pełni funkcję inną niż standardowo – wyświetlany jest na nim wynik w setach. Zegar TIME OUT wyświetlany jest tylko na wyświetlaczu centralki.

### **10.6.1. Uruchomienie i prowadzenie gry w tenisie:**

Uruchomienie i prowadzenie gry przebiega następująco:

11. Podłącz centralkę do tablicy i poczekaj aż pojawi się zapytanie o dyscyplinę.
12. Naciśnij klawisz [9] aby wybrać Tenisa. Automatycznie zostaną wprowadzone domyślne parametry gry.
13. Zmień domyślny czas gry (jeśli jest taka potrzeba) zgodnie z rozdziałem 3.2. instrukcji.
14. Prowadzenie gry przebiega zgodnie z opisem funkcji centralki w rozdziale 5. instrukcji w szczególności:

[START]	uruchomienie zegara gry
[STOP]	zatrzymanie czasu gry
[PUNKT A]	dodanie punktu dla strony A
[PUNKT B]	dodanie punktu dla strony B

Punktacja dodawana jest zgodnie z regułami Tenisa ziemnego w krokach 0-15 – 30 – 40 – 45(AD) – 60 punktów. W przypadku dodania punktu przy wyniku 40:40 na wyświetlaczu i tablicy wyświetla się napis AD wskazujący na przewagę (Advantage) danego zawodnika. Kiedy punkt zdobędzie zawodnik bez przewagi napis AD znika i przywracana jest punktacja 40:40.

15. Korekty wprowadzonych wartości dokonuje się poprzedzając odpowiedni

klawisz funkcji naciśnięciem klawisza [COFNIJ] (patrz rozdział 6.).

16. Ustawienie nowego gema [USTAW] i [NOWY GEM] możliwe jest tylko przy zatrzymanym czasie gry.
17. Ustawienie nowego gema nie jest możliwe jeśli zawodnicy mają naliczoną jednakową ilość punktów.
18. Ustawienie nowego seta [USTAW] i [NOWY SET] możliwe jest tylko przy zatrzymanym czasie gry. Po rozpoczęciu nowego seta, wynik w gemach zakończonego seta wyświetlany jest na wyświetlaczach Kary/Sety.
19. Ustawienie nowego seta nie jest możliwe jeśli zawodnicy mają równowagę punktową w gemach.
20. Rozpoczęcie kolejnego seta automatycznie zwiększa numer części gry.
21. Przy rozpoczęciu nowej części gry zostaje włączony również zegar TIME OUT.

### **10.6.2. Tie Break w tenisie**

Funkcja Tie Break w tenisie ziemnym jest dostępna w przypadku równowagi punktowej w gemach. Ustawienie Tie break nie zwiększa części gry, zapalany natomiast jest wyświetlacz „T” o ile jest dostępny w danej tablicy.

#### Aby ustawić Tie Break:

7. Przy zatrzymanym czasie gry naciśnij klawisz [USTAW].
8. Naciśnij klawisz [TIE BREAK].
9. Uruchomienie Tie Break możliwe jest tylko w 2 wypadkach:
  1. Jeżeli został rozpoczęty nowy gem, zawodnicy zdobyli równowagę punktową w Gemach i nie zostały jeszcze nabite żadne punkty w gemie.
  2. Lub też jeśli nie został rozpoczęty nowy gem, a ilość punktów zdobytych wskazuje, że uruchomienie nowego gema doprowadzi do równowagi punktowej w gemach.
10. Tak jak w przypadku ustawienia nowego seta i gema, uruchomiony zostanie zegar TIME OUT.

W trybie Tie Break naciśnięcie przycisków [PUNKT A] lub [PUNKT B] zwiększa punktację o 1 punkt.

## 11. FUNKCJE SPECJALNE

### 11.1. Odtwarzanie stanu meczu po awarii lub braku zasilania

W sytuacji nagłego zaniku zasilania lub przypadkowego wyłączenia pulpitu sędziowskiego możliwe jest odtworzenie informacji o stanie meczu. Centralka cyklicznie i wystarczająco często archiwizuje wszystkie informacje wprowadzane przez sędziego w pamięci nieulotnej.

Aby odtworzyć stan meczu:

1. Podłącz centralkę do tablicy i poczekaj aż pojawi się zapytanie o dyscyplinę.
2. Naciśnij klawisz [ODTWORZ].
3. Poczekaj aż na wyświetlaczu LCD pojawi się komunikat o prawidłowym przywróceniu informacji o stanie meczu.
4. Po odtworzeniu danych czas gry jest zatrzymany, a pulpit znajduje się w stanie prowadzenia gry.
5. Kontynuuj rozgrywkę.

**UWAGA:**

*Aby prawidłowo przywrócić stan meczu nie wolno przed odtworzeniem danych uruchamiać jakiegokolwiek rozgrywki w standardowy sposób. Przycisk [ODTWORZ] musi zostać naciśnięty jako pierwszy po uruchomieniu pulpitu.*

### 11.2. Automatyczne odświeżanie informacji na tablicy

Tablica w stosunku do wcześniejszych wersji nie wymaga ręcznego odświeżania wyświetlanych informacji. Proces ten przebiega w pełni automatycznie w tle prowadzonej rozgrywki.

Chwilowe przekłamanie danych pojawiające się np. na skutek zewnętrznych zakłóceń są usuwane (synchronizowane z pulpitem) cyklicznie w bardzo krótkich odstępach czasu, co daje niemal 100% spójność danych z pulpitem sędziowskim i nie wymaga od użytkownika żadnej reakcji.

**UWAGA:**

*Po rozłączeniu pulpitu ponownego załączenia dokonywać nie wcześniej niż po upływie 30 sekund.*

*To samo dotyczy włączania i wyłączania zasilania tablicy.*

## 12. ZEGAR CZASU RZECZYWISTEGO

Funkcja czasu rzeczywistego jest w zasadzie opcją tablicy, a nie pulpitu. Jednak to za pomocą centralki ustawiamy zegar. Zegar czasu rzeczywistego wyświetlany jest automatycznie po wyłączeniu pulpitu sędziowskiego lub odłączeniu go od tablicy.

Aby ustawić zegar czasu rzeczywistego:

1. Podłącz centralkę do tablicy i poczekaj aż pojawi się zapytanie o dyscyplinę.
2. Naciśnij klawisz [RTC / USTAW], aby wejść w tryb ustawiania czasu.
3. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz prawidłową godzinę.
4. Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ], aby przejść do wprowadzania minut.
5. Używając klawiszy numerycznych [0]...[9] oraz klawisza [KASUJ] wpisz prawidłową liczbę minut.
6. Naciśnij klawisz [AKCEPTUJ], aby ustawić zegar w tablicy zgodnie z wprowadzonym na pulpicie czasem.

W dowolnej chwili możesz wycofać się z procedury ustawiania czasu używając klawisza [ANULUJ]. Pulpit powróci do poprzedniego menu z możliwością wyboru dyscypliny.

## **13. OPCJA BEZPRZEWODOWA**

### **13.1. Przygotowanie do pracy / Ładowanie baterii**

Przed przystąpieniem do prowadzenia meczu w trybie w pełni bezprzewodowym zawsze należy naładować wbudowaną baterię centralki. W tym celu należy podłączyć do gniazda zasilania dołączony zasilacz.

Przed włączeniem centralki w trybie bezprzewodowym należy upewnić się, że w gniazdo antenowe wkręcona jest dołączona antena bezprzewodowa.

W przypadku rozładowania baterii w trakcie pracy należy podłączyć zasilacz do gniazda zasilania i prowadzić rozgrywkę w standardowy sposób.

Jeżeli w zasięgu stanowiska sędziowskiego dostępne jest gniazdko zasilania 230V zaleca się pracę z podłączonym zasilaczem.

### **13.2. Uruchomienie centralki**

W celu uruchomienia centralki należy wcisnąć umieszczony na plecach przycisk zasilania.

Po uruchomieniu centralki przez kilka sekund zaświeci się kontrolka stanu baterii.

Jeśli centralka nie uruchamia się, oznacza to że bateria została rozładowana. Należy w takim wypadku podłączyć zasilacz do gniazda zasilania i spróbować ponownie.

### **13.3. MANUALNY ODCZYT STANU BATERII**

Odczytu stanu baterii dokonuje się w zależności od stanu centralki:

W trybie wyboru dyscypliny – poprzez naciśnięcie przycisku [24s].

W trybie gry – poprzez sekwencję [COFNIJ], następnie [24s].

W obu przypadkach kontrolka stanu baterii świeci się przez 5 sekund.

### **13.4. PRACA W TRYBIE PRZEWODOWYM**

Aby przełączyć centralkę w tryb przewodowy, należy podłączyć kabel sygnałowy wychodzący z tablicy / gniazdko naściennego / gniazda podpodłogowego do gniazda sygnałowego tablicy. Następuje automatyczne przełączenie się w tryb przewodowy, odłączając interfejs bezprzewodowy.

Po odłączeniu kabla sygnałowego centralka automatycznie przełącza się w tryb bezprzewodowy. Synchronizacja z siecią bezprzewodową może zająć nawet kilkanaście sekund.

---

## PROCEDURA POMOCNICZA - P1

---

Ustawienie czasu: **POZOSTAŁO DO MECZU**, np. 30 min.

Po ustawieniu tablicy do dyscypliny KOSZYKÓWKA:

Naciśnij

- USTAW

- DOGRYWKA

Wybrać 30 min,

- AKCEPTUJ.

Nacisnąć START

Powrót do ustawień koszykówki

Naciśnij

- USTAW

- DOGRYWKA

Wybrać 10 min.

Naciśnij START a następnie STOP

- USTAW

- NOWY MECZ

i 2x AKCEPTUJ.

Tablica gotowa do gry w koszykówkę.

---

## PROCEDURA POMOCNICZA - P2

---

Wprowadzenie nr zawodników na etapie przygotowania tablicy do meczu.

Dotyczy wszystkich dyscyplin ze statystykami z wyjątkiem koszykówki.

Po podłączeniu pulpitu i wyborze dyscypliny ( np. „5” p. ręczna ), naciśnięciu: **AKCEPTUJ**, tablica jest gotowa do gry bez użycia statystyk.

By wykorzystywać funkcję statystyk meczowych należy przygotować tablicę, tzn. przed meczem wprowadzić numery zawodników.

### 1. Wpisywanie numerów zawodników dla strony GOSPODARZE

Wprowadzaj sekwencyjne:

- nr zawodnika na klawiaturze numerycznej, np. 8

- punkt

.....

- nr zawodnika np. 30

- punkt



## 2. Ta sama sekwencja dla drużyny GOŚCIE

- nr zawodnika
- punkt

.....

## 3. Usunąć wprowadzone punkty poszczególnym zawodnikom

Należy dla GOSPODARZY:

- nacisnąć „**COFNIJ**” dwa razy
- oraz dla wszystkich wprowadzonych zawodników kolejno:

- nr zawodnika pierwszego, punkt

.....

- nr zawodnika ostatniego, punkt

Ta sama procedura dla drużyny GOŚCIE.

- nr zawodnika pierwszego, punkt

.....

- nr zawodnika ostatniego, punkt

Naciśnij przycisk „COFNIJ” jeden raz i tablica gotowa do obsługi wybranej dyscypliny.

## Dodawanie zdobytych punktów

Naliczanie zdobytych punktów odbywa się przez wybranie:

- nr zawodnika
- punkt ( dla GOSP. lub GOŚĆ – zależnie od potrzeby )
- COFNIJ

Korekta zdobytych punktów gdy pomyłkowo przyznano punkt innemu numerowi zawodnika.

Należy:

- COFNIJ, nr błędnie wybranego zawodnika, punkt
- cofnij jeden raz, poprawny nr zawodnika, punkt
- COFNIJ

W przypadku przydzielenia zbyt dużej liczby punktów danemu zawodnikowi należy:

- COFNIJ ( dwa razy ), nr zawodnika, punkt
- COFNIJ

## **Uwaga:**

Jeżeli podczas wprowadzania nr zawodników nastąpił błąd numeru, należy całą procedurę rozpocząć od początku. (tj. odłączyć i ponownie podłączyć pulpit, wybrać dyscyplinę. itd.)