



INSTRUÇÃO DE FUNCIONAMENTO COM EQUIPAMENTO ELECTRÓNICO

- MANUAL 3 -

MARCA: 

MODELO: 5000HF

INTRODUÇÃO

O equipamento electrónico '**BODET 5000HF**', é constituído pelo seguinte equipamento de comando:

- **Mesa de comando do Cronometrista (Foto 1)**
- **Mesa de comando do Marcador Auxiliar (Foto 2)**
- **Mesa de comando do Operador de 24 seg. (Foto 3)**
- **Extensão de comando da buzina para o Marcador (Foto 4)**
- **Extensão de comando de arranque/paragem do cronómetro e buzina para o Cronometrista (Foto 4)**

Nos encontros com apenas 3 oficiais de mesa, a mesa de comando do Marcador Auxiliar é utilizada também pelo Cronometrista.

Notas:

A) Este manual já inclui a alteração à regra dos 24 seg. (14 seg.)

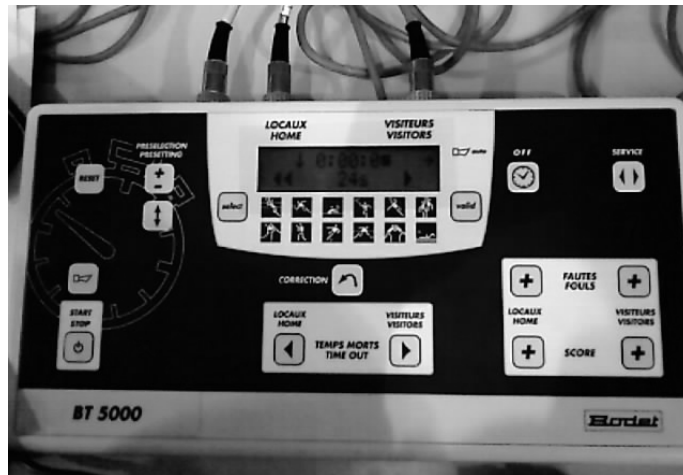


Foto 1 - Mesa de Comando Principal (Cronometrista)



Foto 2 - Mesa de Comando do Marcador Auxiliar (ou cronometrista nos jogos com 3 oficiais de mesa).



Foto 3 - Mesa de Comando do Operador de 24''



Foto 4 – Extensões de Comando do Cronometrista e do Marcador

1 – LIGAR/DESLIGAR MESA DE COMANDO

Para ligar a mesa de comando do marcador pressionar a tecla **'Start/Stop'**

Para desligar a mesa de comando pressionar a tecla **'OFF'** até o visor de cristais líquidos se apagar totalmente. Os dados sobre um encontro são perdidos.

2 – EFECTUAR PROGRAMA DE TESTE

Para efectuar o teste o programa de teste, colocar o marcador na hora de relógio e de seguida pressionar durante 5 segundos a tecla **'RESET'**. Para sair do programa carregar de forma prolongada na tecla da hora de relógio.

3 – PROGRAMAR MARCADOR PARA ENCONTRO DE BASQUET

- Depois de ligar a mesa de comando na tecla de **'Start/Stop'**, seleccionar a modalidade **'BASKETBALL'**, pressionando a tecla **'Select'** sucessivamente, as vezes necessárias.

De seguida aceitar a opção com a tecla **'Valid'** .

- Seleccionar a opção **'4 x 10 FIBA'** pressionando a tecla **'Select'** as vezes necessárias.
Aceitar a selecção pressionando a tecla **'Valid'**. O marcador fica agora preparado para funcionar.

Recomenda-se no entanto, verificar as definições do marcador, que se descrevem no parágrafo seguinte.

- Pressionar a tecla **'Select'** durante cerca de 3 segundos, entrando no modo de ajuste de definições e verificar as mesmas.

Para alterar as definições utilizam-se as teclas de desconto de tempo **'<'** e **'>'**.

Para avançar de uma definição para a seguinte pressiona-se a tecla **'Select'**.

DEFINIÇÕES:

Nota: As informações visualizadas no display poderão ser encontradas em língua inglesa ou francesa

- **'Tps possession duree: 24 sec'**
- **'Shot Timer Duration: 24 sec'**
- (tempo de ataque da equipa: 24 seg.)
 - Deve-se colocar 24 seg.

- **'Fin posses. Stop chrono: Non'**
- **'Shot Timer End Stp Game: No'**
- (paragem automática do cronómetro quando o dispositivo de 24 seg. chega a 0)
 - Deve-se colocar 'Non' ou 'No' para que o cronómetro não páre, se a contagem de 24 seg. chegar a 0.

- **'Duree avant match: 20 min'**
- **'Duration Before Game: 20 min'**
- (duração do período antes do jogo)
 - Deve-se colocar 20 min., que é período de contagem que antecede o encontro.

- **'Klaxon Avant Match: 0 min'**
- **'Horn Before Game Play: 0 min'**
- (toque automático da buzina no período de 20 min. antes do jogo)
 - Deve-se colocar 0, pois esta função não é actualmente utilizada (são os árbitros que informam os 3 min e 1 min e 30 seg. antes do jogo)

- **'Nb periodes/ match: 4'**
- **'Period number/game: 4'**
- (nº. períodos de jogo)
 - Deve-se colocar 4 períodos de jogo.

- **'Duree periode match: 10 min'**
- **'Period Duration Game: 10 min'**
- (duração dos períodos de jogo)
 - Deve-se colocar 10 min.

- **'Duree tps repos auto: 2 min'**
- **'Auto Time Break Duration: 2 min'**
- (duração da contagem automática dos intervalos entre 1º. e 2º. e entre o 3º. e 4º. Períodos)
 - Deve-se colocar 2 min de intervalo.

- **'klaxon avant fin repos: 30 sec'**
- **'Horn Before Time Brk End: 30 sec'**
- (toque automático da buzina antes do final do período de intervalo)
 - Deve-se colocar 30 seg.

- **'Duree repos mi-match: 15 min'**
- **'Half Time Duration: 15 min'**
- (duração da contagem automática do intervalo entre os dois meios-tempos)
 - Deve-se colocar 15 min. nos jogos da FPB.

- **'Prologation duree: 5 min'**
- **'Extra Time Duration: 5 min'**
- (duração dos prolongamentos de jogo)
 - Deve-se colocar 5 min.

- **'Cumul max fautes equipe: 5'**
- **'Team Foul Maxi Cumul.: 5'**
- (Número máximo da contagem de faltas de equipa exibidas pelo marcador)
 - Deve-se colocar 5 faltas.

- **'Nombre fautes perso: 5'**
- **'Individual foul number: 5'**
- (Número máximo de faltas pessoais de jogador afixadas no marcador)
 - Deve-se colocar 5 (há hipótese do nº. máximo de 5 ou 6).

- **'Temps mort duree: 60 sec'**
- **'Time Out Duration: 60 sec'**
- (Duração da contagem dos descontos de tempo)
 - Deve-se colocar 60 seg.

- **'klaxon auto fin TM: Oui'**
- **'Horn Before Time Out End: Yes'**
- (toque automático da buzina no final do desconto de tempo)
 - Deve-se colocar 'Oui' ou 'Yes' para que a buzina toque automaticamente no final do desconto de tempo.

- **'klaxon avant fin TM: 10 sec'**
- **'Horn Before Time Out End: 10 sec'**
- (toque automático antes do final do tempo do desconto)
 - Deve-se colocar 10 seg. a fim de o toque da buzina se efectuar aos 50 seg.

- **'Duree activation klaxon: 4 sec'**
- **'Horn Duration: 4 sec'**
- (duração do toque automático da buzina no final do tempo de jogo)

- Deve-se colocar 4 ou 5 seg. para que a buzina toque automaticamente no final do jogo e durante 4 ou 5 segundos.
- **'Maintent result pendant: 30 sec'**
- **'Keep Display Result: 30 sec'**
- (duração do tempo da mudança automática de um período para o seguinte)
 - Deve-se colocar 30 seg.
- **'Rappel parametre usine: Non'**
- **'Factory Data Load: No'**
- (reposição dos parâmetros pré- programados de fábrica)
 - Não se deve alterar este parâmetro para 'Oui' ou 'Yes', pois serão lidos os parâmetros de fábrica e há necessidade de verificar as parametrizações referidas anteriormente.
- No final da programação referida pressionar a tecla **'Valid'**. O marcador está agora preparado para iniciar o seu funcionamento.

Estas programações mantêm-se em memória, mesmo após desligar o marcador, a menos que sejam alteradas, conforme se descreveu anteriormente.

4 – EFECTUAR CORRECÇÕES DO TEMPO E PERÍODO DE JOGO

- Corrigir o tempo de jogo
 - Utilizando a tecla **'Reset'**
 - Carregando na tecla **'Reset'** é afixado o último tempo pré-seleccionado (por exemplo 10 min.)
 - Utilizando a função de correcção
 - Pressionar a tecla **'Correction'**. As informações no visor da consola de comando do cronómetro são afixadas de forma intermitente.
 - Utilizar agora as teclas de **'Preselection'** para corrigir o tempo de jogo.
 - No final pressionar a tecla **'Correction'** para finalizar o modo de correcção. Os dados afixados no

visor de cristais líquidos voltam se ser visualizados de forma fixa.

- Retornar ao período anterior de jogo

Se por alguma razão:

- O marcador “salta” para o período seguinte indevidamente;
- O tempo do período de jogo chegou a 0, mas o período ainda não terminou, restando tempo para jogar;
- Há necessidade de corrigir alguma falta individual anotada no período anterior.

Existe possibilidade de regressar ao período antecedente, da forma que se descreve seguidamente:

- Pressionar a tecla '**Correction**' para entrar no modo de correcção.
- Pressionar a tecla '±' de '**Preselection**'

O marcador retorna agora ao período anterior e afixa 1 segundo de jogo. Existe hipótese de corrigir o tempo de jogo – ver parágrafo "**Correcção do tempo de jogo**"

- Pressionar a tecla '**Correction**' para sair do modo de correcção.

5 – FUNCIONAMENTO COM A MESA DE COMANDO DOS 24"

Este equipamento de 24" tem as seguintes características:

- A) Quando o tempo de jogo é parado, a contagem do tempo de ataque é também interrompida de forma automática;
- B) Quando o tempo d cronómetro de jogo é inferior a 24" ao pressionar a tecla '**Reset**' os displays ficam automaticamente sem contagem visível;

O equipamento possui o seguinte funcionamento:

- Utilizar a tecla '**Start/Stop**' para colocar em funcionamento a contagem ou efectuar a paragem do tempo. Sempre que a contagem é parada, acende-se o led indicador vermelho.

- Utilizar a tecla '**Reset**' para reiniciar uma nova contagem de 24'' (se o tempo de jogo for inferior a 24'' então o display fica sem contagem visível de forma automática).
- Utilizar a tecla '**Efface Clear**' para colocar o display de 24'' sem indicação visível.
- A selecção de reposição de '**14' seg.** apenas é possível com o cronómetro de jogo parado e se o tempo de ataque exibido é inferior a 14 segundos.
- Para colocar o aparelho em 14 segundos (cumpridas as condições do ponto anterior) pressionar a tecla '**Reset**' de forma sucessiva. No primeiro accionamento são afixados '**24' seg.**, no segundo accionamento são afixados '**14' seg.**, no terceiro '**24' seg.** e assim de forma sucessiva e alternada.

6 –CORRECÇÃO RÁPIDA DO TEMPO DOS 24''

- Se por engano é pressionada a tecla '**Reset**', pressionando de imediato a tecla '**Efface Clear**' num tempo máximo até 2 segundos após o erro, recoloca o tempo da contagem que restava anteriormente, de tal forma como se não tivesse sido pressionada a tecla '**Reset**'.