



INSTRUÇÃO DE FUNCIONAMENTO COM EQUIPAMENTO ELECTRÓNICO

- MANUAL 6 -



INTRODUÇÃO

O equipamento electrónico '**SPORTSPARTNER**', é constituído pelo seguinte equipamento de comando:

- **Comando do tempo e pontos**
- **Comando das faltas individuais dos jogadores**
- **Comando do Operador de 24 seg.**

Notas:

- A) Este equipamento transmite por radio-frequência para o quadro de marcação;**
- B) Este manual já inclui a alteração à regra dos 24 seg. (14 seg.)**



Comando Faltas Individuais

Comando Tempo de Jogo / Resultado / Faltas de Equipa

Comando dos 24 seg.

1 – PROGRAMAÇÃO DO TEMPO DE JOGO

- ❑ Ligar o equipamento na tecla **'ON/OFF'**;
- ❑ Colocar a tecla na função **'PROG'** de forma a que os dígitos dos minutos sejam afixados de forma intermitente;
- ❑ Ajustar o tempo de jogo, com as teclas **'+' e '-'**. Por exemplo **'10:00'**;
- ❑ Pressionar **'PROG'**, fixando e "bloqueando" o tempo de jogo. O cronómetro fica pronto a funcionar;
- ❑ Seleccionar o período de jogo, pressionando a tecla **'PERIOD'** sucessivamente;
- ❑ Para cronometrar o tempo de jogo utiliza-se a tecla vermelha de **"START/STOP"** para pôr em funcionamento e interromper a contagem do tempo;

2 – INSERÇÃO DE PONTOS E FALTAS

- ❑ Para introduzir a pontuação das equipas pressiona-se sucessivamente os botões de pressão vermelhos da parte superior da consola do tempo/pontos;
- ❑ Para introduzir as faltas acumuladas de equipa pressiona-se sucessivamente as teclas na parte inferior aos da pontuação das equipas;
- ❑ Para indicar um desconto de tempo, com o cronómetro de jogo parado, pressiona-se a tecla **'TIME OUT'** correspondente à equipa pretendida. A contagem do desconto de tempo é visível no lugar do tempo de jogo. No final, soa automaticamente o sinal sonoro sendo repostos o tempo de jogo, sendo sinalizada a concessão do desconto de tempo até um máximo de três. É possível interromper a contagem do desconto pressionando a tecla respectiva no decorrer do mesmo;

3 – CORRECÇÃO DA PONTUAÇÃO DAS EQUIPAS

- ❑ Para corrigir a pontuação das equipas pressiona-se durante alguns segundos os botões de pressão vermelhos da parte superior da consola do tempo/pontos da equipa respectiva, aguardando que a mesma seja afixada de forma intermitente no quadro de marcação;
- ❑ De seguida pressionar o botão de forma sucessiva a fim de subtrair a pontuação pretendida;

- No final após alguns segundos a pontuação volta a ser exibida de forma fixa.

4 – FALTAS INDIVIDUAIS DOS JOGADORES

- Para introduzir uma falta individual de um jogador, selecciona-se o jogador pretendido, pressionando sucessivamente a tecla da equipa pretendida '**4...15**' até ser seleccionado o jogador pretendido. Uma luz vermelha no quadro de marcação sinaliza o jogador actualmente seleccionado.
- Estando seleccionado o jogador pretendido, pressiona-se o botão central para incrementar as faltas individuais de 1 a 5;
- Em caso de incorrecção nas faltas individuais, pressiona-se sucessivamente o botão central até à 5ª. falta do jogador. Pressionando novamente o botão central retorna-se à 1ª. falta do jogador;

5 – FUNCIONAMENTO DOS 24 SEGUNDOS

- Para funcionar com o equipamento procede-se da seguinte forma:
 - Para ligar os 24 segundos o tempo de jogo deverá estar parado. De seguida pressiona-se a tecla vermelha durante aproximadamente 5 segundos;
 - Para iniciar uma nova contagem utiliza-se a tecla vermelha '**START**';
 - A paragem dos 24 segundos é sempre comandada pelo paragem do tempo de jogo (cronómetro), permitindo reiniciar-se de forma independente no ponto onde ficou, pela tecla '**START**' vermelha. Não é possível parar a contagem dos 24 seg. sem ser através da paragem do tempo de jogo (cronometrista);
 - Para reiniciar uma contagem interrompida, pressiona-se o botão vermelho de '**START**';
 - Para iniciar um novo período de 24 ou 14 segundos pressiona-se sucessivamente o botão preto, permitindo afixar alternadamente 24 ou 14 seg.

