



# ***INSTRUÇÃO DE FUNCIONAMENTO COM EQUIPAMENTO ELECTRÓNICO***

**- MANUAL 9 -**

**MARCA:** 

**MODELO: 5100**

## **INTRODUÇÃO**

O equipamento electrónico '**BODET 5100**', 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 4)**
- **Extensão de comando do sinal sonoro para o marcador (Foto 3)**

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

### **Notas:**

- A) Se o recinto não está equipado com quadro de faltas individuais dos jogadores ou se a mesa de comando do marcador auxiliar não se encontra conectada à de comando do tempo de jogo, os pontos acumulados de equipa e faltas acumuladas de equipa são comandadas a partir da mesa de cronometragem.**
- B) Este equipamento insere automaticamente o tempo dos períodos suplementares (5 minutos) em caso de empate do resultado.**
- C) Este equipamento faz a mudança automática do período de jogo, colocando as faltas de equipa a zero.**
- D) 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 (cronometrista nos jogos com 3 oficiais de mesa)



**Foto 3** – Extensão de Comando do sinal sonoro para o marcador



**Foto 4** - Mesa de Comando do Operador de 24 segundos

## **1 -LIGAR/DESLIGAR MESA DE COMANDO**

Assim que a mesa de comando se encontra conectada ao quadro principal de jogo, a mesa afixa a hora de relógio no seu visor de cristais líquidos.

Para sair da funcionalidade da hora de relógio pressionar a tecla 

## **2 – EFECTUAR PROGRAMA DE TESTE**

Para efectuar o teste o programa de teste, sair da funcionalidade da hora de relógio e de seguida pressionar durante 3 segundos a tecla

**'RESET'**. Para sair do programa de teste, carregar na tecla **'START/STOP'**.

### **3 – PROGRAMAR MARCADOR PARA ENCONTRO DE BASQUET**

- Depois de comutar da funcionalidade da hora de relógio, conforme descrito no parágrafo 1., seleccionar a modalidade, pressionando a tecla **'SELECT'** até a seta do visor de cristais líquidos se encontra direccionada para a modalidade.

De seguida aceitar a opção com a tecla **'VALID'**

- Seleccionar a opção **'2 x 20'** ou **'4 x 10'** para a contagem dos 20 minutos precedentes ao jogo ou o tempo de jogo respectivamente, pressionando a tecla **'Select'** as vezes necessárias.

De seguida aceitar a selecção pressionando a tecla **'VALID'**

- Seleccionar se são pretendidas as contagens automáticas dos tempos de intervalo de jogo:

#### ***'Temps de repos auto:'***

Seleccionar **'Oui'** se pretendidas as contagens de intervalo ou **'Non'** se não pretendidas, alternando a selecção com a tecla **'SELECT'**:

2 min entre 1º. e 2º. periodo e entre 3º. e 4º. periodo

15 min entre 2º. e 3º. periodo

No final validar com a tecla **'VALID'**

O equipamento encontra-se agora preparado para funcionar

### **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.)
  - Colocando o marcador em contagem crescente devido ao tempo de jogo ter funcionado indevidamente

- Pressionar a tecla  $\updownarrow$  durante 3 segundos. A seta do visor de cristais líquidos é afixada na posição  $\uparrow$
- Colocar o cronómetro em funcionamento com a tecla '**START/STOP**' para repor o tempo que andou indevidamente e interromper o seu funcionamento com a mesma tecla
- No final pressionar a tecla  $\updownarrow$  durante 3 segundos para voltar ao modo de contagem decrescente. A seta no visor de cristais líquidos deverá ser afixada na posição  $\downarrow$

***Nota: Neste modelo de equipamento, quando no último minuto de jogo, não é possível corrigir os décimos de segundo de jogo, apenas os segundos de jogo.***

- 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 ' $\pm$ ' 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 – INTRODUIZIR FALTAS INDIVIDUAIS DE JOGADOR (sempre que exista o equipamento)**

- Para introduzir uma falta individual de um jogador:
  - Pressionar a tecla do jogador pretendido na equipa respectiva (visitada ou visitante)
  - A falta é afixada no quadro de marcação e as faltas de equipa automaticamente totalizadas

## **6 – CORRIGIR FALTAS INDIVIDUAIS DE JOGADOR (sempre que exista o equipamento)**

- Para corrigir uma falta individual de um jogador:
  - Pressionar a tecla de correcção '**Correction**'
  - Pressionar a tecla do jogador pretendido na equipa respectiva (visitada ou visitante)
  - A falta é removida do quadro de marcação e as faltas de equipa automaticamente actualizadas.

## **7 – INSERIR PONTOS DAS EQUIPAS**

- Para inserir pontos de equipa da marcha de resultado:
  - Pressionar a tecla '+' as vezes necessárias na equipa respectiva (visitada ou visitante), para incrementar a pontuação na mesa de comando do marcador auxiliar

***Nota: Conforme já referido quando não existe faltas individuais no equipamento ou a mesa de faltas individuais (foto 2) esteja desconectada da mesa de cronometragem (foto 1) a pontuação e faltas acumuladas das equipas passam a funcionar na mesa de cronometragem (foto 1)***

## **8 – CORRIGIR PONTOS DAS EQUIPAS**

- Para corrigir uma falta individual de um jogador:
  - Pressionar a tecla de correcção '**Correction**'
  - A informação no visor de cristais líquidos é afixado de forma intermitente

- Pressionar a tecla '-' da equipa respectiva as vezes necessárias para subtrair a pontuação
- No final sair do modo '**Correction**' pressionando a tecla respectiva.
- A informação do visor de cristais líquidos volta a ser visualizada de forma fixa

## 9 – FUNCIONAMENTO COM A MESA DE COMANDO DOS 24"

O equipamento possui o seguinte funcionamento:

Para efectuar o teste ao equipamento ↑ pressionar a tecla continuamente até entrar no modo teste;

- No final do teste assegurar-se que o equipamento se encontra no modo de contagem decrescente indicado pela seta ↓ no visor do equipamento;
- Para que o sinal sonoro funcione de forma automática quando a contagem chega a 0, deve estar afixado no visor da mesa de comando do equipamento uma seta, → direccionada para o símbolo de buzina;
- No caso de a buzina não se encontrar em modo automático pressionar a tecla '**Correction**', sendo a informação afixada de forma intermitente;
- De seguida pressionar no botão de comando da buzina. É afixada a seta direccionada para o símbolo da buzina;
- No final pressionar novamente a tecla '**Correction**' para sair do modo de correcção. A informação é visualizada novamente de forma fixa;
- Utilizar a tecla '**Start/Stop**' para colocar em funcionamento a contagem ou efectuar a interrupção da mesma. No caso de o equipamento se encontrar em modo de extinção (sem indicação visível nos displays) a contagem é automaticamente afixada nos 'displays' sem recurso à tecla '**Extinction**';
- Pressionar a tecla '**Extinction**' para colocar o display de 24" sem indicação visível. Nesta situação a contagem prossegue no equipamento (visível apenas no display da mesa de comando), mas no caso de a contagem decrescente atingir '**0**', o sinal sonoro do equipamento não toca. Esta funcionalidade deve ser utilizada no decorrer do jogo, uma vez que as regras



determinam que quando termina um período de 24 segundos (por exemplo a bola toca no aro) não deve ser visível qualquer contagem no equipamento;

- Utilizar a tecla '**Reset**' para reiniciar uma nova contagem de 24". No caso de o equipamento estar em modo de extinção o tempo é afixado nos 'displays' sem ser necessário pressionar a tecla '**Extinction**'. Se pressionada a tecla '**RESET**' continuamente é extinguida a contagem nos 'displays'.
- A selecção de reposição de '**14' seg.** apenas é possível com o cronómetro de jogo parado (se a ligação ao cronómetro existir através do kit de sincronização) 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.

***Nota: Quando este equipamento está interligado com a mesa de cronometragem, através do kit de sincronização da 'BODET', determinado pelas regras FIBA, quando a contagem do cronómetro é interrompida, a contagem dos 24 segundos é interrompida no ponto onde vai.***