

(DOTYCZY MODELI DTS 10P, 30P, 60P, 110P, 130P, 180P, DTS 200, DTS 500)

1. ELEMENTY SKŁADOWE I PODŁĄCZENIE URZĄDZENIA

2. USTAWIENIA WSTĘPNE

- 2.1. Ustawienia wstępne w trybie KOSZYKÓWKA
- 2.2. Ustawienia wstępne w trybie SIATKÓWKA
- 2.3. Ustawienia wstępne w trybie PIŁKA RĘCZNA
- 2.4. Ustawienia wstępne w trybie PIŁKA NOŻNA
- 2.5. Ustawienia wstępne w trybie HOKEJ NA LODZIE
- 2.6. Ustawienie zegara czasu rzeczywistego
- 2.7. Test tablicy

3. USTAWIENIA CZASU GRY W POSZCZEGÓLNYCH DYSCYPLINACH

- 3.1. Ustawienie czasu gry w trybie KOSZYKÓWKA
- 3.2. Ustawienie czasu gry w trybie SIATKÓWKA
- 3.3. Ustawienie czasu gry w trybie PIŁKA RĘCZNA
- 3.4. Ustawienie czasu gry w trybie PIŁKA NOŻNA
- 3.5. Ustawienie czasu gry w trybie HOKEJ NA LODZIE

4. OBSŁUGA TABLICY W TRYBIE GRY (OPIS FUNKCJI)

1. ELEMENTY SKŁADOWE I PODŁĄCZENIE URZĄDZENIA:

Niniejsza instrukcja dotyczy zestawu tablic składających się z następujących elementów w zależności od zamówionego modelu:

1. tablica główna (czas meczu, zegar, wyniki drużyn, itd.) - 1 szt
2. tablice przewinień indywidualnych zawodników (drużyn gospodarzy i gości) - 2 szt
3. tablice wskaźników setów/liczników kar (drużyny gospodarzy i gości) - 2 szt
4. tablica pomiaru czasu przerwy - 1 szt
5. wskaźniki 24 sekund - 2 szt
6. wskaźniki czasu meczu (umieszczone pod wskaźnikiem 24 sekund lub z nimi zintegrowane) - 2 szt
7. pulpit sterujący wraz z zasilaniem - 1 szt
8. manipulator pomiaru czasu meczu - 1 szt
9. manipulator pomiaru czasu 24 sekund - 1 szt
10. sygnał akustyczny (syrena) - 1 szt

Na rys. nr 3 pokazano poszczególne elementy składowe systemu wraz z opisem pól i funkcji przez nie spełnianych. Rysunek ten przedstawia tablicę główną w komplecie (DTS 200, DTS 500). Inne wersje (DTS 110 PROFI, DTS 160 PROFI i DTS 180 PROFI) posiadają inne (mniejsze) „ukompletnienie”.

2. USTAWIENIA WSTĘPNE:

Aby rozpocząć pracę należy umieścić pulpit sterujący w miejscu umożliwiającym obserwację tablicy głównej (w zasięgu kabla sterującego), podłączyć kabel sterujący tablicą, manipulatory pomiaru czasu gry i czasu 24 sekund oraz podłączyć zasilanie pulpitu (zasilacz).

UWAGA

Należy włączyć pulpit sterowniczy za pomocą przetącznika z boku. Po uruchomieniu pojawi się charakterystyczny dźwięk, wówczas należy podłączyć go do zasilania (następuje ładowanie). Akumulator w pulpicie jest na wypadek utraty zasilania na hali co spowodowałoby wyzerowanie tablicy, a w przypadku gdy pulpit jest zasilany wystarczy tylko odświeżyć tablicę naciskając **jednocześnie [GOŚCIE-KARY] | [GOSPODARZE-KARY]**.

Należy zwrócić szczególną uwagę na trwałość podłączenia pulpitu sterowniczego, gdyż chwilowe zaniki zasilania lub rozłączenia linii sterującej mogą doprowadzić do kłopotów z obsługą tablicy.

Po załączeniu zasilania na wyświetlaczu w górnej linii pojawi się czas rzeczywisty (zegar), a w drugiej napis: **NACIŚNIJ <<?>>**. Informacja ta oznacza, że pulpit jest gotowy do pracy (i znajduje się w stanie spoczynkowym). Pierwszą czynnością jaką należy wykonać po pojawieniu się na wyświetlaczu pulpitu wyżej wymienionego komunikatu jest naciśnięcie przycisku opisanego jako **[?]**. Po naciśnięciu tego przycisku pulpit przechodzi do stanu wyboru trybu tablicy. Możliwe są następujące tryby pracy:

A. wybór dyscypliny KOSZYKÓWKA

B. wybór dyscypliny SIATKÓWKA

C. wybór dyscypliny PIŁKA RĘCZNA

D. wybór dyscypliny PIŁKA NOŻNA

E. wybór dyscypliny HOKEJ NA LODZIE

F. wybór dyscypliny HOKEJ NA HALI

G. ustawienie zegara czasu rzeczywistego na pulpicie i tablicy (uaktualnienie jego stanu powoduje odświeżenie czasu wyświetlanego na tablicy (pole B))

H. testowanie tablicy

Wyboru trybu pracy/dyscypliny sportowej (gry) tablicy dokonuje się używając przycisku **[◀▶]** i zatwierdza się przyciskiem **[TAK]**. Naciśnięcie w dowolnym momencie przycisku **[NIE]** powoduje zaniechanie wyboru funkcji i powrót do stanu spoczynkowego (jak po włączeniu zasilania).

2.1. Ustawienia wstępne w trybie KOSZYKÓWKA:

Po wyborze trybu pracy/dyscypliny sportowej (gry) tablicy, w tym przypadku koszykówki oraz po zatwierdzeniu przyciskiem **[TAK]** pojawi się na wyświetlaczu informacja o edycji zawodników GOSPODARZY (lewa strona tablicy). W tym momencie dostępne są trzy możliwości:

(1) pominięcie numeracji całkowitej (w tablicach, w których nie istnieją moduły przewinień indywidualnych) poprzez naciśnięcie przycisku **[DALEJ]**

(2) przypisanie numerów standardowych (od 4 do 15) poprzez naciśnięcie przycisku **[NIE]**

(3) edytowanie kolejnych wierszy numerów zawodników zaczynając od 01 a kończąc na 12

UWAGA

Można wpisać mniej niż 12 zawodników poprzez wciśnięcie przycisku **[STOP]**

Jeśli zostało wybrane (1) lub (3) na tablicę zostaną wysłane numery zawodników gospodarzy oraz ilości zdobytych przez nich punktów (dla wszystkich 0) oczywiście jeśli takowe pole istnieje na tablicy. Pulpit przejdzie automatycznie do ustawienia numerów zawodników GOŚCI (prawa strona pulpitu i tablicy). Ustawienie jak wyżej dla strony lewej.

Po wejściu (i ustawieniu wstępnym) do obsługi tablicy w trybie koszykówki oprócz wszystkich dotychczasowych funkcji, które nie uległy zmianie istnieje możliwość ustawienia punktów zdobytych przez poszczególnych zawodników. Do tego celu należy wykorzystać przycisk **[◀▶]** pulpitu. Jego pierwsze naciśnięcie spowoduje wyświetlenie napisu:

PKTZAWODN. GOSPOD.

? - TAK/NIE

Możemy w tym stanie zatwierdzić wybór przyciskiem **[TAK]**, anulować operację przyciskiem **[NIE]** lub zmienić ustawienia na przeciwne (na GOŚCI) przyciskiem **[◀▶]**.

UWAGA

Wielokrotne naciskanie przycisku **[◀▶]** będzie powodować sekwencyjną zmianę edytowanej strony (GOSPODARZE-GOŚCIE-GOSPODARZE-...).

Po zatwierdzeniu edytowanej drużyny (przyciskiem **[TAK]** musimy podać numer zawodnika, któremu chcemy zmienić stan zdobytych punktów. Wprowadzamy więc numer i zatwierdzamy przyciskiem **[TAK]**. Pulpit podpowie ile punktów dotychczas zdobył zawodnik. W tym momencie należy wprowadzić nową ilość punktów i zatwierdzić przyciskiem **[TAK]**. Zawsze istnieje możliwość anulowania rozpoczętej operacji przyciskiem **[NIE]**.

UWAGA

Zakończenie obsługi dyscypliny sportowej (tu: koszykówki) wyzerowanie tablic i powrót do stanu spoczynkowego możliwy jest poprzez **jednoczesne naciśnięcie** klawiszy: **[GOŚCIE PRZERWA]** i **[GOSPODARZE PRZERWA]**.

2.2. Ustawienia wstępne w trybie SIATKÓWKA:

Po wybraniu tej funkcji na wyświetlaczu pulpitu sterującego zostanie wyświetlony komunikat: **CZEKAJ...** i rozpocznie się proces przygotowania tablicy do gry. Po jego zakończeniu na wyświetlaczu pulpitu sterującego ukazą się podstawowe dane dyscypliny i tablica wyników będzie gotowa do pracy. Funkcje realizowane przez poszczególne przyciski opisano w punkcie 4.

UWAGA

Zakończenie obsługi dyscypliny sportowej (tu: koszykówki) wyzerowanie tablic i powrót do stanu spoczynkowego możliwy jest poprzez **jednoczesne naciśnięcie** klawiszy: **[GOŚCIE PRZERWA]** i **[GOSPODARZE PRZERWA]**.

2.3. Ustawienia wstępne w trybie PIŁKA RĘCZNA:

Zasada działania, jak w punkcie 2.2.

2.4. Ustawienia wstępne w trybie PIŁKA NOŻNA:

Zasada działania, jak w punkcie 2.2.

2.5. Ustawienia wstępne w trybie TENIS/HOKEJ NA HALI:

Zasada działania, jak w punkcie 2.2.

2.6. Ustawienie zegara czasu rzeczywistego:

Po wybraniu tej funkcji pulpit wyświetli zapytanie o nowy czas. Należy wówczas z klawiatury numerycznej wprowadzić nową godzinę, zatwierdzić przyciskiem **[TAK]**, wprowadzić nowe minuty i zatwierdzić przyciskiem **[TAK]**. Po podwójnym zatwierdzeniu pulpit ustawi zegar na tablicy i w swojej pamięci a następnie powróci do stanu spoczynkowego. W każdej chwili (podczas ustawiania czasu) jest możliwe zaniechanie wykonanych zmian poprzez naciśnięcie przycisku **[NIE]** i powrót do stanu spoczynkowego.

2.7. Test tablicy:

Po wybraniu tej funkcji zostanie wyświetlony komunikat **TESTOWANIE**. Po każdorazowym naciśnięciu przycisku **[◀▶]** zostanie wyświetlony (naprzemiennie w zależności od tego, który raz naciśnięty) komunikat **USTAW-OK**. lub **ZERUJ-OK**. a tablica zostanie zaświecona lub zgaszona. Wyjście z tej funkcji następuje zawsze poprzez naciśnięcie przycisku **[NIE]**.

3. USTAWIENIA CZASU GRY W POSZCZEGÓLNYCH DYSCYPLINACH**3.1. Ustawienie czasu gry w trybie KOSZYKÓWKA**

Do obsługi ww. funkcji służą manipulatory czasu gry i czasu 24 sekund (rys. nr 1). Manipulator czasu gry umożliwia uruchomienie (lewy przycisk manipulatora) lub zatrzymanie (prawy przycisk manipulatora) pomiaru czasu wyświetlanego na polu B tablicy (i wyświetlaczu LCD sterownika). Jednocześnie gdy pomiar czasu jest zatrzymany świeci się pole A tablicy.

Manipulator czasu 24 sekund umożliwia uruchomienie pomiaru czasu 24 sekund (lewy przycisk manipulatora), zatrzymanie (prawy dolny przycisk manipulatora) pomiaru czasu 24 sekund lub

załadowanie nowych 24 sekund do licznika. Czas ten obsługiwany jest zgodnie z przepisami FIBA tzn., że jego uruchomienie jest możliwe tylko w przypadku uruchomienia pomiaru czasu głównego (pole B tablicy). Czas 24 sekund jest wyświetlany tylko na wskaźnikach nadkoszowych.

**NACISKANE
KLAWISZE**

**WYKONYWANA
FUNKCJA**

JEDNOCZEŚNIE [?] I [1]

Korekta czasu gry (możliwa tylko w przypadku zatrzymania pomiaru czasu gry). Po wybraniu funkcji należy wpisać nowy czas gry zatwierdzając wybór przyciskiem **[TAK]** po wpisaniu minut i ponownie po wpisaniu sekund. Możliwe jest również zaniechanie rozpoczętej zmiany poprzez naciśnięcie przycisku **[NIE]**. Możliwe jest korygowanie bieżącego czasu gry w zakresie trwania czasu kwarty. Jeśli kwarta trwa np. 10 minut to tylko w zakresie od 0 do 9:59.

JEDNOCZEŚNIE [?] I [2]

Korekta czasu 24 sekund (Możliwa tylko w przypadku zatrzymania pomiaru czasu gry). Po wybraniu funkcji należy wpisać nowy stan licznika 24 sekund i zatwierdzić wybór przyciskiem **[TAK]**. Możliwe jest również zaniechanie rozpoczętej zmiany poprzez naciśnięcie przycisku **[NIE]**.

JEDNOCZEŚNIE [?] I [3]

Korekta czasu trwania kwarty/połowy. Umożliwia ustawienie (pełne minuty) czasu innego niż domyślne 10 minut. Możliwa tylko przy zatrzymanym pomiarze gry. Powoduje oprócz właściwej funkcji również ustawienie zegara czasu bieżącego na wartość czasu kwarty/połowy. Może wystąpić potrzeba korekty wskaźnika 24 sekund. Zatwierdzić wybór należy poprzez naciśnięcie przycisku **[TAK]**.

3.2. Ustawienia czasu w trybie SIATKÓWKA

Do obsługi ww. funkcji służy manipulator czasu gry (rys. nr 1). Manipulator czasu gry umożliwia uruchomienie (lewy przycisk manipulatora) lub zatrzymanie (prawy przycisk manipulatora) pomiaru czasu gry. Czas gry jest wyświetlany tylko na pulpicie sterującym po uprzednim uruchomieniu jego pomiaru i naciśnięciu przycisku **[CZAS]**.

**NACISKANE
KLAWISZE**

**WYKONYWANA
FUNKCJA**

JEDNOCZEŚNIE [?] I [1]

Korekta czasu gry (możliwa tylko w przypadku zatrzymania pomiaru czasu gry). Po wybraniu funkcji należy wpisać nowy czas gry zatwierdzając wybór przyciskiem **[TAK]** po wpisaniu minut i ponownie po wpisaniu sekund. Możliwe jest również zaniechanie rozpoczętej zmiany poprzez naciśnięcie przycisku **[NIE]**.

[CZAS]

Przełączenie na wyświetlaczu LCD pulpitu sterującego informacji o godzinie lub o czasie trwania meczu (naprzemiennie). Działa tylko na pulpicie sterującym pod warunkiem, że uprzednio został uruchomiony pomiar przy użyciu manipulatora czasu gry. Pole B tablicy wyświetla zegar.

3.3. Ustawienia czasu gry w trybie PIŁKA RĘCZNA

Do obsługi ww. funkcji służy manipulator czasu gry (rys. nr 1). Manipulator czasu gry umożliwia uruchomienie (lewy przycisk manipulatora) lub zatrzymanie (prawy przycisk manipulatora) pomiaru czasu gry. Jeśli załadowany był uprzednio któryś z liczników czasu kar zawodników to po rozpoczęciu pomiaru czasu gry również te liczniki będą odmierzały czas.

**NACISKANE
KLAWISZE****WYKONYWANA
FUNKCJA****JEDNOCZEŚNIE [?] I [1]**

Korekta czasu gry (możliwa tylko w przypadku zatrzymania pomiaru czasu gry). Po wybraniu funkcji należy wpisać nowy czas gry zatwierdzając wybór przyciskiem **[TAK]** po wpisaniu minut i ponownie po wpisaniu sekund. Możliwe jest również zaniechanie rozpoczętej zmiany poprzez naciśnięcie przycisku **[NIE]**. Możliwe jest korygowanie bieżącego czasu gry w zakresie trwania czasu połowy. Jeśli połowa trwa np. 30 minut to tylko w zakresie od 0 do 29:59.

JEDNOCZEŚNIE [?] I [3]

Korekta czasu połowy. Umożliwia ustawienie (pełne minuty) czasu innego niż domyślne 30 minut. Możliwa tylko przy zatrzymanym pomiarze czasu gry. Powoduje oprócz właściwej funkcji również ustawienie zegara czasu bieżącego na wartość 0:00.0 Zatwierdzić wybór należy poprzez naciśnięcie przycisku **[TAK]**.

3.4. Ustawienia czasu gry w trybie PIŁKA NOŻNA

Do obsługi ww. funkcji służy manipulator czasu gry (rys. nr 1). Manipulator czasu gry umożliwia uruchomienie (lewy przycisk manipulatora) lub zatrzymanie (prawy przycisk manipulatora) pomiaru czasu gry. Jeśli załadowany był uprzednio któryś z liczników czasu kar zawodników to po rozpoczęciu pomiaru czasu gry również te liczniki będą odmierzały czas.

**NACISKANE
KLAWISZE****WYKONYWANA
FUNKCJA****JEDNOCZEŚNIE [?] I [1]**

Korekta czasu gry (możliwa tylko w przypadku zatrzymania pomiaru czasu gry). Po wybraniu funkcji należy wpisać nowy czas gry zatwierdzając wybór przyciskiem **[TAK]** po wpisaniu minut i ponownie po wpisaniu sekund. Możliwe jest również zaniechanie rozpoczętej zmiany poprzez naciśnięcie przycisku **[NIE]**. Możliwe jest korygowanie bieżącego czasu gry w zakresie czasu połowy. Jeśli połowa trwa np. 30 minut to tylko w zakresie od 0 do 29:59.

JEDNOCZEŚNIE [?] I [3]

Korekta czasu połowy. Umożliwia ustawienie (pełne minuty) czasu innego niż domyślne 30 minut. Możliwa tylko przy zatrzymanym pomiarze czasu gry. Powoduje oprócz właściwej funkcji również ustawienie zegara czasu bieżącego na wartość 0:00.0 Zatwierdzić wybór należy poprzez naciśnięcie przycisku **[TAK]**.

3.5. Ustawienia czasu gry w trybie HOKEJ NA HALI

Do obsługi ww. funkcji służy manipulator czasu gry (rys. nr 1). Manipulator czasu gry umożliwia uruchomienie (lewy przycisk manipulatora) lub zatrzymanie (prawy przycisk manipulatora) pomiaru czasu gry. Jeśli załadowany był uprzednio któryś z liczników czasu kar zawodników to po rozpoczęciu pomiaru czasu gry również te liczniki będą odmierzały czas.

**NACISKANE
KLAWISZE**

**WYKONYWANA
FUNKCJA**

JEDNOCZEŚNIE [?] I [1]

Korekta czasu gry (możliwa tylko w przypadku zatrzymania pomiaru czasu gry). Po wybraniu funkcji należy wpisać nowy czas gry zatwierdzając wybór przyciskiem **[TAK]** po wpisaniu minut i ponownie po wpisaniu sekund. Możliwe jest również zaniechanie rozpoczętej zmiany poprzez naciśnięcie przycisku **[NIE]**. Możliwe jest korygowanie bieżącego czasu gry w zakresie trwania czasu połowy. Jeśli połowa trwa np. 20 minut to tylko w zakresie od 0 do 19:59.

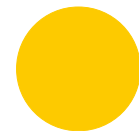
JEDNOCZEŚNIE [?] I [3]

Korekta czasu połowy. Umożliwia ustawienie (pełne minuty) czasu innego niż domyślne 20 minut. Możliwa tylko przy zatrzymanym pomiarze czasu gry. Powoduje oprócz właściwej funkcji również ustawienie zegara czasu bieżącego na wartość 0:00.0 Zatwierdzić wybór należy poprzez naciśnięcie przycisku **[TAK]**.

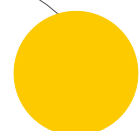
4. OBSŁUGA TABLICY W TRYBIE GRY

Aby wykonać poszczególne działania należy wejść w odpowiednią dyscyplinę.

NACISKANE KLAWISZE	WYKONYWANA FUNKCJA	POLE NA RYS. NR 3	DYSCYPLINA SPORTOWA
USTAWIENIE ZNACZNIKÓW CZASU TECHNICZNEGO			
[GOŚCIE-PRZERWA]	zwiększenie o 1 numeru przerwy technicznej drużyny GOŚCI	pole C i D	<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA
[GOSPODARZE-PRZERWA]	zwiększenie o 1 numeru przerwy technicznej drużyny GOSPODARZY		<input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI
ZMIANA WARTOŚCI PÓL WYNIKÓW			
[GOŚCIE-WYNIK+] [GOŚCIE-WYNIK-] [GOSPODARZE-WYNIK+] [GOSPODARZE-WYNIK-]	zwiększenie o 1 wyniku GOŚCI zmniejszenie o 1 wyniku GOŚCI zwiększenie o 1 wyniku GOSPODARZY zmniejszenie o 1 wyniku	pole H i J	<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI
ZMIANA WARTOŚCI POLA KOLEJNEJ KWARTY			
[SET]	zwiększenie o 1 numeru połowy (w sytuacji gdy licznik czasu kwarty odliczył czas od zera dodatkowo zostanie załadowany licznik czasu kwarty/pole B czasem 10:00.0)	pole G	<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI



NACISKANE KLAWISZE	WYKONYWANA FUNKCJA	POLE NA RYS. NR 3	DYSCYPLINA SPORTOWA
ZMIANA WARTOŚCI POLA KOLEJNEJ POŁOWY			
[SET]	Zwiększenie o 1 numeru połowy meczu	pole G	<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI
ZMIANA WARTOŚCI POLA KOLEJNEGO SETA			
[SET]	Zwiększenie o 1 numeru seta	pole G	<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI
ZMIANA WARTOŚCI PÓL WYNIKÓW W SETACH			
[GOŚCIE-KARY] [GOSPODARZE-KARY]	Zwiększenie o 1 wygranych setów GOŚCI Zwiększenie o 1 wygranych setów GOSPODARZY	pole E i F	<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI
ZMIANA WARTOŚCI PÓL WYNIKÓW W POSZCZEGÓLNYCH SETACH			
[?]	Ustawienie wyniku w poprzednich setach. Po uruchomieniu tej opcji na wyświetlaczu pulpitu sterującego pokaże się okno edycji stanu wskaźników POLE N - 1 i 2 (3 nieaktywne). Pole O - 1,2 (3 nieaktywne). Edycji podlega pole przy którym znajduje się znak [?]. Zatwierdzenia zmian dokonuje się przy pomocy przycisku [TAK] a zaniechania przyciskiem [NIE].	pole N i O	<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI



NACISKANE
KLAWISZE

WYKONYWANA
FUNKCJA

POLE NA
RYS. NR 3

DYSCYPLINA
SPORTOWA

ZMIANA WARTOŚCI PÓL ZAGRYWKI

[◀▶]

Przełączenie sekwencyjne znacznika zagrywki: zagrywka GOŚCI (pole J)/zagrywka GOSPODARZY (pole K)/oba znaczniki zgaszone

pole J i K

- KOSZYKÓWKA
- SIATKÓWKA
- PIŁKA RĘCZNA
- PIŁKA NOŻNA
- HOKEJ NA HALI

ZMIANA WARTOŚCI PÓL KAR

[GOŚCIE KARY]

Wyświetlenie przewinienia zawodnika drużyny GOŚCI. Po wybraniu numeru zawodnika (z klawiatury numerycznej pulpitu) i zatwierdzeniu przyciskiem **[TAK]** na wyświetlaczu pulpitu sterującego zostanie wyświetlony numer przewinienia popełnionego przez niego (poprzednia ilość przewinień zwiększona o 1), wtedy naciśnięcie przycisku spowoduje następujące akcje: **[TAK]** - zatwierdzenie, **[NIE]** - zaniechanie, **[◀▶]** - zmianę ilości. Przy numerze zawodnika (na polu L tablicy) zostaną zaświecone kropki odpowiadające ilości popełnionych przewinień. Również ulegnie zmianie ilość przewinień popełnionych przez drużynę GOŚCI (pole E) a na polach N zostanie wyświetlony numer zawodnika, który popełnił przewinienie (jego numer i które przewinienie). Na tym polu wyświetlani są ostatni trzej zawodnicy drużyny GOŚCI popełniający przewinienie.

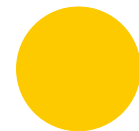
pole L i M oraz E i F, a także N i O

- KOSZYKÓWKA
- SIATKÓWKA
- PIŁKA RĘCZNA
- PIŁKA NOŻNA
- HOKEJ NA HALI

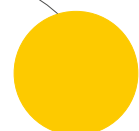
[GOSPODARZE KARY]

Wyświetlanie przewinienia zawodnika drużyny GOSPODARZY. Po wybraniu numeru zawodnika (z klawiatury numerycznej pulpitu) i zatwierdzeniu przyciskiem **[TAK]** na wyświetlaczu pulpitu sterującego zostanie wyświetlony numer przewinienia popełnionego przez niego (poprzednia ilość przewinień zwiększona o 1, wtedy naciśnięcie przycisku spowoduje następujące akcje: **[TAK]** - zatwierdzenie, **[NIE]** - zaniechanie, **[◀▶]** - zmianę ilości. Przy numerze zawodnika

pole L i M oraz E i F, a także N i O



NACISKANE KLAWISZE	WYKONYWANA FUNKCJA	POLE NA RYS. NR 3	DYSCYPLINA SPORTOWA
ZMIANA WARTOŚCI PÓL KAR			
[GOŚCIE KARY]	<p>(na polu M tablicy) zostaną zaświecone kropki odpowiadające ilości popełnionych przewinień. Zmianie też ulegnie ilość przewinień popełnionych przez drużynę GOSPODARZY (pole F) a na polach O zostanie wyświetlony numer zawodnika, który popełnił przewinienie (jego numer i które przewinienie). Na tym polu wyświetlani są ostatni trzej zawodnicy drużyny GOSPODARZY popełniający przewinienie.</p> <p>Ustawienie liczników kar drużyny GOŚCI. Uaktywnienie tej funkcji powoduje wyświetlenie na wyświetlaczu pulpitu okna edycji liczników kar: 1,2 i 3. Po wpisaniu i zatwierdzeniu przyciskiem [TAK] zawartość liczników zostaje wyświetlona na polu N. Odliczanie czasu kary jest uruchamiane i zatrzymywane poprzez uruchomienie i zatrzymanie pomiaru czasu gry. Operację można anulować przyciskiem [NIE].</p>	<p>pole L i M oraz E i F, a także N i O</p> <p>pole N i O</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI <input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI
[GOSPODARZE KARY]	<p>Ustawienie liczników czasu kar GOSPODARZY. Uaktywnienie tej funkcji powoduje wyświetlenie na wyświetlaczu pulpitu okna edycji liczników kar: 1,2 i 3. Po wpisaniu i zatwierdzeniu przyciskiem [TAK] zawartość liczników zostaje wyświetlona na polu O. Odliczanie czasu kary jest uruchamiane oraz zatrzymywane poprzez uruchomienie i zatrzymanie pomiaru czasu gry. Operację można anulować przyciskiem [NIE].</p>		
[?]	<p>Wyzerowanie liczników kar GOŚCI i GOSPODARZY. Wymaga potwierdzenia [TAK] lub zaniechania operacji [NIE].</p>		
[◀▶]+[GOSPODARZE KARY]	<p>Kasowanie poszczególnych liczników kar po stronie GOSPODARZY. Funkcja dostępna tylko przy zatrzymanym czasie gry. Należy wybrać numer licznika kar wpisując 1,2 lub 3 i potwierdzić klawiszem [TAK]. Operację można anulować klawiszem [NIE].</p>		



NACISKANE KLAWISZE	WYKONYWANA FUNKCJA	POLE NA RYS. NR 3	DYSCYPLINA SPORTOWA
ZMIANA WARTOŚCI PÓL KAR			
[◀▶]+[GOŚCIE KARY]	Kasowanie poszczególnych liczników kar po stronie GOŚCI. Funkcja dostępna tylko przy zatrzymanym czasie gry. Należy wybrać numer licznika kar wpisując 1,2 lub 3 i potwierdzić klawiszem [TAK] . Operację można anulować klawiszem [NIE] .		<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI
JEDNOCZEŚNIE [TAK]+[0]	Zerowanie sum przewinień GOŚCI i GOSPODARZY/pola E i F (przewinienia indywidualne zawodników pozostają bez zmian - ma to miejsce przy zmianie kwarty meczu) - wymaga potwierdzenia [TAK]		<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI
JEDNOCZEŚNIE [NIE]+[0]	Cofnięcie powyższej operacji (tylko jednokrotne)		<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI

ZMIANA WARTOŚCI PÓL SUMA FAULI

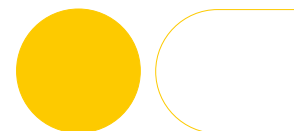
[4]+	Zwiększenie o 1 pola sumy fauli drużyny GOSPODARZY	pole E i F	<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI
[7]-	Zmniejszenie o 1 pola sumy fauli drużyny GOSPODARZY		<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI
[6]+	Zwiększenie o 1 pola suma fauli drużyny GOŚCI		<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI
[9]-	Zmniejszenie o 1 pola suma fauli drużyny GOŚCI		<input type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI

OBSŁUGA POLA CZASU PRZERWY TECHNICZNEJ

[START]	Uruchamia pomiar czasu od zera minut i sekund.	pole P	<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI
[STOP]	Zatrzymuje pomiar czasu przerwy. Jego ponowne naciśnięcie po zatrzymaniu powoduje wyzerowanie licznika czasu i zgaszenie pola P tablicy.		<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI
[DALEJ]	Powoduje uruchomienie licznika czasu przerwy od wartości na której został poprzednio zatrzymany.		<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI

EDYCJA TIME OUT

JEDNOCZEŚNIE [STOP] + DALEJ]	Uruchamia time out tzw. przerwę na żądanie. Przycisk [◀▶] umożliwia ustawienie czasu w górę lub w dół. Przyciskami [+] i [-] znajdującymi się na	pole P	
-------------------------------------	---	--------	--



NACISKANE KLAWISZE	WYKONYWANA FUNKCJA	POLE NA RYS. NR 3	DYSCYPLINA SPORTOWA
	polu WYNIK po stronie GOSPODARZY edytujemy minuty, [+] i [-] na polu WYNIK po stronie GOŚCI edytujemy sekundy (rys. nr 2)		<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input type="radio"/> HOKEJ NA HALI

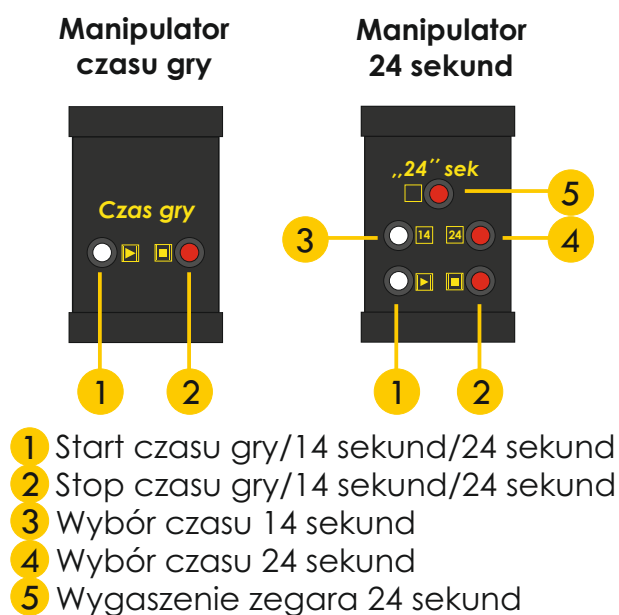
USTAWIENIE SYGNAŁU DŹWIĘKOWEGO

[SYRENA]	Sygnał akustyczny asynchroniczny (natychmiastowy niezwiązany z czasem pomiaru gry).		<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI
-----------------	---	--	--

ODŚWIEŻENIE ZAWARTOŚCI TABLIC I KOŃCZENIE OBSŁUGI GRY

JEDNOCZEŚNIE [GOŚCIE KARY] [GOSPODARZE KARY] JEDNOCZEŚNIE [GOŚCIE PRZERWA] [GOSPODARZE PRZERWA]	Odświeżenie zawartości tablic wyników (pod warunkiem, że pomiar czasu meczu jest zatrzymany - możliwe tylko przy zatrzymanym czasie gry). Zakończenie obsługi gry, wygaszenie tablic i powrót do stanu spoczynkowego (takiego, jak po włączeniu zasilania pulpitu).		<input checked="" type="radio"/> KOSZYKÓWKA <input checked="" type="radio"/> SIATKÓWKA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA RĘCZNA <input checked="" type="radio"/> PIŁKA NOŻNA <input checked="" type="radio"/> HOKEJ NA HALI
--	--	--	--

Rys. nr 1

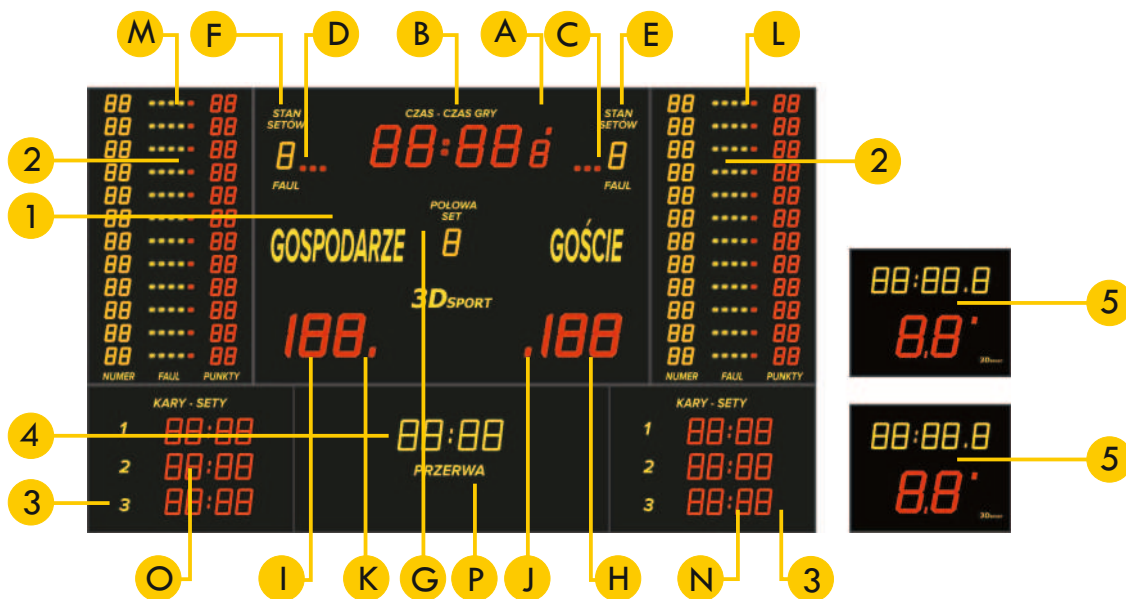


Rys. nr 2

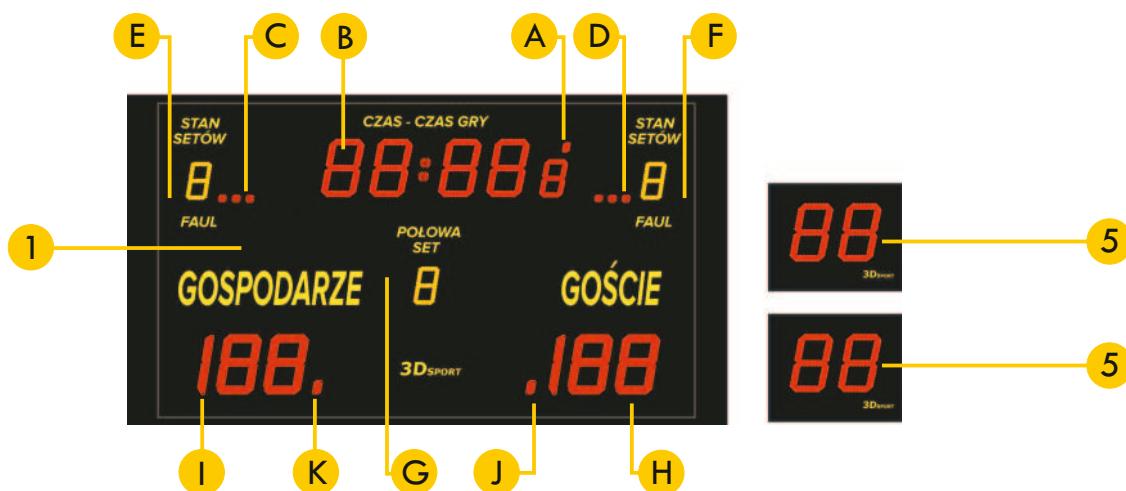
Klawiatura pulpitu sterowniczego



Rys. nr 3



Tablica serii DTS 200



Tablica serii DTS 160 PROFI

- 1 Tablica główna
- 2 Tablice przewinień indywidualnych zawodników
- 3 Tablice wskaźników setów/liczników kar
- 4 Tablica pomiaru czasu przerwy technicznej
- 5 Wskaźniki 24 sekund
- A Wskaźnik zatrzymania czasu gry
- B Wyświetlany pomiar czasu gry
- C Znacznik czasu technicznego GOŚCI
- D Znacznik czasu technicznego GOSPODARZY
- E Stan setów GOŚCI/suma fauli GOŚCI
- F Stan setów GOSPODARZY/suma fauli GOSPODARZY
- G Zmiana wartości kolejnej połowy/kwarty/setu
- H Zmiana wartości pół wyników GOŚCI
- I Zmiana wartości pół wyników GOSPODARZY
- J Wskaźnik zagrywki GOŚCI
- K Wskaźnik zagrywki GOSPODARZY
- L Zmiana wartości pół kar GOŚCI
- M Zmiana wartości pół kar GOSPODARZY
- N Zmiana wartości pół wyników w poszczególnych setach GOŚCI
- O Zmiana wartości pół wyników w poszczególnych setach GOSPODARZY
- P Obsługa pola czasu przerwy technicznej