

Instrukcja obsługi ESK CA72



1.0 Podstawowa obsługa sterownika CA72

CA72 to sterownik obsługujący tablice bezprzewodowe firmy ESK.

Opis klawiszy używany w instrukcji:

| | |
|---------|------------------------|
| H1P | - klawisz HOME 1P |
| H2P | - klawisz HOME 2P |
| H1S | - klawisz HOME 1S |
| G1P | - klawisz GUEST 1P |
| G2P | - klawisz GUEST 2P |
| G1S | - klawisz GUEST 1S |
| STOP | - klawisz STOP |
| START | - klawisz START |
| TIMEOUT | - klawisz TIMEOUT |
| MINUS | - klawisz MINUS |
| SYRENA | - klawisz SYRENA |
| WL/WYL | - klawisz WŁĄCZ/WYŁĄCZ |

Ważna notacja w instrukcji:

MINUS + KLAWISZ X - trzymając wciśnięty MINUS nacisnąć KLAWISZ X

2.0 Wywoływanie nowej gry

Uwaga:

Klawisz nowej gry należy przytrzymać dłużej do chwili pojawienia się nowej gry (około 1 sek)

Notacja:

Halowa piłka nożna (futsal):

MINUS + **RĘCZNA**

- halowa piłka nożna (futsal)

trzymając wciśnięty **MINUS**, nacisnąć **TIMEOUT**

Wywoływanie nowej gry:

KOSZYKÓWKA

- koszykówka (trzymać dłużej)

SIATKÓWKA

- siatkówka

RĘCZNA

- piłka ręczna

MINUS + **RĘCZNA**

- halowa piłka nożna (futsal)

MINUS + **SIATKÓWKA**

- unihokej (floorball)

MINUS + **KOSZYKÓWKA**

- tenis ziemny (tennis)

WL/WYL

długie przyciśnięcie - koniec zawodów

przejście w tryb wyświetlania zegara (szczegóły pkt. 5.1)

2.1 Podstawowa obsługa wszystkich gier z wyjątkiem tenisa ziemnego

H1P

dodanie punktu dla gospodarzy

MINUS + **H1P**

odjęcie punktu dla gospodarzy (trzymając wciśnięty **MINUS** nacisnąć **H1P**)

G1P

dodanie punktu dla gości

MINUS + **G1P**

odjęcie punktu dla gości

Klawisze H2P i G2P działają wyłącznie w koszykówce:

H2P

dodanie 2 punktów dla gospodarzy

MINUS + **H2P**

odjęcie 2 punktów dla gospodarzy

G2P

dodanie 2 punktów dla gości

MINUS + **G2P**

odjęcie 2 punktów dla gości

H1S

sety/faule gospodarzy (zwiększanie modulo 9)

G1S

sety/faule gości (zwiększane modulo 9)

MINUS + **H1S**

kropki gospodarzy sygnalizujące ilość czasów dla trenera (modulo 3)

MINUS + **G1S**

kropki gości sygnalizujące ilość czasów dla trenera (modulo 3)

TIMEOUT

START odmierzenia czasu przerwy na żądanie drużyny pod warunkiem że zegar czasu gry jest zatrzymany, czas odliczany jest w dół do zera.

STOP - natychmiastowa rezygnacja z odmierzenia

W koszykówce syrena również na 10s przed końcem

MINUS + START

włączenie odliczania dowolnej przerwy np. między częściami gry.

czas liczony od zera w górę (od 0:00 do 99:59)

STOP - natychmiastowa rezygnacja z odmierzenia

na miejscu części gry wyświetlane **P** (pauza)

MINUS + STOP

nowa część gry (działa wyłącznie po zakończeniu bieżącej części gry)

WL/WYL

krótkie przyciśnięcie to zmiana strzałki posiadania piłki w koszykówce

(strzałka w lewo, strzałka w prawo, wygaszenie strzałek)

Dla gier z odliczaniem czasu w górę (ręczna, futsal) po włączeniu gry wyświetlany jest przez około 1s ustawiony czas części gry. Po skończeniu regulaminowego czasu gry, po [**MINUS**+**STOP**] wyświetlany jest czas dogrywki (w miejscu części gry **E** – extra time)

2.2 Obsługa tenisa ziemnego

Wywołanie gry:

MINUS + **KOSZYKÓWKA** - tenis ziemny

HIP dodanie punktu dla gospodarzy (0,15,30,40,Ad]

MINUS + **HIP** odjęcie punktu dla gospodarzy (trzymając wciśnięty **MINUS** nacisnąć **HIP**)

GIP dodanie punktu dla gości (0,15,30,40,Ad)

MINUS + **GIP** odjęcie punktu dla gości

TIMEOUT strzałka kto serwuje (gospodarze, goście, wygaszona)

Obsługa tenisa jest w pełni zautomatyzowana:

Automatycznie zwiększane są gemy i sety oraz rozpoznawany jest tie-break (gdy gemy 6:6).

Tie-break sygnalizowany jest dwoma kropkami.

Korekta błędów w gemach lub w setach to wywołanie nowej gry i szybkie nabicie do aktualnego stanu meczu.

Standardowo obsługiwany jest tenis 3 setowy. Istnieje możliwość przełączenia tablicy w tryb 5 setowy, opisano w punkcie 6.3 pozycja 10.

2.3 Obsługa koszykówki 3*3

KOSZYKÓWKA - wybór gry (należy dłużej przytrzymać)

Obsługa podstawowa jak w punkcie 2.1

Sygnalizacja fauli zespołu:

Faule 1-9 faule drużyny zgodnie z przepisami

Faule 10+ faule drużyny 10+ sygnalizowane są wygaszeniem

Trwałe przestawienie zegara czasu akcji na 12 sek opisano w punkcie 4.3

2.4 Sterowanie pomiarem 24sek

Profesjonalne sterowanie pomiarem 24sek odbywa się za pomocą niezależnego sterownika pomiaru 24sek z trzema klawiszami.

START start pomiaru 24sek

uaktywnia się wraz z wciśnięciem startu zegara czasu gry

SET OFF zaświecenie/wygaszenie pomiaru 24sek

14 sec wymuszenie pomiaru 14sek w dowolnym momencie

Ustawienie nowego czasu 24sek:

SET OFF + START należy szybko wygasić czas 24sek **SETOFF** po czym nacisnąć **START**

Wystartowanie zegara czasu 24sek z opóźnieniem w stosunku do zegara czasu gry:

SET OFF + SET OFF po wygaszeniu i zaświeceniu zegara 24sec odmierzanie czasu 24sek nastąpi z chwilą naciśnięcia przycisku **START**

2.5 Praca tablicy w trybie trenerskim w koszykówce

Trwałe przełączenie tablicy w tryb trenerski lub w tryb normalny opisano w punkcie 4.5.

Najprostszy powrót do trybu normalnego to wykonanie inicjacji tablicy (punkt 4.1)

Tryb trenerski umożliwia sterowanie tablicą wyników oraz pomiarem 24sek z głównego pulpitu sędziowskiego (nie jest potrzebny dodatkowy pulpit sterowania czasem akcji 24sek).

Dzięki tej funkcji trener może być jednocześnie sędzią w dowolnym sparingu np. między swoimi zawodnikami. Funkcja ta umożliwia również treningowe rozgrywanie np. pięciu ostatnich sekund na zegarze czasu akcji (24sek).

Tryb trenerski:

WŁ/WYŁ, WŁ/WYŁ

- dwa krótkie przyciśnięcia to wygaszenie 24sek i ustawienie nowych 24s

Tryb normalny:

WŁ/WYŁ

krótkie przyciśnięcie to zmiana strzałki posiadania piłki (gospodarze, goście, wygaszenie strzałek)

3.0 Korekta czasu gry oraz czasu 24sek w czasie gry

Zastosowanie:

Korekta pomyłki sędziego mierzącego czas gry lub sędziego obsługującego urządzenie pomiarowe 24 sek. Działa wyłącznie przy zatrzymanym czasie gry.

3.1 Korekta czasu gry w czasie gry

Działa wyłącznie przy zatrzymanym czasie gry

| | |
|-------------------------------|--|
| MINUS + TIMEOUT | wejście do trybu ustawiania czasu gry (zegar miga) trzymając wciśnięty MINUS , nacisnąć TIMEOUT |
| HIP | minuty + (zwiększanie minut w zegarze czasu gry) |
| MINUS + HIP | minuty - |
| GIP | sekundy + |
| MINUS + GIP | sekundy - |
| G2P | dziesiątki sekund + |
| MINUS + G2P | dziesiątki sekund - |
| TIMEOUT | zmiana numeru części gry |
| MINUS + TIMEOUT | powrót do gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień. |
| WL/WYL | powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień. |

3.2 Korekta czasu 24 sek w czasie gry

Działa wyłącznie przy zatrzymanym czasie gry.

Czas na pomiarze 24 sek musi być widoczny.

| | |
|-------------------------------|--|
| MINUS + TIMEOUT | wejście do trybu ustawiania czasu gry (zegar miga) trzymając wciśnięty MINUS , nacisnąć TIMEOUT |
| HIS | 24 sekundy + (zwiększanie sekund na pomiarach 24sek) |
| MINUS + HIS | 24 sekundy - |
| TIMEOUT | zmiana numeru części gry |
| MINUS + TIMEOUT | powrót do gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień. |
| WL/WYL | powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień. |

4.0 Trwale przeprogramowanie gier

Zastosowanie:

Przeprogramowanie dowolnych gier na stałe. Przystawione parametry gier będą pamiętane 100 lat lub następnego trwałego przestawienia.

Uwaga:

Może się zdarzyć, że użytkownik A tablicy wykonał nieznaną dla użytkownika B przestawienia trwałe tablicy wyników. W tym przypadku zaleca się, aby użytkownik B wykonał inicjację tablicy opisaną w punkcie 4.1. Użytkownik B będzie wówczas pewien, iż tablica pracuje zgodnie z ustawieniami fabrycznymi. Po tej czynności użytkownik B może trwale przeprogramować dowolne parametry gry m. z. zmienić czas zegara czasu gry w koszykówce z 10:00 min na 8:00 min zgodnie z punktem 4.2.

4.1 Inicjacja tablicy

WŁ/WYŁ

Trzymaj długo klawisz **WŁ/WYŁ** do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się zegara czasu rzeczywistego

MINUS + **TIMEOUT**

Wejście w tryb ustawień użytkownika dla dowolnej z gier

Trzymając wciśnięty **MINUS**, naciśnij **TIMEOUT**

MINUS + **START**

wymuszenie firmowych ustawień dla wszystkich gier

sygnalizowane chwilowym pojawieniem się poziomych kresek na zegarze

MINUS + **TIMEOUT**

powrót do gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień.

WŁ/WYŁ

powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień.

4.2 Trwale przestawienie zegara czasu gry

WŁ/WYŁ

Trzymaj długo klawisz **WŁ/WYŁ** do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się zegara czasu rzeczywistego

MINUS + **TIMEOUT**

Wejście w tryb ustawień użytkownika dla dowolnej z gier

Trzymając wciśnięty **MINUS**, naciśnij **TIMEOUT**

KOSZYKÓWKA, SIATKÓWKA, PIŁKA RĘCZNA

- wybór gry do modyfikacji

Klawisz gry należy trzymać dłużej do chwili pojawienia się migającego zegara

HIP

minuty + (zwiększanie minut w zegarze czasu gry)

MINUS + **HIP**

minuty -

GIP

sekundy +

MINUS + **GIP**

sekundy -

MINUS + **TIMEOUT**

powrót do gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień.

WŁ/WYŁ

powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień.

4.3 Trwale przestawienie pomiaru 24 sek

Trwale przestawienie pomiaru 24 sek na dowolną wartość (1-99 sek) umożliwia rozgrywanie koszykówki 3*3 (12 sek) jak również treningowe rozgrywanie dowolnych czasów akcji np. ostatnie 5 sekund. Dodatkowo istnieje możliwość powielania czasu akcji w polu TIMEOUT tablicy głównej, dzięki czemu istnieje możliwość rozgrywania koszykówki 3*3 bez urządzeń zewnętrznych pomiaru 24 sek.

WŁ/WYL Trzymaj długo klawisz **WŁ/WYL** do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się zegara czasu rzeczywistego

MINUS + **TIMEOUT** Wejście w tryb ustawień użytkownika dla dowolnej z gier
Trzymając wciśnięty **MINUS**, nacisnąć **TIMEOUT**

KOSZYKÓWKA wybór gry do modyfikacji

Klawisz gry należy trzymać dłużej do chwili pojawienia się migającego zegara

Przestawienie pomiaru 24sek na inną wartość np. 12 sek do koszykówki 3*3

HIS zaświeć pomiar 24sek na tablicy głównej

GIS sekundy +

MINUS + **GIS** sekundy -

HIS zaświeć lub wygaś pomiar 24sek na tablicy głównej

Jeśli czas 24 sek pozostawimy wygaszony to będzie on wyświetlany wyłącznie na zewnętrznych urządzeniach pomiaru 24 sek. Jeśli czas 24 sek pozostawimy zaświecony to będzie on wyświetlany także na tablicy głównej w polu TIMEOUT.

MINUS + **TIMEOUT** powrót do gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień.

WŁ/WYL powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień.

4.4 Trwale ustawienie czasu dogrywki w dowolnej z gier

WŁ/WYL Trzymaj długo klawisz **WŁ/WYL** do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się zegara czasu rzeczywistego

MINUS + **TIMEOUT** Wejście w tryb ustawień użytkownika dla dowolnej z gier
Trzymając wciśnięty **MINUS**, nacisnąć **TIMEOUT**

KOSZYKÓWKA, SIATKÓWKA, PIŁKA RĘCZNA - wybór gry do modyfikacji

Klawisz gry należy trzymać dłużej do chwili pojawienia się migającego zegara

KOSZYKÓWKA, SIATKÓWKA, PIŁKA RĘCZNA - wejście do modyfikacji Extra Time

Klawisz gry należy trzymać dłużej do chwili pojawienia się litery E.

HIP minuty + (zwiększanie minut w czasie Extra Time)

| | |
|-----------------|--|
| MINUS + HIP | minuty - |
| GIP | sekundy + |
| MINUS + GIP | sekundy - |
| MINUS + TIMEOUT | wyjście z trybu modyfikacji z zapamiętaniem skorygowanych ustawień |
| WL/WYL | powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień. |

4.5 Trwale przełączenie tablicy w trybie trenerski

Tryb trenerski umożliwia sterowanie tablicą wyników oraz pomiarem 24 sek z głównego pulpitu sędziowskiego (nie jest potrzebny dodatkowy pulpit sterowania czasem akcji 24 sek).

Dzięki tej funkcji trener może być jednocześnie sędzią w dowolnym sparingu np. między swoimi zawodnikami. Funkcja ta umożliwia również treningowe rozgrywanie np. pięciu ostatnich sekund na zegarze czasu akcji (24sek).

WL/WYL Trzymaj długo klawisz **WL/WYL** do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się zegara czasu rzeczywistego

MINUS + TIMEOUT Wejście w tryb ustawienia zegara czasu rzeczywistego trzymając wciśnięty **MINUS** naciśnij **TIMEOUT**

KOSZYKÓWKA wybór koszykówki do modyfikacji (działa tylko w koszykówce)

Klawisz gry **należy trzymać dłużej** do chwili pojawienia się migającego zegara

H2P włączenie/wyłączenie trybu trenerskiego w tablicy wyników

włączenie sygnalizowane jest brakiem dwukropka w zegarze czasu gry

wyłączenie sygnalizowane jest dwukropkiem w zegarze czasu gry

MINUS + TIMEOUT wyjście z trybu modyfikacji z zapamiętaniem nowego czasu rzeczywistego

WL/WYL powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień.

5.0 Ustawienie zegara czasu rzeczywistego

WL/WYL Trzymaj długo klawisz **WL/WYL** do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się zegara czasu rzeczywistego

MINUS + TIMEOUT Wejście w tryb ustawienia zegara czasu rzeczywistego

Trzymając wciśnięty **MINUS** naciśnij **TIMEOUT**

HIP godziny + (zwiększanie godzin w zegarze czasu rzeczywistego)

MINUS + HIP godziny -

GIP minuty +

MINUS + GIP minuty -

MINUS + TIMEOUT wyjście z trybu modyfikacji z zapamiętaniem nowego czasu rzeczywistego

WL/WYL powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień.

5.1 Sterowanie świeceniem zegara

Za każdym razem gdy tablica zostanie włączona do sieci 230V zegar czasu rzeczywistego może się świecić lub być wygaszony.

Ustawienie trybu „zegar wygaszony”

Zakładamy że na tablicy świeci się co najmniej zegar czasu rzeczywistego:

MINUS + **WŁ/WYŁ** przejście w tryb „zegar wygaszony”

Od tego momentu po każdym włączeniu tablicy do sieci 230V zegar czasu rzeczywistego będzie wygaszony.

Ustawienie trybu „zegar świeci”

Jeśli tablica jest całkowicie wygaszona to możemy ją włączyć sekwencją:

MINUS + **WŁ/WYŁ** włączenie tablicy z zapamiętaniem trybu „zegar świeci”

Od tego momentu po każdym włączeniu tablicy do sieci 230V zegar czasu rzeczywistego będzie świecił.

5.2 Nocne wygaszenie zegara

Zegar czasu rzeczywistego może być automatycznie wygaszany w godzinach nocnych (punkt 6.3)

WŁ/WYŁ Trzymaj długo klawisz **WŁ/WYŁ** do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się zegara czasu rzeczywistego

MINUS + **TIMEOUT** Wejście w tryb ustawień użytkownika dla dowolnej z gier
Trzymając wciśnięty **MINUS**, nacisnąć **TIMEOUT**

TIMEOUT ... **TIMEOUT** Naciskając wiele razy klawisz **TIMEOUT** należy wybrać pozycję 11 widoczną na punktach gości

11 - czas włączenia [On] zegara 6:00, uaktywniamy dobijając kropki klawiszem [GIS]

12 - czas wyłączenia [OFF] zegara 23:00 uaktywniamy dobijając kropki klawiszem [GIS]

MINUS + **TIMEOUT** wyjście z trybu modyfikacji z zapamiętaniem przestawienia.

WŁ/WYŁ powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień.

5.3 Wyświetlanie zegara i temperatury

Po podłączeniu czujnika temperatury (opcjonalnie) może być wyświetlany zegar czasu rzeczywistego na przemian z temperaturą. Można zadeklarować czas wyświetlania zegara oraz czas wyświetlania temperatury w granicach od 0-9sek.

Sposób ustawienia opisano w punkcie 6.3

6.0 Ustawienia zaawansowane

6.1 Ustawienia domyślne wszystkich gier

| Zegarek włączony | | Ustawienia domyślne | | Wyświetlanie temperatury | |
|------------------|--------------------------|------------------------|---------------------|--------------------------|--|
| | | Wyświetlanie czasu: 5s | | | |
| | Czas części gry | Liczba części gry | Czas dogrywki | Czas przerwy | |
| | | | 5:00 * n | 60s | |
| Koszykówka | 10:00 | 4 | (5:00*2) + (5:00*2) | 60s | |
| Ręczna | 30:00 | 2 | 5:00 + 5:00 | 60s | |
| Futsal | 20:00 | 2 | 10:00 | 30s | |
| Unihokej | 20:00 | 3 | - | - | |
| Tenis ziemny | - | 3 | - | 30s | |
| Siatkówka | Wyświetlany jest zegarek | | | | |

6.2 Synchronizacja tablic z pilotem bezprzewodowym CA72

W hali sportowej może pracować jednocześnie do 10 różnych tablic wyników ESK na kanałach od 0 do 9. Dostarczane tablice fabrycznie ustawione są na kanał 0.

Jeśli na hali pracuje więcej niż jedna tablica to muszą one pracować na różnych kanałach.

W celu synchronizacji należy włączyć do sieci wyłącznie jedną tablicę i zsynchronizować z pilotem wybierając jeden z kanałów 0-9. Analogiczne postępowanie należy wykonać dla pozostałych tablic.

WL/WYL

Trzymaj długo klawisz **WL/WYL** do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się zegara czasu rzeczywistego

START

długie przyciśnięcie (~5s) wejście w tryb zmiany kanału radiowego

HIP

zmiana kanału 0-9

MINUS + **TIMEOUT**

zapisanie na stałe zmienionego kanału

WL/WYL

powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień.

Może się zdarzyć, że w niektórych halach tablica pracuje lepiej na kanale innym niż kanał 0 (ustawienie fabryczne). W tym przypadku funkcją wyżej wybrać najlepszy kanał (0-9).

6.3 Przeglądanie ustawień gier z możliwością modyfikacji

W punkcie 4.0 opisano możliwość zmiany ustawień użytkownika (część gry, czas dogrywki) dla dowolnej z gier. Jeśli w punkcie 4.0 będziemy naciskać klawisz **TIMEOUT** to możemy zmieniać parametry ustawień użytkownika w dowolnej z gier według poniższej listy.

WL/WYL

Trzymaj długo klawisz **WL/WYL** do chwili wyłączenia tablicy lub pojawienia się zegara czasu rzeczywistego

MINUS + **TIMEOUT**

Wejście w tryb ustawień użytkownika dla dowolnej z gier
Trzymając wcisnięty **MINUS**, nacisnąć **TIMEOUT**

TIMEOUT ... TIMEOUT Naciskając wiele razy klawisz **TIMEOUT** poruszamy się po liście niżej
Dowolną pozycję możemy modyfikować w standardowy sposób:

- HIP** minuty + (zwiększanie minut w zegarze czasu gry)
- MINUS + HIP** minuty -
- GIP** sekundy +
- MINUS + GIP** sekundy -
- MINUS + START** wymuszenie domyślnych ustawień dla wszystkich gier
- MINUS + TIMEOUT** powrót do gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień.
- WŁ/WYL** powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień.

Liczba porządkowa: (wyświetlana na punktach gości)

[xxx] : skrót angielskiej nazwy (wyświetlany na punktach i setach ([E]) gospodarzy)

- 0 - zegar czasu rzeczywistego ([CI] – ang. Clock)
- 1 - czas wyświetlania zegarka i temperatury (jeżeli podłączony czujnik)
([tt] – ang. time, temperature)
HIP - czas wyświetlania zegara (0-9), GIP - czas wyświetlania temperatury (0-9)
- 2 - czas trwania kwarty w koszykówce (wywołanie KOSZ) ([bb] - basketball)
- 3 - czas trwania dogrywki w koszykówce ([bbE] – basketball extra time)
- 4 - czas trwania połowy w piłce ręcznej (wywołanie RĘCZNA) ([hb] - handball)
- 5 - czas trwania dogrywki w piłce ręcznej ([hbE] – handball extra time)
- 6 - czas trwania połowy w piłce halowej nożnej (wywołanie [-][RĘCZNA]) ([FS] - futsal)
- 7 - czas trwania dogrywki w piłce halowej nożnej ([FSE] – futsal extra time)
- 8 - czas trwania tercji w unihokeju (wywołanie [-][SIAT]czas 60=>40=>20=>0) ([Fb] - floorball)
- 9 - czas trwania dogrywki w unihokeju ([FbE] – floorball extra time)
- 10 - ilość setów w tenisie (domyślnie 3) ([Tn] - tenis). [GIS] - deklaracja pojedynku n-setowego
- 11 - czas włączenia [On] zegara 6:00, uaktywniamy dobijając kropki klawiszem [GIS]
- 12 - czas wyłączenia [OFF] zegara 23:00 uaktywniamy dobijając kropki klawiszem [GIS]

6.4 Zlecenia serwisowe

Przy wyłączonej tablicy lub w trybie zegara

- MINUS + HIS** - wejście w tryb testowy
- HIP** -następny segment do przodu
- GIP** -następny segment do tyłu
- 2P** - następna (Home) lub poprzednia (Guest) cyfra (8 segmentów)
- TIMEOUT** - zmiana trybu testu
- wyświetla wersje oprogramowania
- START** - program DEMO

6.5 Schemat działania firmowych gier

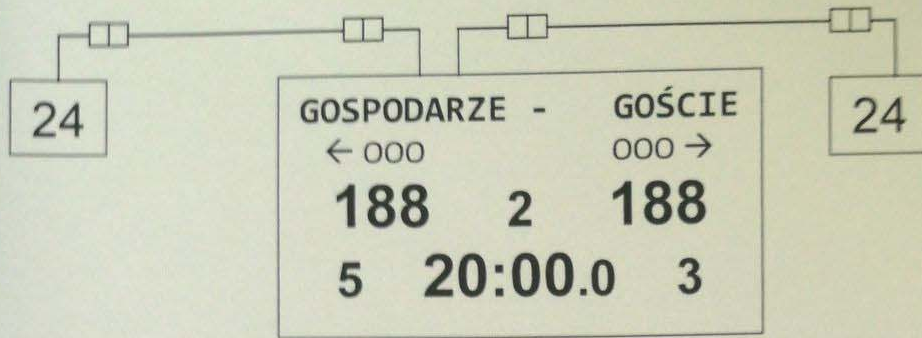
| | Koszykówka | Tenis | Siatkówka | Unihokej | Ręczna | Futsal |
|------------------|-------------------|-------|-----------|---------------------|---------------------|---------------------|
| Z minusem | | | | | | |
| Czas dla drużyny | 60 sek | - | 30 sek | 30sek | 60 sek | 60 sek |
| | 1. 10min 10->0 | - | | 1. 20min 60->40 | 1. 30min 0->30 | 1. 20min 0->20 |
| | P=2min | - | | P=10min | P=10min | P=5min |
| | 2. 10min 10->0 | - | | 2. 20min 40->20 | 2. 30min 30->60 | 2. 20min 20->40 |
| | P=15min | - | | P=10min | P=5min | P=5min |
| | 3. 10min 10->0 | - | | 3. 20min 20->0 | 3. D=5min 60->65 | 3. D=5min 40->45 |
| | P=2min | | | P=2min | P=1min | |
| | 4. 10min 10->0 | | | 4. D=10min 10->0 | 4. D=5min 65->70 | 4. D=5min 45->50 |
| | P=2min | | | | P=5min | |
| | 5. D=5min 5->0 | | | | 5. D=5min 70->75 | |
| | P=2min | | | | P=1min | |
| | 6. D=5min 5->0 | | | | 6. D=5min 75->80 | |
| | P=2min | | | | | |
| | 7. D=5min 5->0 | | | | | |
| | P=2min | | | | | |
| | 8. D=5min 5->0 | | | | | |
| | P=2min | | | | | |
| | 9. D=5min 5->0 | | | | | |
| | | | | | | |

Legenda:

P - przerwa między częściami meczu

D - dogrywka

7.0 Podłączenie tablicy bezprzewodowej CA72



Podłączenie tablicy bezprzewodowej CA72 bez pomiaru 24sek:

1. Włączyć tablicę główną

Baterie w bezprzewodowym pilocie: paluszki typ AA - 3 sztuki.

Czas pracy baterii: 48 miesięcy lub do upływu terminu ważności

Podłączenie tablicy bezprzewodowej CA72 z pomiarem 24 sek do koszykówki:

1. Podłączyć tablicę główną z urządzeniami do pomiaru 24 sek przewodem OMY 3*0,5mm

2. Włączyć tablicę główną do sieci 230V

Dane techniczne:

Obudowa aluminiowa z antyrefleksyjną płytą czołową odporną na uderzenia piłki

Wymiary: 100*70 cm

Ciężar: 9,3kg

Wielkość cyfr:

punkty, czas gry: 15cm, 56 diod LED na cyfrę

Pozostałe (sety, kwarta, TIME OUT): 12 cm, 42 diody LED na cyfrę

Średni pobór mocy tablicy głównej: 20VA

Stosujemy diody LED najwyższej jakości o dużej jasności (500mcd) doskonale widoczne nawet w nasłonecznionej hali.