

ŚCIĄGAWKA Z INSTRUKACJI OBSŁUGI TABLICY ŚWIETLNEJ

3D SPORT

1. Włączenie/wyłączenie tablicy:
 - **PRZERWA (GOŚCI I GOSPODARZY) (jednocześnie!)**
2. Wywołanie trybu – koszykówka:
 - **? + ◀▶ + TAK + DALEJ lub NIE+NIE lub TAK+TAK**
 - **DALEJ** – nr zawodników nie zostaną wyświetlane na tablicy
 - **•NIE** – zostaną wyświetlone standardowe nr zawodników w drużynie gospodarzy (4-15) + **NIE** w drużynie gości
 - **TAK** – edycja wyświetlanych numerów zawodników w drużynie gospodarzy (wpisać dowolne nr w porządku chronologicznym) + **TAK** – w drużynie gości
(jeżeli wpisujemy mniej niż 12 zawodników, lub tablica wyświetla więcej niż 12 to wpisywanie kończymy przyciskiem **STOP**)
3. Korekty czasu gry w czasi kwarty:
 - **1 i ? (jednocześnie) + 06+ TAK + 27 + TAK (ustawienie na zegarze 06:27) (maksymalna wartość 9:59, jeżeli chcesz ustawić wartość 10:00 lub wyższą, patrzy pkt. 4)**
4. Ustawienie czasu gry na 10:00 minut lub więcej
 - **3 i ? (jednocześnie) + 37+ TAK + 00 + TAK (ustawienie na zegarze 37:00)**
5. Ustawienie dogrywki 5min:
 - **1 i ? (jednocześnie) + 5+ TAK + 00 + TAK**
6. Nowa kwarta (zmiana nr kwarty):
 - **SET**
7. Zerowanie fauli (**WAŻNE – należy wykonać przed startem kolejnej kwarty, gdyż w czasie gry nie ma możliwości ustawienia fauli drużyn na 0**):
 - **0 i TAK (jednocześnie) + TAK**
8. Faul drużyny:
 - **KARA + nr zawodnika + TAK + TAK**
9. Korekta fauli zawodnika:
 - **KARA + nr zawodnika + TAK + ▶ (0-5 zmiana) + TAK**
10. Korekta 24sek na 14sek:
 - **2 i ? (jednocześnie) + 14+ TAK (jeżeli korekta z dziesiętymi to poprzedzamy zerem np. 023 -> 2.3)**
11. Odliczanie przerwy trenera/przerwy meczu:
 - **START + STOP (wygaszenie: DALEJ)**
12. Wprowadzenie punktów dla zawodników
 - **◀▶ - wywołanie dodania punktów za zawodnika gospodarzy, ponowne naciśnięcie – punkty dla zawodnika gości**
 - **TAK, a później wprowadzamy numer zawodnika**
 - **TAK, następnie wprowadzamy punkty zawodnika (należy je samemu sumować, jeżeli wyświetla się [4] to wpisujemy [6], jeżeli zawodnik zdobył dwa punkty), (wprowadzanie punktów drużyny nie ma wpływu na punkty poszczególnych zawodników i vice versa, obie wartości wprowadzamy niezależnie)**
 - **TAK**
13. Ustawianie odliczania przerw trenera/przerw pomiędzy kwartami
 - **STOP i DALEJ**
 - **◀▶ - ustawia odliczanie czasu o zera i do zera**
 - **+, - WYNIK GOSPODARZY – ustawiamy minuty**
 - **+, - WYNIK GOŚCI – ustawiamy sekundy**
 - **TAK**
 - **START**