
















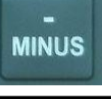
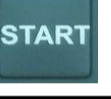
















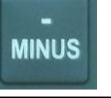
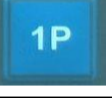


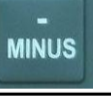


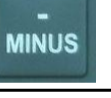
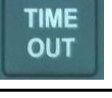

	- koszykówka (przytrzymać dłużej)		
 	- dodanie 1 lub 2 pkt dla gospodarzy	 +  lub 	- minus (przytrzymanie) + 1 lub 2 pkt dla gospodarzy
 	- dodanie 1 lub 2 pkt dla gości	 +  lub 	- minus (przytrzymanie) + 1 lub 2 pkt dla gości
	- przewinienia gospodarzy (nie ma możliwości odejmowania)	 + 	- kropki gospodarzy sygnalizujące ilość czasów trenera
	- przewinienia gości (nie ma możliwości odejmowania)	 + 	- kropki gości sygnalizujące ilość czasów trenera
	- start odmierzenia czasu przerwy na żądanie (zegar czasu gry musi być zatrzymany)	 + 	- rozpoczęcie odliczania czasu dowolnej przerwy (od zera w górę)
	- krótkie naciśnięcie to zmiana strzałki naprzemiennego posiadania	 + 	- nowa część gry (działa wyłącznie po zakończeniu bieżącej części gry)
Korekta zegara czasu gry		Korekta zegara czasu 24 sekund	
 + 	- wejście w tryb ustawienia czasu gry (zegar miga)	 + 	- wejście w tryb ustawienia czasu gry (zegar miga)
	- minuty + (zwiększenie minut na zegarze gry)		- 24 sekundy + (zwiększenie sekund na pomiarze 24 sekund)
 + 	- minuty -	 + 	- 24 sekundy -
	- sekundy +	 + 	- powrót do gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień
 + 	- sekundy -		- powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień
	- dziesiątki sekund +		
 + 	- dziesiątki sekund -		
	- zmiana numeru części gry		
 + 	- powrót do gry z zapamiętaniem skorygowanych ustawień		
	- powrót do gry bez zapamiętania skorygowanych ustawień		