



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

**- MANUAL 10 -**

**MARCA:** NAUTRONIC SCOREBOARD SYSTEM 

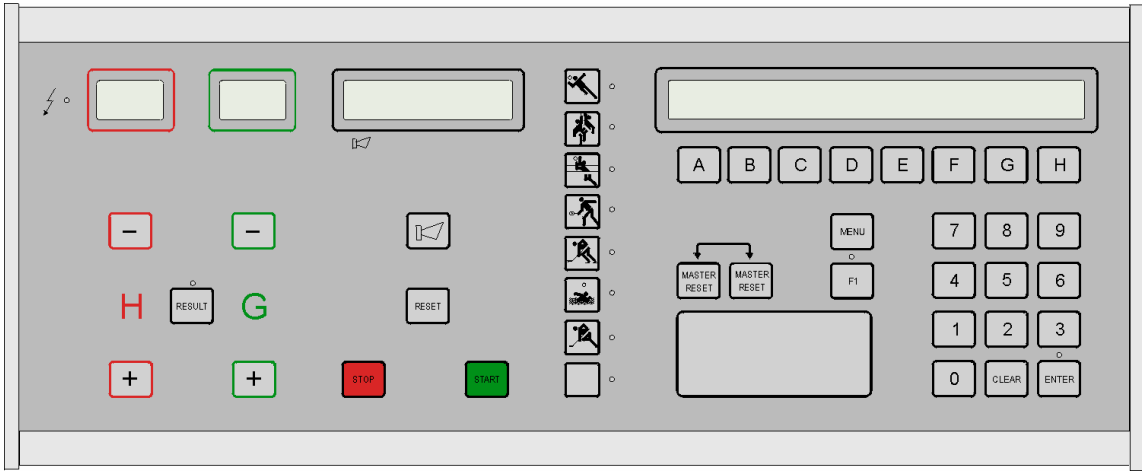
**MODELO: NS2051**

## **INTRODUÇÃO**

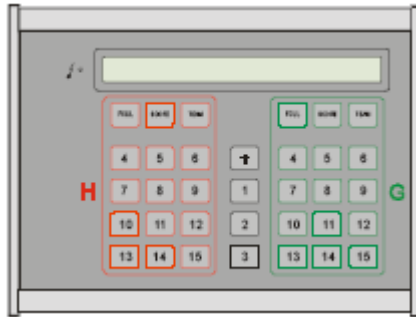
O equipamento electrónico '**NAUTRONIC**', é constituído pelo seguinte equipamento de comando:

- **Mesa de comando "NT" do Cronometrista (1)**
- **Mesa de comando "NTMULTIB" do Marcador Auxiliar (2)**
- **Comando do Operador de 24 seg.**

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



**(1)** Mesa "NT" de Comando Principal (Cronometrista)



**(2)** Mesa de Comando "NTMULTIB" do Marcador Auxiliar (cronometrista nos jogos com 3 oficiais de mesa)

## 1 – PROGRAMAR EQUIPAMENTO PARA 'BASQUETEBOL'

SELECC. DESP	BASQUETEBOL
DEFIN.	↑ ↓ SELECC.

**A** **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Na mesa de comando **(1) NT**, pressionar as teclas **'E'** ou **'F'** para seleccionar **'Basquetebol'**
- Pressionar as teclas **'G'** ou **'Enter'**, ficando então o desporto seleccionado
- Pressionar a tecla **'A'** para verificar as definições

## 2 – PROGRAMAR DEFINIÇÕES

### 2.1 – MENÚ

*(Tempo dos períodos de jogo, tempo de ataque, contagem crescente ou decrescente, buzina automática ou manual)*

DISPLAY DIREITO

BASQUETEBOL	SUB	#	20:00	T.LAN	TEMP	CAMP
SALV. SAIR	MENU	ON	TEMP. 24	INC	AUTO	

**A** **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Pressionar a tecla **'MENU'** na mesa de comando **(1) NT**
- Se um jogo está a decorrer é visualizada a mensagem de erro **'JOGO A DECORRER'**. *(para reiniciar o marcador é necessário ter pressionado nas teclas 'MASTER RESET')*
- Pressionar **'C'** para aceder ao sub-menú
- Pressionar **'D'** para activar ou desactivar dorsais variáveis dos jogadores

**Obs:** *Nestes recintos o quadro de marcação equipamento não possui pontuação acumulada dos jogadores e os dorsais são fixos dos jogadores de 4 a 15 pelo que está funcionalidade poderá permanecer desactivada.*

- Pressionar **'E'** para alterar o tempo dos períodos de jogo

- De seguida digitar o novo tempo através do teclado numérico. Utilizar a tecla '**CLEAR**' se necessário o último dígito seleccionado.
- Pressionar '**F**' para alterar o tempo de lançamento da regra dos 24 segundos.
- Escrever o novo tempo através do teclado numérico. Utilizar a tecla '**CLEAR**' se necessário para corrigir o último dígito seleccionado.
- Pressionar '**G**' para alterar a contagem de crescente para decrescente ou vice-versa.
- Pressionar '**H**' para alterar de buzina automática para manual ou vice-versa
- Pressionar '**A**' para guardar as definições
- Pressionar '**SAIR**' para voltar ao menu de selecção de modalidades

## 2.2 – SUB-MENÚ

***(Acerto do número máximo de faltas individuais dos jogadores e de equipa)***

- Encontrando-se no menu, pressionar a tecla '**C**' para sub-menú

DISPLAY DIREITO

SUB MENU	NOME EQUIP.	JOG.	PLAY.	EQUIP.
SAIR	ROLAR	H	G	H
				G 5 FALT 8

**A** **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Pressionar a tecla '**G**' para alterar o nº máximo de faltas individuais de jogadores (5 ou 6)
- Pressione a tecla '**H**' para alterar o máximo de faltas por equipa. (5, 6, 7, 8 ou 9)

***Nota: As alterações são activadas quando sair do sub menu.***

### 3 – FUNCIONAMENTO DURANTE O ENCONTRO

#### DISPLAY DIREITO

POS	EDIT	FALTASJOG.	PER	DESC:TEMP	0:00
---	RESUL.	L/1	V/3	1	L/1 V/2 ÷

[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]

#### 3.1 – CRONOMETRAGEM e PONTUAÇÃO ACUMULADA DAS EQUIPAS

- A cronometragem é parada e iniciada com as teclas '**START**' e '**STOP**'
- A pontuação das equipas é alterada pressionando '+' ou '-', para incrementar ou decrementar a pontuação da equipa respectiva, "**H para LOCAL**" ou "**G para VISITANTE**".
- O sinalizador vermelho mantém-se acesso quando os pontos da consola e do marcador forem diferentes.
- Os pontos só são actualizados pressionando '**RESULT**'
- Para reiniciar um encontro pressiona-se simultaneamente as 2 teclas '**MASTER RESET**'. Os dados do encontro são perdidos.
- Pressione a tecla respectiva para accionar a buzina de forma manual
- Pressione '**E**' para aumentar nº de período.
- Para corrigir o período pressiona-se '**H**' e depois a tecla '**E**' para subtrair.

**Nota: O período é incrementado automaticamente em cada período**

#### 3.2 – DESCONTOS DE TEMPO

- Pressione as teclas '**F**' ou '**G**' ou para iniciar a contagem de desconto de tempo (1 min.) respectivamente para a equipa local ou visitante
- Pressione '**H**' antes das teclas '**F**' ou '**G**' para corrigir número de descontos de tempo.

- Pressione '**STOP**' para parar a contagem do desconto de tempo.

**Obs: A contagem do desconto de tempo é visualizada no marcador na secção intermédia e a buzina soa 10 seg. antes de terminar o tempo.**

### 3.3 – POSSE DE BOLA ALTERNADA

Pressionar a tecla '**A**' sucessivamente para indicação da posse de bola: "**local, sem qualquer indicação ou visitante**"

### 3.4 – FALTAS DE JOGADORES

DISPLAY

LOCAL	4:xx	6:xx	8:xx	10:xx	12:xx	14:xx
VISIT	5:xx	7:xx	9:xx	11:xx	13:xx	15:xx

FOUL	SCORE	TEAM		FOUL	SCORE	TEAM
4	5	6	÷	4	5	6
7	8	9	1	7	8	9
10	11	12	2	10	11	12
13	14	15	3	13	14	15

Os botões na consola do lado esquerdo são para jogadores Locais e da direita para os Visitantes.

- Pressionar a tecla '**4 a 15**' para aplicar uma falta a um jogador, na equipa respectiva na mesa de comando **(2) NTMULTIB**
- Pressione '-' antes do número do jogador para cancelar uma falta.
- Pressione a tecla '**SCORE**' e de seguida o nº de pontos **(1 a 3)** e depois o nº do jogador **(4 a 15)**.
- **Nota: Nos jogos com 3 oficiais de mesa e uma vez que o equipamento não possui pontuação acumulada dos jogadores, a pontuação funciona a partir da consola (1)**

- Pressione a tecla '-' antes de qualquer tecla para função **"subtrair"**.
- Pressione **'FALTA'** para ver faltas dos jogadores.
- Pressione **'SCORE'** para ver pontuação de cada jogador.
- Pressione **'EQUIPA'** para ver faltas e pontos de uma ou outra equipa.