



ASSOCIAÇÃO
DE BASQUETEBOL
DO PORTO



INSTRUÇÃO DE FUNCIONAMENTO COM EQUIPAMENTO ELECTRÓNICO

- MANUAL 11 -

MARCA:  **Favero**
ELECTRONIC DESIGN

MODELO: PLAY-40

INTRODUÇÃO

O equipamento electrónico 'FAVERO SPORTS' com *quadro electrónico mod. "PLAY40"*, é constituído pelo seguinte equipamento de comando:


- **Mesa de comando "PLAY20-V" do Cronometrista (1)**




(1) Mesa "PLAY20-V" de Comando Principal (Cronometrista)

Observação: Todas as teclas do comando possuem dupla função. Para utilizar a 2ª função assinalada a vermelho é necessário pressionar previamente a tecla "2nd F" da respectiva área do teclado (metade superior para tempo e período de jogo, metade inferior para pontuação e faltas acumuladas das equipas)


1 – LIGAR/DESLIGAR CRONÓMETRO DE JOGO

- As operações associadas ao cronómetro e período de jogo são realizadas com a metade superior do teclado
- Para ligar e desligar o cronómetro de jogo, pressionar a tecla "ON/OFF" 

2 – PROGRAMAR O TEMPO DE JOGO



- Para programar o tempo de jogo pressionar a tecla  ficando o cronómetro no modo de contagem decrescente.


O dígito das dezenas de minuto surge de forma intermitente.

Seleccionar o valor pretendido com as teclas (+1)  e (-1)






Nota: Para aceder à funcionalidade (+1) e (-1) assinaladas a vermelho é necessário pressionar previamente a tecla "2nd F" 

- Para passar aos dígitos dos minutos, dezenas de segundos e segundos, utilizar as teclas "<-/->" . Para aceder a esta funcionalidade pressionar previamente a tecla .

- A tecla "PRESET 00:00"  acerta o cronómetro para o valor "00:00", ficando neste caso o cronómetro em modo de contagem crescente.

2.2 – MUDANÇA DE PERÍODO DE JOGO

- Para mudar o período de jogo (apenas é possível com o tempo de jogo parado), pressionar a tecla , até ser afixado o dígito do período de jogo de forma intermitente.
- Utilizar as teclas (+1)  e (-1)  para efectuar o acerto do período de jogo.

Nota: Para aceder à funcionalidade (+1) e (-1) assinaladas a vermelho é necessário pressionar previamente a tecla "2nd F"



- Pressionar novamente a tecla para finalizar a operação, deixando o período de jogo de ser visualizado de forma intermitente.

3 – PONTUAÇÃO E FALTAS ACUMULADA DAS EQUIPAS

- As operações associadas a pontuação e faltas acumuladas das equipas são realizadas com a metade inferior do teclado.
- A pontuação das equipas é alterada pressionando a tecla '+' da respectiva equipa "HOME" ou "GUEST" .
- Para decrementar a pontuação da equipa pressionar a tecla e de seguida a tecla '-1' da respectiva equipa "HOME" ou "GUEST" .
- Para inserir as faltas acumuladas das equipas, utilizar a tecla da equipa correspondente "HOME" ou "GUEST"

3.2 – INDICAÇÃO DA POSSE DE BOLA ALTERNADA

- No caso de a seta de posse alternada se encontrar apagada pressionar a tecla e de seguida .
- Pressionar sucessivamente a tecla para mudar a posse de bola alternada da equipa "HOME" ou "GUEST"
- Para apagar a indicação da posse alternada do marcador, pressionar a tecla durante pelo menos 2 segundos.

3.3 – DESLIGAR METADE INFERIOR DO QUADRO DE MARCAÇÃO

- Para apagar a metade inferior do quadro electrónico de marcação pressionar e de seguida a tecla .