

# ***INSTRUÇÃO DE FUNCIONAMENTO COM EQUIPAMENTO ELETRÓNICO***

**- MANUAL 7 -**

**MARCA:** 

**MODELO: 6000**

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

**- MANUAL 7 -**

**MARCA:** 

**MODELO: 6000**

***(Faltas individuais dos jogadores com dorsais fixos de 4 a 15 e sem pontuação acumulada dos jogadores)***



ASSOCIAÇÃO  
DE BASQUETEBOL  
DO PORTO



## **INTRODUÇÃO**

O equipamento eletrónico '**BODET 6000**', é constituído pelo seguinte equipamento de comando:

- **Mesa de comando do Cronometrista (Foto 1)**
- **Mesa de comando do Marcador Auxiliar (Foto 2)**
- **Mesa de comando do Operador de 14/24 seg. (Foto 3)**
- **Extensão de comando de arranque/paragem do cronómetro para o Cronometrista**
- **Extensão de comando do sinal sonoro para o marcador**

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

### **Notas:**

***A) Este manual reflete as alterações produzidas na última versão de 'software', devido a alteração da regra dos 14 seg., tendo entre outras pequenas alterações, os menus sido colocados em língua portuguesa***

***B) Os oficiais de mesa devem atender à nota importante referida no manual relativo à programação do número de faltas individuais dos jogadores, dependendo do modelo específico do modelo BT 6000, uma vez que existem variantes do marcador***

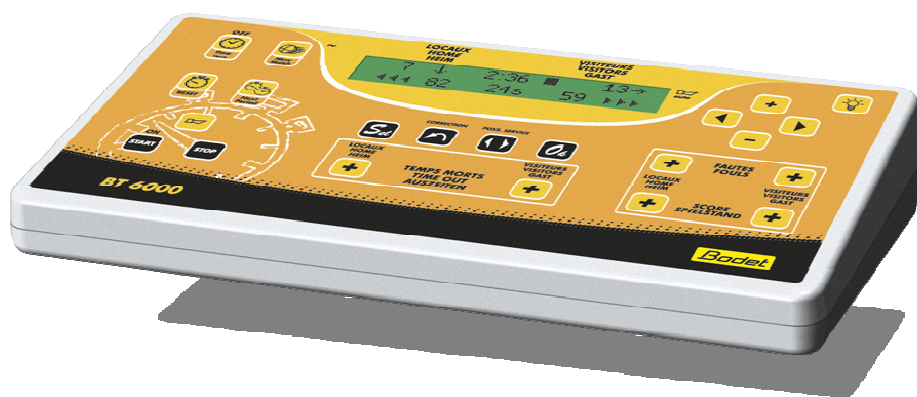


Foto 1 - Mesa de Comando Principal (Cronometrista)



Foto 2 - Mesa de Comando do Marcador Auxiliar (cronometrista nos jogos com 3 oficiais de mesa)




Foto 3 - Mesa de Comando dos 14/24 segundos

## 1 – LIGAR/DESLIGAR MESA DE COMANDO

Para ligar a mesa de comando do marcador pressionar a tecla




Para desligar a mesa de comando pressionar a tecla  durante 3 segundos, até o visor de cristais líquidos se apagar totalmente.

Os dados sobre um encontro são perdidos.

## 2 – EFECTUAR PROGRAMA DE TESTE

Para efectuar o teste o programa de teste, colocar o marcador na hora de relógio e de seguida pressionar durante 5 segundos a tecla **'RESET'**. Para sair do programa carregar de forma prolongada na tecla da hora de relógio.

## 3 – PROGRAMAR MARCADOR PARA ENCONTRO DE BASQUET

- Depois de ligar a mesa de comando na tecla de **'Start'**, seleccionar a modalidade **'BASKETBALL'**, pressionando a tecla  sucessivamente, as vezes necessárias.

De seguida aceitar a opção com a tecla




- Seleccionar a opção **'4 x 10 FIBA'** pressionando a tecla **'Select'** as vezes necessárias.  
Aceitar a selecção pressionando a tecla



O marcador fica agora preparado para funcionar.

Recomenda-se no entanto, verificar as definições do marcador, que se descrevem no parágrafo seguinte.

- Pressionar a tecla  durante cerca de 3 segundos, entrando no modo de ajuste de definições e verificar as mesmas.

Para alterar as definições utiliza-se o teclado situado no lado superior direito:



Para avançar de uma definição para a seguinte ou anterior pressiona-se as teclas ' $\leftarrow$ ' e ' $\rightarrow$ '.

Para alterar o valor da definição utiliza-se as teclas '+' e '-' do teclado referido.

## **DEFINIÇÕES:**

- **'Duração Tempo de Posse: 24 sec'**
  - Deve-se colocar 24 seg.
- **'Fim Tempo de Posse Cronómetro: Não'**
- (paragem automática do cronómetro quando o dispositivo de 24 seg. chega a 0)
  - Deve-se colocar 'Não' para que o cronómetro não páre, se a contagem de 24 seg. chegar a 0.
- **'Tempo de Posse 1/10: Não'**
- **'Sinal Luminoso Fim Período: Sim'**
  - Deve-se colocar 'Sim' se existir tubular luminoso na tabela
- **'Sinal Luminoso Fim 24 seg.: Não'**
- **'Duração Antes do Jogo: 20 min'**
- (duração do período antes do jogo)
  - Deve-se colocar 20 min., que é período de contagem que antecede o encontro.
- **'Buzina Início Jogo: 0 min'**
- (toque automático da buzina no período de 20 min. antes do jogo)
  - Deve-se colocar 0, pois esta função não é actualmente utilizada (são os árbitros que informam os 3 min e 1 min e 30 seg. antes do jogo)
- **'N. Períodos/jogo: 4'**
  - Deve-se colocar 4 períodos de jogo.
- **'Duração Período/Jogo: 10 min'**
  - Deve-se colocar 10 min.
- **'Duração Pausa Auto: 2 min'**
- (duração da contagem automática dos intervalos entre 1.º e 2.º. e entre o 3.º e 4.º. Períodos)
  - Deve-se colocar 2 min de intervalo.
- **'Buzina Antes Fim Intervalo: 30 seg'**
- (toque automático da buzina antes do final do período dos intervalos entre 1.º e 2.º e 3.º e 4.º períodos)
  - Deve-se colocar 30 seg.
- **'Duração Intervalo: 15 min'**

- (duração da contagem automática do intervalo entre os dois meios-tempos)
- **'Duração Tempo Extra: 5 min'**
- (duração dos períodos suplementares de jogo)
  - Deve-se colocar 5 min.
- **'Max. Faltas Acumul.: 5'**
- (Número máximo da contagem de faltas de equipa exibidas pelo marcador)
  - Deve-se colocar 5 faltas.
- **'Nº Faltas Individuais: 5 ou 6'**
  - Deve-se colocar 5 ou 6 (há hipótese do nº. máximo de 5 ou 6, ver nota importante abaixo).
 (Número máximo de faltas pessoais de jogador afixadas no marcador). Ver nota importante abaixo

**Nota Importante: Dependendo do modelo da gama de equipamento BODET 6000, que equipa o recinto pode haver necessidade de programar:**

**'Nº Faltas Individuais: 6'**

**Para que as faltas sejam corretamente afixadas até à quinta falta de jogador.**

**Devem os oficiais de mesa testar previamente ao jogo esta situação.**



- **'Duração Desconto Tempo: 60 sec'**




- (Duração da contagem dos descontos de tempo)
  - Deve-se colocar 60 seg.
- **'Buzina Fim de Jogo Auto: Sim'**
- (toque automático da buzina no final do desconto de tempo)
  - Deve-se colocar 'Sim' para que a buzina toque automaticamente no final do desconto de tempo.
- **'Buzina Antes de Fim de Jogo Auto: 10 seg'**
- (toque automático antes do final do tempo do desconto)
  - Deve-se colocar 10 seg. a fim de o toque da buzina se efectuar aos 50 seg.
- **'Buzina Duração: 4 sec'**
- (duração do toque automático da buzina no final do tempo de jogo)
  - Deve-se colocar 4 ou 5 seg. para que a buzina toque automaticamente no final do jogo e durante 4 ou 5 segundos.

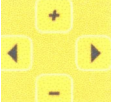


No final da programação referida pressionar a tecla 

O marcador está agora preparado para iniciar o seu funcionamento.




Estas programações mantêm-se em memória, mesmo após desligar o marcador, a menos que sejam alteradas, conforme se descreveu anteriormente.

#### 4 – EFECTUAR CORRECÇÕES DO TEMPO E PERÍODO DE JOGO



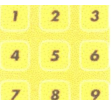
- Corrigir o tempo de jogo
  - Utilizando a tecla **'RESET'**
    - Carregando na tecla **'RESET'** é afixado o último tempo pré-seleccionado (por exemplo 10 min.)
  - Utilizando a função de correcção
    - Pressionar a tecla  As informações no visor da consola de comando do cronómetro são afixadas de forma intermitente.


- Utilizar o teclado superior direito  para corrigir o tempo de jogo. É possível corrigir o tempo de jogo incluindo décimos de segundo, quando no último minuto.
  - No final pressionar a tecla  para finalizar o modo de correcção. Os dados afixados no visor de cristais líquidos voltam a ser visualizados de forma fixa.
- Passar ao período seguinte de jogo (apenas se necessário uma vez que o equipamento muda de período automaticamente)
    - Pressionar a tecla 

## 5 – INTRODUIZIR FALTAS INDIVIDUAIS DE JOGADOR




- Para introduzir uma falta individual de um jogador:
  - Pressionar a tecla  na equipa respectiva (visitada ou visitante)
  - Digitar o número do jogador no teclado 
  - Validar com a tecla 
  - A falta é afixada no quadro de marcação e as faltas de equipa automaticamente totalizadas

## 6 – CORRIGIR FALTAS INDIVIDUAIS DE JOGADOR

- Para corrigir uma falta individual de um jogador:
  - Pressionar a tecla de correcção 
  - Pressionar a tecla  e digitar o número do jogador no teclado 

- Validar com a tecla 
- A falta é removida do quadro de marcação e as faltas de equipa automaticamente actualizadas.

## 7 – INSERIR PONTOS DAS EQUIPA (os pontos individuais não estão disponíveis neste modelo de equipamento)

- Para inserir pontos de equipa da marcha de resultado:
  - Pressionar uma das tecla ,  ou , na equipa respectiva (visitada ou visitante), consoante o nº. de pontos pretendidos.
  - A pontuação da equipa é incrementada.

## 8 – FUNCIONAMENTO COM A MESA DE COMANDO DOS 14/24”

Este equipamento de **'14/24' seg.** tem as seguintes características:

- Quando o tempo de jogo é parado, a contagem do tempo de ataque é também interrompida de forma automática;
- Quando o tempo de jogo é inferior a **'24' seg.** ou **'14' seg.** ao pressionar a tecla **'RESET 24s'** ou **'RESET 14s'** respetivamente os displays ficam automaticamente sem contagem visível;

O equipamento possui o seguinte funcionamento:

- Utilizar a tecla **'Start/Stop'** para colocar em funcionamento a contagem ou efectuar a paragem do tempo. Sempre que a contagem esta em funcionamento acende-se o led verde. Sempre que a contagem esteja parada, acende-se o led indicador vermelho.
- Utilizar a tecla **'Reset 24s'** para reiniciar uma nova contagem de **'24' seg.** (se o tempo de jogo for inferior a **'24' seg.** então o display fica sem contagem visível de forma automática).
- Utilizar a tecla **'Reset 14s'** para reiniciar uma nova contagem de **'14' seg.** (se o tempo de jogo for inferior a **'14' seg.** então o display fica sem contagem visível de forma automática).
- Utilizar a tecla **'Efface Clear'** para colocar o display de 24” sem indicação visível.

## **10 – CORRECÇÃO DO TEMPO DOS 14/24’’**

- Pressionar a tecla **‘C’** para colocar no modo de correcção
- Colocar a contagem pretendida com as teclas **‘+’** ou **‘-’**
- Encerrar o modo correcção pressionando de novo a tecla **‘C’**

## **11 –CORRECÇÃO RÁPIDA DO TEMPO DOS 14/24’’**

- Se por engano é pressionada a tecla **‘Reset’**, pressionando de imediato a tecla **‘Efface Clear’** num tempo máximo até 2 segundos após o erro, recoloca o tempo da contagem que restava anteriormente, de tal forma como se não tivesse sido pressionada a tecla **‘Reset’**.