

Multisport 452

MANUAL DE INSTRUÇÕES

CONSOLA DE COMANDO

“FALTAS INDIVIDUAIS / PONTOS”



Imagens não vinculativas



AFFSPORTS. Building sports for life, since 1981.

● GERAL

Acessórios entregues

Consola de comando "Faltas individuais/pontos"

- ✓ Permite registar as faltas individuais dos jogadores de basquetebol.
- ✓ Permite registar os pontos individuais dos jogadores de basquetebol
- ✓ É alimentada pela consola principal. Só pode ser ligada ao sistema Stramatel fornecido.



2 -metros de cabo flexível

- ✓ O cabo flexível de 2 metros permite ligar as várias consolas entre elas, (ficha de 5 pinos nas consolas).
- ✓ Use apenas o cabo fornecido pela STRAMATEL.



Salvaguarda de dados

A informação do jogo é salva na memória da consola principal no caso de a "consola de comando das faltas individuais/pontos" ser desligada.



No caso de novas regras desportivas (pendrive USB)

No caso de novas regras desportivas, o programa da consola de comando pode ser atualizado usando uma pendrive USB.

Neste caso, uma instrução específica para a atualização do programa será fornecida com a pendrive USB.



Funções da consola de comando



Teclas são numeradas de 0-28

	ON/OFF
	Entrada de dados numéricos
	Pontos
	Faltas
	Reiniciar os pontos e as faltas (esta função só está disponível quando a consola de comando principal exibe o tempo antes do jogo)
	Função de correção (manter a tecla pressionada e pressione a tecla "Pontos" ou "Faltas")



Idioma da consola de comando

A consola de comando é programável em diferentes idiomas.

Verifique se o marcador eletrónico está ligado á rede elétrica.

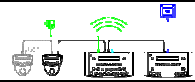
Conecte as consolas de comando entre elas (as consolas podem ser ligadas em qualquer ordem).

Nesta fase, a consola de comando principal deve estar desligada.

Pressione a tecla ON / OFF da consola de "faltas individuais / pontos" até que o ecrã exiba uma mensagem de boas-vindas.

Mantenha a tecla **27** pressionada durante um segundo até que a consola de comando mostre no ecrã "Configuração Language".

Selecione o idioma desejado na tecla com o número indicado no ecrã da consola.



DURANTE O JOGO

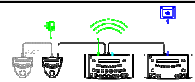
Configuração

Verifique se o marcador eletrónico está ligado á rede elétrica

Conecte as consolas de comando entre elas (as consolas podem ser ligadas em qualquer ordem).

Ligue a consola de comando principal e programe o desporto desejado.

Pressione a tecla ON / OFF da consola de "Faltas individuais/pontos" até que o ecrã exiba a mensagem de boas-vindas.



Faltas (modo "Basquetebol")

Para adicionar uma falta a um jogador (as faltas de equipa são automaticamente acumulados na consola de comando principal):

- ✓ Escolha o número do jogador com as teclas **0 a 9**.
- ✓ Adicione uma 1 falta individual com a tecla **11** (Visitados) ou tecla **25** (Visitantes).



Para descontar uma falta a um jogador:

- ✓ Escolha o número do jogador com as teclas **0 a 9**.
- ✓ Desconte 1 falta individual pressionando simultaneamente as teclas **27** e **11** ou **25**.



Pontos

Adicionar 1, 2 ou 3 pontos a um jogador (os pontos da equipa são acumulados automaticamente na consola principal):

- ✓ Escolha o número do jogador com as teclas **0 a 9**.
- ✓ Adicione 1, 2 ou 3 points com as teclas **10, 12, 14** (Visitado) ou teclas **22, 24, 26** (Visitantes).



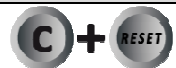
Para descontar 1, 2 ou 3 pontos a um jogador:

- ✓ Escolha o número do jogador com as teclas **0 a 9**.
- ✓ Desconte 1, 2 ou 3 pontos pressionando simultaneamente as teclas **27** e **10, 12, 14, 22, 24** ou **26**.



Reiniciar os pontos e as faltas (esta função só está disponível quando a consola de comando principal exibe o tempo antes do jogo))

Reinicie os pontos e as faltas (voltar a 0) pressionando simultaneamente as teclas **27** e **28**.





Multisport 452

MANUAL DE INSTRUÇÕES

CONSOLA DE COMANDO “24 SEGUNDOS”

SC24TxP



Imagens não vinculativas



AFFSPORTS. Building sports for life, since 1981.

● **GERAL**

Acessórios entregues

Consola de comando "24 segundos"

- ✓ Esta consola permite controlar o tempo de posse de bola no basquetebol.
- ✓ A consola é alimentada pela consola principal ou pelo marcador. Só deve ser ligada ao sistema fornecido pela Stramatel.



2 -metros de cabo flexível

- ✓ O cabo flexível de 2 metros permite ligar a consola de "24 segundos" às outras, (ficha de 5 pinos nas consolas).
- ✓ Use apenas o cabo fornecido pela STRAMATEL.



Funções da consola de comando



Teclas são numeradas de 1-4

	LIGAR Início / paragem do cronómetro Para programar os tempos (pressione a tecla > 2 segundos, quando a consola inicia)
	DESLIGAR (Pressione a tecla > 1 segundo) Paragem / apagar p tempo
	Recarregar o tempo a 14 segundos Cancelamento do recarregamento do cronómetro Modo correcção (tempo) (pressione > 1 segundo)
	Recarregar o tempo a 24 segundos Cancelamento do recarregamento do cronómetro Modo correcção (tempo) (pressione > 1 segundo)

Programação e memória da duração dos tempos

A duração dos tempos (24 e 14 segundos) pode ser alterada.
Os dados são guardados na memória no caso de a consola ser desligada.



Verifique se o marcador electrónico está ligado á rede eléctrica
Conecte a consola de comando dos "24 segundos" às outras consolas (as consolas podem ser ligadas em qualquer ordem).



Ligue a consola e entre no modo de programação dos "24 segundos" pressionando a tecla **1** durante 4 segundos



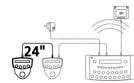
Diminua o tempo com a tecla **2** ou aumente com a tecla **3**. Valide com a tecla **1**: a consola entra no modo de programação dos "14 segundos".

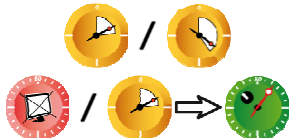


Diminua o tempo com a tecla **2** ou aumente com a tecla **3**. Valide com a tecla **1**: a duração dos tempos é salva na memória da consola.



● DURANTE O JOGO

Configuração	
Verifique se o marcador electrónico está ligado á rede eléctrica Conecte a consola de comando dos "24 segundos" às outras consolas (as consolas podem ser ligadas em qualquer ordem).	
Ligue a consola de comando principal e programe no modo "Basquetebol".	
Pressione a tecla 1 da consola de "24 segundos" até que o ecrã exiba a mensagem de boas-vindas.	
Selecione o modo operações necessária para o tempo de posse de bola. ✓ "1/10s" com a tecla 1 (Regulamento FIBA 2018): o cronómetro é apresentado em décimos de segundos nos últimos 5 segundos. ✓ "1s" com tecla 4 : o cronómetro é exibido apenas em segundos.	

Cronometragem	
Inicie ou pare o tempo com a tecla 1 . <i>O tempo pára automaticamente quando o tempo de jogo pára.</i>	
Pare o cronómetro e apague o tempo nos placares com a tecla 2 .	
Coloque o cronómetro em 14 segundos com a tecla 3 .	
Se o cronómetro por erro for carregado a 14 segundos: voltar ao tempo anterior pressionando a tecla 3 novamente (esta função está disponível quando o cronometro encontra-se parado ou durante 1 segundo quando em funcionamento).	
Carrega o cronómetro a 24 segundos com a tecla 4 .	
Se o cronómetro por erro for carregado a 24 segundos: voltar ao tempo anterior pressionando a tecla 4 novamente (esta função está disponível quando o cronometro encontra-se parado ou durante 1 segundo quando em funcionamento).	
Correcção da duração do tempo: ✓ Entre no modo de correcção mantendo pressionada a tecla 3 ou a tecla 4 durante 1 segundo ✓ Diminua o tempo com a tecla 2 ou aumente com a tecla 3 . Valide com a tecla 1 .	

Buzina	
A buzina toca automaticamente: ✓ No fim do tempo de posse de bola.	

Luz de aviso (luz vermelha)	
A luz vermelha de cada placard acende automaticamente: ✓ No fim do tempo de posse de bola. ✓ No fim do tempo de jogo.	

Fim do jogo	
Desligue a consola de comando pressionando a tecla 2 durante 1 segundo.	





Multisport 452

MANUAL DE INSTRUÇÕES

CONSOLA DE COMANDO



Modelos com nomes de equipas programáveis

Modelos com números programáveis e nomes dos jogadores

Modelos com faltas individuais

Modelos com ou sem pontos individuais

Imagens não vinculativas



● SUMÁRIO

Páginas 3-5	Generalidades
3	✓ Acessórios entregues
3	✓ Backup de dados
3	✓ Recarga de consola de controlo (modelo controlado por rádio)
4	✓ Funções da consola principal de controlo
5	✓ Funções da consola de controlo "Cronómetro"
Páginas 6-7	Configuração e Programação
6	✓ Configuração
6	✓ Selecione um desporto ou uma função
6-7	✓ Programar os parâmetros do desporto
7	✓ Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores
Páginas 8-9	Várias configurações
8	✓ Acesso ao modo de "Configuração Geral"
8	✓ Idioma da Consola de comando
8	✓ Visualização do relógio no marcador eletrónico
8	✓ Modo de transmissão da consola de comando (modelo de transmissão por rádio padrão)
8	✓ Basquetebol - Fita de led's acende no fim do tempo de posse de bola (24s.)
9	✓ Basquetebol – Modo de funcionamento (FIBA2020, Quadrado Vermelho)
9	✓ Reinicialização global dos parâmetros da consola
9	✓ No caso de novas regras desportivas (Porta USB)
9	✓ Acesso ao modo de "Configuração Geral"
Páginas 9-39	Desportos e funções
9	✓ Relógio
9	✓ Ficheiros guardados – Personalização de ajustes da programação de um desporto
10-11	✓ Basquetebol
12-13	✓ Andebol
14-15	✓ Voleibol
16-17	✓ Ténis
18-19	✓ Ténis de Mesa
20-21	✓ Badmington
22-23	✓ Hóquei em Patins
24-25	✓ Hóquei em Linha
26-27	✓ Hóquei no Gelo
28-29	✓ Uni-Hóquei / Floorball
30-31	✓ Futsal/Futebol
32-33	✓ Netball
34-35	✓ Boxe
36-37	✓ Modo "Desporto Livre" – modo "Períodos"
38-39	✓ Modo "Desporto Livre" – modo "Jogos"



• GERAL

Acessórios entregues	
Consola principal de controlo ✓ A consola principal de controlo permite utilizar as principais funções nos diferentes modos disponíveis (tempos, pontuações, etc...).	
Aplicação para Android™ (ver função de ajuda integrada) ✓ A Stramatel desenvolveu uma aplicação gratuita para Android™ compatível com a consola principal de controlo. Esta aplicação é transferível no Google Play (com a senha "Stramatel Multisport"). Permite utilizar as principais funções (tempos, pontuações, etc...), introduzir texto (nomes de equipas, nomes de jogadores...) e partilhar resultados dos jogos (via SMS, e-mail e redes sociais...) usando um smartphone ou tablet. Na consola de controlo, alguns botões de funções principais: tempos, pontuações, faltas individuais, etc... podem ser bloqueados.	
Consola de controlo "faltas/pontos individuais" (ver instruções de funcionamento separadas) ✓ Esta consola permite inserir as faltas individuais dos jogadores no Basquetebol. ✓ Esta consola permite inserir os pontos individuais dos jogadores (Basquetebol / Andebol / Hoquei em Patins / Hoquei em Linha / Hoquei no Gelo / Uni-hóquei / Floorball / Futebol / Futsal). ✓ Esta consola é alimentada pela consola principal. Só deve ser ligada ao sistema STRAMATEL fornecido.	
Consola de comando separada "Cronómetro" ✓ Esta consola permite utilizar os tempos e a buzina separadamente (Basquetebol / Andebol / Hóquei em Patins / Hóquei em Patins / Hóquei no Gelo / Uni-hóquei / Floorball / Futebol / Futsal). ✓ Esta consola é alimentada pela consola principal de controlo. Só deve ser ligado ao sistema STRAMATEL fornecido.	
Teclado USB ✓ O teclado USB permite introduzir texto (nomes de equipas, nomes de jogadores, etc.) e os números dos jogadores. <i>Os nomes da equipa (apenas) também podem ser introduzidos diretamente no modo SMS na consola de controlo.</i>	
12V 500mA fonte de alimentação (modelo de transmissão por rádio) ✓ A fonte de alimentação permite recarregar as baterias da consola de comando. ✓ Use apenas a fonte de alimentação fornecida pela STRAMATEL.	
Cabos flexíveis de 2 metros ✓ O cabo flexível de 2 metros permite ligar as consolas entre elas (ficha de 5 pinos nas consolas de comando). Use apenas o cabo fornecido pela STRAMATEL.	
Cabo flexível de 10 metros (modelo controlado por rádio fornecido com a opção kit de cabo) ✓ O cabo flexível de 10 metros permite ligar a consola de comando (ficha de 5 pinos) ao marcador via ficha montada na parede. Use apenas o cabo fornecido pela STRAMATEL.	

Salvaguarda de dados	
A informação do jogo é salva na memória no caso de a consola de comando ser desligada. Assim que a consola de comando for ligada novamente, a informação do jogo retorna automaticamente. <i>É necessário parar os tempos antes de desligar a consola de comando.</i>	

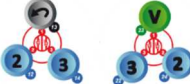
Recarga da consola de comando (modelo de transmissão por rádio)	
A consola de controlo está equipada com baterias que permitem uma autonomia de cerca de 16 horas quando totalmente carregada. Quando não estiver em uso, a consola tem de ser recarregada com a fonte de alimentação fornecida. (Utilize apenas a fonte de alimentação fornecida pela STRAMATEL). ✓ Desligue a consola de comando. Desconecte o teclado USB e outras consolas de controlo. ✓ Conecte a fonte de alimentação na parte traseira da consola de comando, em seguida, ligue-a na tomada elétrica adequada (esta deve estar mais próximo possível e ser de fácil acesso). A consola de comando deve estar em recarga permanente quando não estiver em uso (sistema de carregamento lento não deteriora as baterias). Use apenas a fonte de alimentação fornecida pela STRAMATEL.	



Funções da consola de comando



Teclas são numeradas de 0-28

	ON/OFF
	Seleção do desporto / Introdução dos dados numéricos / Introdução dos nomes da equipa no modo SMS
	Pontuações / Número de time-outs solicitados (uma vez que o time-out esteja em execução)
	Faltas de equipa
	Tempos de exclusão
	Início /paragem do tempo de jogo, tempo de descanso, tempo extra
	Iniciar ou parar o time-out
	Buzina
	Carregamento de um período de jogo ou de um período de tempo extra
	Para trás
	Carregamento de um novo jogo
	Função de correção (mantenha a tecla pressionada e prima uma tecla "score" ou outra tecla)
	Posse de bola / Lado do serviço
	Inversão do visor do tempo na consola de controlo / Inversão das pontuações (desportos de raquete))
	Validação dos parâmetros programados
	Voltar à programação de parâmetros



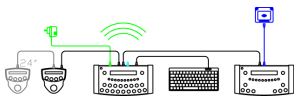
Funções da consola de comando separada "Cronómetro"



	ON/OFF
	Iniciar ou parar um time-out
	Iniciar / parar o tempo de jogo, tempo de descanso, tempo extra
	Buzina



● CONFIGURAÇÃO – PROGRAMAÇÃO

Configuração	
Certifique-se de que o marcador está alimentado. Ligue todas as consolas e o teclado USB entre si (as consolas podem ser ligadas em qualquer ordem). Para utilizar a aplicação "Stramatel Multisport" para Android™: descarregue a aplicação no Google Play e ligue o smartphone ou o tablet no lugar do Teclado USB. <i>Nota: a consola de controlo "24 segundos" é fornecida com os marcadores de tempo de posse de bola (modelo SC24). Nos modelos controlados por Rádio fornecidos com a opção kit de cabo: ligar o cabo de 10 metros entre a consola de controlo e a caixa de ligação na parede.</i>	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	
Modelo controlado por rádio: o nível de carga da bateria restante é indicado em seguida. Se a carga da bateria for insuficiente para o jogo, a energia pode ser fornecida ligando o alimentador fornecido.	
A consola de controlo entrará então no último desporto programado. Para alterar o desporto ou aceder ao modo "configuração geral" (Ver "Erro! A origem da referência não foi encontrada." – Página Erro! Marcador não definido. tecla 27 várias vezes.	

Seleção de um desporto ou função	
A consola de controlo está configurada num programa desportivo diferente: prima várias vezes a tecla 27 (acesso ao menu das modalidades).	
Em seguida, selecione o desporto ou a função necessária com o número de tecla indicado no ecrã da consola.	
Altere a configuração do desporto com a tecla 0 (ver abaixo "Programa os parâmetros do desporto") ou jogue com a configuração anterior com a tecla 9.	
Opte por gerir o jogo sem a ligação Android™ com a tecla 0. Se pretender utilizar a ligação Android™, prima a tecla 9 (modelo controlado por rádio: <u>o carregador tem de ser ligado</u> à consola de controlo).	
<u>Utilização da ligação Android TM:</u> alguns botões funções principais: tempos, pontuações, faltas individuais, etc... podem ser bloqueados premindo a tecla 9 ou desbloqueada premindo a tecla 0.	

Programar os parâmetros de um desporto	
Cada desporto tem a sua própria configuração (parâmetros): duração dos períodos de jogo e de tempo extra, número de sets ou número de períodos, etc... Estes parâmetros são guardados na memória para o caso de a consola de controlo ser desligada ou de ser programado um novo desporto (o que facilita a utilização da consola no caso de vários clubes a utilizarem).	
As configurações de um programa (Modo Livre, Basquetebol...) podem ser personalizadas. O novo programa resultante da personalização pode ser guardado na consola de controlo sob qualquer nome de ficheiro e reutilizado (podem ser guardados até 10 ficheiros). Exemplo: "Andebol", "Korfbal", etc...	
Escolha um desporto: o ecrã da consola apresenta a configuração armazenada para este desporto durante alguns segundos. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo. Pressione a tecla 18 novamente uma vez lidos estes dados.	
Altere a configuração com a tecla 0 (ver abaixo) ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 (acesso direto ao jogo).	
Para alterara configuração: volte à configuração de origem da consola neste desporto com a tecla 9 ou use os últimos parâmetros com a tecla 0 ou abra um ficheiro guardado (programas desportivos personalizados) com a tecla 1 (se um ficheiro tiver sido guardado com esse desporto). <u>Configuração:</u> responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola. Para cada pergunta, a consola de controlo oferece a última configuração armazenada (os dados piscam no ecrã da consola): ✓ valide a escolha com a tecla 23 ou selecione outra resposta com as teclas 0 a 9. ✓ programe a duração dos tempos com as teclas 0 a 9 e valide com a tecla 23.	 
Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13.	
Guarde o programa personalizado num ficheiro (programas desportivos personalizados) com a tecla 0 ou abra diretamente o programa de desporto guardado com a tecla 9.	
<u>Guarde o programa desportivo personalizado:</u> escolha um dos ficheiros da memória com as teclas 0 e 9 (menu expansível) e valide com a tecla 23. Tenha cuidado de não substituir um ficheiro existente. Insira o nome do ficheiro que pretende guardar utilizando o modo SMS (ver página seguinte "Programação no modo SMS"). Valide o nome do ficheiro guardado com a tecla 23.	 

Programar os parâmetros de um desporto (continuado a partir da página anterior)

Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.

Desportos com tempo pré-jogo: o tempo pré-jogo pode ser iniciado imediatamente (sem esperar pela programação das equipas) pressione a tecla 3 na consola separada "Cronómetro".



Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores

O nome das equipas, o número e o nome dos jogadores podem ser programados quer com o teclado USB fornecido, quer com um smartphone ou tablet utilizando a aplicação "Stramatel Multisport" Android TM.

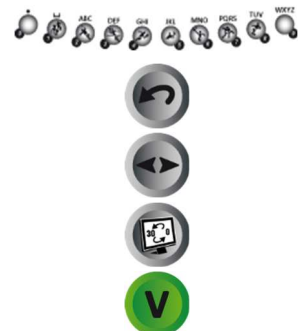


O nome das equipas (apenas) também pode ser programado diretamente no modo SMS na consola de controlo.



Programação em modo SMS (apenas nome das equipas):

- ✓ Insira o nome da equipa Local utilizando as teclas **0** a **9**.
- ✓ Alterar o carácter anteriormente introduzido com a tecla **13**.
- ✓ Mude de equipa com a tecla **20**.
- ✓ Modo de alteração (Letras maiúsculas / minúsculas / números) com a tecla **21**.
- ✓ Valide cada nome com a tecla **23**.



Programação com o teclado USB:

A consola de controlo pode ser ligada a 6 tipos diferentes de teclados: AZERTY, QWERTY, HEBREW, RUSSIAN, ARABIC QWERTY e ARABIC AZERTY (Ver "tipo de teclado USB" – Página 8). *Cuidado, os placares não são sistematicamente compatíveis com a exibição hebraica, russa e árabe.*

Para introduzir letras "latinas" com teclado HEBREW, RUSSIAN ou ÁRABE: configurar o teclado "QWERTY" ou "AZERTY" na consola de controlo.

- ✓ Insira o nome da equipa Local no teclado.
Na configuração AZERTY ou QWERTY, o teclado fornecido permite introduzir quase todas as letras existentes:
 - Para introduzir uma letra com acento, prima a tecla correspondente entre F1 e F11 e, em seguida, introduza a letra. Acentos disponíveis:
- F1 : á, é, ... F2 : à, è, ì, ... F3 : č, ě, ě, ... F4 : â, ê, î, ... F5 : â, è, ... F6 : ä, ë, ü, ... F7 : ã, ñ, õ, ... F8 : ç, ş, q, ... F9 : ã, ë, ü, ... F10 : ő, ú ... F11 : đ, ł, ø, ...
- Da mesma forma, com a tecla F12 pode introduzir letras específicas:
- F12+a : æ F12+d : ð F12+e : ð F12+g : ž F12+n : ŋ F12+o : œ F12+s : ß F12+t : þ F12+z : 3
- ✓ Altere a letra previamente inscrita com a tecla (**Backspace**).
 - ✓ Selecione os jogadores da equipa coma as teclas ↓ (ou ↵) e ↑
 - ✓ Insira o número do jogador usando o teclado numérico.
 - ✓ Para números só com um dígito pressionar a tecla (**Space**) e depois o número. Exemplo um jogador com o número "0" pressionar (**Space**) e depois 0, para um jogador com o número "00" pressionar duas vezes a tecla 0.



Insira o nome do jogador

Programe outro número e nome de jogador da equipa utilizando as teclas (ou) e . ↓↵↑

Mude de equipa com a tecla **↵ (TAB)**.

Modo de alteração (Letras maiúsculas - **ABC** no ecrã da consola / Letras pequenas - **abc** no ecrã da consola) com tecla **Caps Lock**.

- ✓ Saia da programação com a tecla **Esc** (ou com a tecla **23** na consola de controlo).

O tempo pré-jogo pode ser iniciado imediatamente (sem esperar pela programação das equipas) pressione a tecla 3 na consola separada "Cronómetro".



• VÁRIAS CONFIGURAÇÕES

Alguns parâmetros gerais são configuráveis: o idioma da consola de controlo, o idioma do texto apresentado no marcador (opção "combinar mensagens de eventos"), o tipo de teclado USB, o intervalo de tempo em que o relógio do marcador fica aceso, o modo de transmissão da consola de controlo (modelo normal controlado por rádio), a exibição das fitas led, o modo de funcionamento do basquetebol.

Os parâmetros da consola de controlo podem ser reiniciados.

Acesso ao modo "Configuração Geral"	
A consola de controlo está configurada numa modalidade diferente: prima a tecla 27 várias vezes (acesso ao menu das modalidades).	
Mantenha a tecla 27 pressionada durante 1 segundo até que a consola apresente o ecrã "Language Consola".	
Escolha o parâmetro que precisa de alterar com as teclas 0 e 9 (menu expansível).	
Aceda à configuração do parâmetro necessário com a tecla 23 .	
Idioma da consola de controlo	
A consola de controlo é programável em diferentes línguas. Aceda à configuração deste modo tal como descrito anteriormente. Selecione o idioma necessário com o número tecla indicado no ecrã da consola.	
Idioma do texto exibido no marcador (opção "mensagens sobre o jogo")	
As mensagens podem ser exibidas em diferentes línguas. Aceda à configuração deste modo tal como descrito anteriormente. Selecione o idioma necessário com o número tecla indicado no ecrã da consola.	
Tipo de teclado USB	
A consola de controlo pode ser ligada a diferentes tipos de teclados (AZERTY, QWERTY, HEBREW, RUSSIAN, ARABIC QWERTY e ARABIC AZERTY). Aceda à configuração deste modo tal como descrito anteriormente. Selecione o tipo de teclado com as teclas 0 e 9 (menu expansível) e valide a escolha com a tecla 23 . Cuidado, os placares não são sistematicamente compatíveis com a exibição hebraica, russa e árabe.	
Exibição do relógio no marcador	
O marcador está equipado com um relógio que mostra as horas do dia desde que a consola de controlo não esteja ligada e programada num desporto. O relógio pode ser desligado automaticamente durante a noite. Aceda à configuração deste modo tal como descrito anteriormente. Programar o intervalo de tempo em que o relógio está apagado: ✓ Programe as horas com as teclas 0 a 9 e valide a escolha com a tecla 23 . ✓ Programe os minutos da mesma forma e valide a escolha com a tecla 23 .	
Modo de transmissão de consola de controlo (modelo normal controlado por rádio)	
A consola padrão controlada por rádio está equipada com 6 diferentes frequências de transmissão pré-definidas (canais) e também pode ser utilizada no modo de transmissão por cabo. Aceda à configuração deste modo tal como descrito anteriormente. Escolha um canal de rádio diferente com as teclas 0 a 5 ou escolha o modo de transmissão do cabo com a tecla 9 (neste modo a transmissão de rádio está desligada).	
Basquetebol – Fita de leds acende no final do tempo de posse de bola (24 s)	
Se o marcador for utilizado com tempos de posse de bola (Modelo SC24) e fitas led, o modo de funcionamento das fitas led pode ser configurado na consola de controlo. Aceda à configuração do modo de basquetebol (BASQUETEBOL), conforme descrito anteriormente. Aceda à configuração do modo (24s) com a tecla 0 . Com o número da tecla indicado no ecrã da consola: escolha o modo de funcionamento das fitas led quando o tempo de posse da bola terminar. <i>Em todos os casos, as fitas led vermelhas acendem-se para indicar o fim dos períodos de jogo.</i>	



Basquetebol – Modo (FIBA2020, Quadrado Vermelho)

A consola de controlo pode ser configurada em 2 modos diferentes: antes de 2020 ou novas regras FIBA 2020 com quadrado vermelho exibido quando uma equipa tem 4 faltas.

Aceda à configuração do modo de basquetebol (BASQUETEBOL), conforme descrito anteriormente.

Aceda à configuração do modo de funcionamento do Basquetebol (Quadrado Vermelho) com a tecla **1**.

Escolha o modo de funcionamento do basquetebol com as teclas **0** ou **9**.



Reinício total dos parâmetros da consola

A consola de controlo pode ser completamente reiniciada (configuração de origem em todos os desportos).

Aceda à configuração deste modo (Reinício total) como descrito anteriormente.

Repór os parâmetros (parâmetros de origem) com a tecla **9**.



No caso de novas regras desportivas (Pen USB)

No caso de novas regras desportivas, os programas da consola principal de controlo e da consola de controlo "faltas individuais / pontos" podem ser atualizados utilizando uma Pen USB.

Neste caso, será fornecida uma instrução específica para a atualização do programa com a Pen USB.



● RELÓGIO DO MARCADOR ELETRÓNICO

O marcador está equipado com um relógio que mostra a hora do dia sempre que a consola de controlo não esteja ligada e programada num desporto. O relógio pode ser desligado automaticamente durante a noite numa faixa horária programada (Ver "Exibição do relógio no marcador8).

Se o marcador estiver equipado como opção com uma antena DCF ou GPS, a hora é corrigida automaticamente.

Definição do relógio

Certifique-se de que o marcador está ligado e ligue a consola de controlo principal.

O teclado USB e as outras consolas de controlo não são utilizados neste modo.



Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.



A consola de controlo está configurada numa modalidade diferente: prima várias vezes a tecla **27** (acesso ao menu das modalidades).



Selecione o modo "Acertar hora" com a tecla **18**.



Programe as horas com as teclas **0** a **9** e valide a sua escolha com a tecla **23**.

Programe os minutos da mesma forma e valide a sua escolha com a tecla **23**.



Desligue a consola de controlo, mantendo pressionado a tecla ON / OFF e coloque-a a recarregar.

No caso de falta de energia as horas são permanentemente salvas na memória do marcador eletrónico.



● FICHEIROS GUARDADOS

Abra um programa de desporto guardado (programas desportivos guardados com configurações personalizadas)

Se necessário, ligue as consolas de controlo e o teclado USB entre si (de acordo com a modalidade).



Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.



Se ainda não tiver sido selecionada uma modalidade na consola de controlo: selecione o modo "Ficheiros Gravados" com a tecla **17**.



Selecione o ficheiro guardado pretendido com as teclas **0** e **9** (menu expansível) e valide com a tecla **23**. A modalidade desportiva é automaticamente selecionada. O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos.



Altere a configuração com a tecla **0** ou jogue com a configuração armazenada com a tecla **9**.



● BASQUETEBOL

Configuração	
Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas podem ser ligadas por qualquer ordem). Se for utilizado um sistema de apito de rádio "Tempo de precisão": conecte-o na parte de trás da consola de controlo (ficha 8 de pinos – cabo específico fornecido a pedido).	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	

Verificação do "tempo de precisão" e das fitas led de basquetebol	
Se for utilizado um sistema de apito de rádio "Tempo de precisão": a ligação entre "Tempo de precisão" e a consola principal de controlo pode ser verificada durante os períodos de pré-jogo e de repouso. Durante os 5 últimos minutos do período de pré-jogo e durante os períodos de descanso, é apresentado "SPT" no ecrã da consola para indicar que o "tempo de precisão" está na configuração START: pare o "tempo de precisão" antes do final do período de pré-jogo ou antes do fim do período de descanso.	
Se o marcador for utilizado com tempos de posse de bola (Modelo SC24) e fitas led: as buzinas das unidades de visualização SC24 e as fitas led podem ser verificados durante o período de pré-jogo pressionando a tecla 23 na consola de controlo principal.	

Programação	
Selecione o modo "Basquetebol" com a tecla 1 .	
O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos: duração do período pré-jogo, número e duração dos períodos de jogo, duração dos períodos de tempo extra, duração dos time-outs (3 tempos de time-out são programáveis – o 1º é exibido no ecrã da consola), duração do intervalo de metade de jogo, duração dos outros intervalos de jogo (entre 1º e 2º quarto de jogo / entre 3º e 4º quarto de jogo) e duração do tempo de descanso antes do período extra. Para ver os dados durante mais tempo no ecrã da consola prima a tecla 18 .	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração:</u> responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 .	
Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores"). Nota: o tempo pré-jogo pode ser iniciado imediatamente (sem esperar pela programação das equipas) pressionando a tecla 3 na consola separada "Cronómetro".	

Tempo pré-jogo / Tempo de jogo	
Algumas das funcionalidades do tempo também podem ser controladas pela consola separada "Cronómetro" (Ver "Funções da consola separada "Cronómetro" – Página Funções da consola de comando separada "Cronómetro" 5).	
Iniciar ou parar o tempo pré-jogo com a tecla 18 (tecla desativada– exceto durante os 5 últimos minutos do período de pré-jogo - se for utilizado o "tempo de precisão").	
No marcador: exiba o relógio em vez do tempo pré-jogo com a tecla 21 ('c' é exibido no ecrã da consola – Tenha em atenção: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'k' / FI: 'k').	
Se necessário, pare o tempo pré-jogo para carregar o período do 1º período jogo com a tecla 28 .	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 (tecla desativada se for utilizado o "tempo de precisão").	
Exibir no ecrã da consola o tempo de jogo decorrido em vez do tempo restante e vice-versa com a tecla 21 .	
Fim do 1º período de jogo: "antes de 2020": o tempo de descanso começa automaticamente. Modo "FIBA 2020": o tempo de descanso não arranca automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 . Se o tempo do jogo não foi interrompido rápido o suficiente no final do período: volte ao tempo do jogo pressionando as teclas 16 e 18 simultaneamente.	



Tempo pré-jogo / Tempo de jogo (continuou a partir de página anterior)	
Fim do período de descanso: o próximo período de jogo é carregado automaticamente. O número de faltas da equipa volta a zero. O número de pedidos de time-out só volta a zero a meio do tempo de jogo. Inicie o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim do último período de jogo e fim de cada período de tempo extra: o tempo de descanso não começa automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 .	
Fim do período de descanso: o próximo período de tempo extra é carregado automaticamente. O número de pedidos de time-out volta a zero. Inicie o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18 .	 ⇒  + 
✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12 , -10s com a tecla 14 , -1s com tecla 16 , +1s com tecla 20 , +10s com tecla 22 , +1min com tecla 24 .	     
✓ valide com a tecla 18 .	

Pontuações	
Adicione 1, 2 ou 3 pontos com as teclas 10 , 12 , 14 (Local) ou teclas 22 , 24 , 26 (Visitante).	  
Deduz 1, 2 ou 3 pontos pressionando as teclas 16 e 10 , 12 , 14 , 22 , 24 ou 26 simultaneamente.	 +   
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente acumulados na consola de controlo principal.	

Faltas de equipa	
As faltas individuais são inseridas na consola de controlo "Individual faltas/pontos": as faltas da equipa são automaticamente acumuladas na consola de controlo principal.	

Time-out (3 possíveis valores de tempo)	
Pare o tempo do jogo com a tecla 18 e em seguida, inicie o time-out com a tecla 17 . Prima a tecla 17 duas vezes para iniciar o 2º tipo de time-out (2º tempo de time-out programado). Prima a tecla 17 três vezes para iniciar o 3º tipo de time-out (3º tempo de time-out programado). <u>Para interromper um time-out pressionar 3 vezes a tecla 17.</u>	 ⇒ 
Uma vez que o time-out esteja em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante). No 4º quarto a equipa que não usou um time-out até aos 2:00 é marcado automaticamente um time-out.	
Uma vez que o de time-out esteja em funcionamento: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	 + 

Buzina	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 . A buzina toca automaticamente no final de um tempo programado (Pré-jogo, jogo, time-out).	

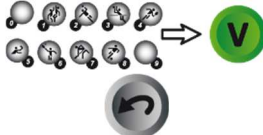
Posse de bola	
Inverta o indicador de posse de bola (Local / Visitante / Setas apagadas) com a tecla 20 .	

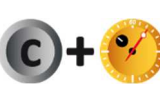
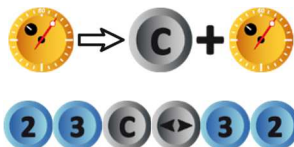
Número do período	
Se necessário, corrija o número do período premindo simultaneamente as teclas 16 e 28 .	 + 

Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	 + 
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	 +  ⇒ 

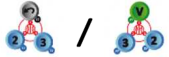
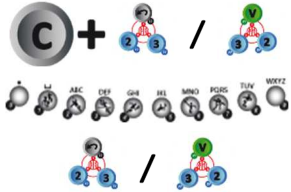
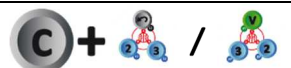
● ANDEBOL

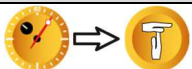
Configuração	
Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas de controlo podem ser ligadas por qualquer ordem).	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	

Programação	
Selecione o modo "Andebol" com a tecla 2 .	
O ecrã da consola apresenta a configuração armazenada durante alguns segundos: duração do período pré-jogo, duração dos períodos de jogo e modo de visualização do tempo de jogo (contagem do tempo crescente ou decrescente, períodos acumulados ou não), duração dos períodos de tempo extra, duração dos time-outs, visualização do número de time-outs ou do número de exclusões no marcador. Os seguintes dados também podem ser programados: reposição dos time-outs no final de cada período ou apenas no final do jogo, exibição ou não dos time-outs e do tempo de descanso no marcador, obrigação ou não parar o tempo de jogo antes de lançar um tempo de exclusão. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração:</u> responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores7). Nota: o tempo pré-jogo pode ser iniciado imediatamente (sem esperar pela programação das equipas) pressionando a tecla 3 na consola separada "Cronómetro".	

Tempo pré-jogo / Tempo de jogo	
Algumas das funcionalidades do tempo também podem ser controladas pela consola separada "Cronómetro" separada (Ver "Funções da consola separada Cronómetro" – Página Funções da consola de comando separada "Cronómetro" 5).	
Iniciar ou parar o tempo pré-jogo com a tecla 18 .	
No marcador: exiba o relógio em vez do tempo pré-jogo com a tecla 21 ('c' é exibido no ecrã da consola – Tenha em atenção: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').	
Se necessário, pare o tempo pré-jogo para carregar o período de 1º jogo com a tecla 28 .	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim do primeiro período de jogo: o tempo de descanso começa automaticamente no modo de contagem. Se o tempo de jogo no final do período não for parado rápido: volte ao tempo do jogo pressionando as teclas 16 e 18 simultaneamente.	
Pare o tempo de descanso e carregue um novo período de jogo ou um período de tempo extra com a tecla 28 .	
Fim do último período de jogo e fim de cada período de tempo extra: o tempo de descanso não começa automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18 . ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12 , -10s com a tecla 14 , -1s com tecla 16 , +1s com tecla 20 , +10s com tecla 22 , +1min com tecla 24 . Valide com a tecla 18 .	

Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente acumulados na consola de controlo principal.	

Exclusões	
Estão disponíveis 3 exclusões de 2 ou 4 minutos para cada equipa. Pare o tempo de jogo com a tecla 18 (se necessário - ver Programação). Para lançar um tempo de exclusão: ✓ pode escolher o número do jogador com as teclas 0 a 9 (o tempo de exclusão pode ser lançado sem atribuí-lo a um jogador). ✓ lançar um tempo de exclusão com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou teclas 22, 23, 24 (Visitante). Pressione a tecla apropriada uma ou duas vezes para escolher tempo da exclusão (2 ou 4 minutos). <i>Para cada equipa: o tempo de exclusão mais curto é apresentado no ecrã da consola.</i>	 
Para alterar o número do jogador excluído: ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ Insira o novo número do jogador com as teclas 0 a 9. ✓ validar o novo número do jogador com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou as teclas 22, 23, 24 (Visitante).	
Para eliminar 1 tempo de exclusão: mantenha a tecla 16 pressionada e prima as teclas 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 duas vezes.	

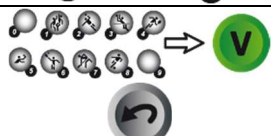
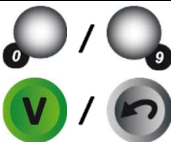
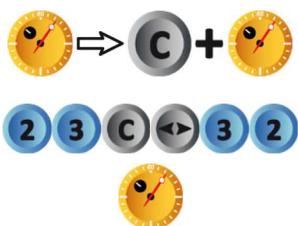
Time-Outs	
Pare o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, inicie o time-out com a tecla 17 .	
Uma vez que o time-out está em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Assim que o time-out esteja em execução: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	

Buzina	
A buzina pode tocar automaticamente ou não no final de um tempo programado (Pré-jogo, jogo, time-outs).	
Cancelar ou seleccionar esta função premindo as teclas 16 e 19 simultaneamente ('h' exibidas no ecrã da consola = buzina automática – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB, DA, SV: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Toque a buzina manualmente com a tecla 19 .	

Número do período	
Se necessário, corrija o número do período premindo simultaneamente as teclas 16 e 28 .	

Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	

• VOLEIBOL

Configuração	
Ligue o teclado USB à consola principal (as outras consolas de controlo não são utilizadas neste modo)	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	
Programação	
Selecione o modo "Voleibol" com a tecla 3 .	
O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos: início automático de time-outs técnicos ou não, duração dos time-outs técnicos, se necessário, e duração dos outros time-outs. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
Para alterar a configuração: responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 .	
Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores7).	
Insira os 12 jogadores em campo no início do jogo: ✓ Insira cada número de jogador com as teclas 0 e 9 (menu expansível). ✓ validar cada número com a tecla 23 ou voltar ao jogador anterior com a tecla 13.	
Tempo de jogo	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Se necessário, pare o tempo do jogo com a tecla 18 e reinicie (volta a 0) com a tecla 28 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. ✓ entrar com a tecla 18.	
Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Validar os sets ganhos com a tecla 23 .	
É possível voltar à última operação com a tecla 13 (as últimas 3 operações podem ser canceladas). O número de pontos e sets pode ser corrigido automaticamente.	
Caso específico – Jogo de despromoção Euroliga: no fim do jogo, se os resultados forem iguais após 2 jogos, é possível jogar um Golden set vencido aos 15 pontos. Pressione a tecla 28 , depois a tela 9 . O Golden set pode começar	

Lado do serviço	
Inverta o lado de serviço com a tecla 20 .	

Substituições	
Entre no modo "Substituições" com a tecla 21 .	
Insira o número do jogador substituído, em seguida, o número do jogador que entra no jogo com as teclas 0 a 9 .	
Corrija o último número introduzido com a tecla 13 . Passe do número de jogador substituído para o número de jogadores que entram no jogo com a tecla 23 .	
Valide a substituição com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	

Número de substituições	
Conte as substituições efetuadas durante o set com a tecla 11 (Local) ou a tecla 25 (Visitante).	
Corrija as substituições efetuadas durante o set premindo simultaneamente as teclas 16 e 11 ou 25 .	
O número de substituições efetuadas durante o set pode ser visualizado no lugar do tempo no marcador. Mantenha a tecla 16 pressionada e prima a tecla 28 vezes ('S' é exibida no ecrã da consola – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB,NL,PT,SV:'S' / DA:'R' / FI:'V').	

Time-outs padrão	
Pare o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, inicie o time-out com a tecla 17 .	
Uma vez que o time-out está em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Assim que o time-out esteja em execução: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	

Time-outs técnicos	
Se optou por time-outs técnicos automáticos: nos primeiros 4 sets, os time-outs técnicos começam automaticamente e a buzina pode tocar automaticamente quando a primeira equipa marca 8 ou 16 pontos (ver "Buzina" abaixo).	

Buzina	
Se optou por time-outs técnicos automáticos: ✓ A buzina pode tocar automaticamente ou não no início de um tempo de pausa técnico. ✓ Cancelar ou selecionar esta função premindo as teclas 16 e 19 simultaneamente ('h' exibidas no ecrã da consola = buzina automática – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB, DA, SV: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 .	

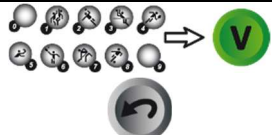
Exibição do relógio no marcador	
O relógio pode ser exibido em vez do tempo no marcador. Mantenha a tecla 16 pressionada e prima a tecla 28 vezes ('c' é exibida no ecrã da consola – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'k' / FI: 'k').	

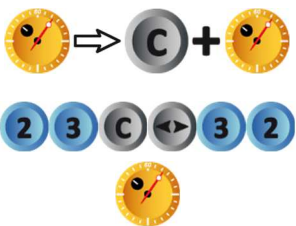
Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	



● TÊNIS

Configuração	
Ligue o teclado USB à consola principal (as outras consolas de controlo não são utilizadas neste modo)	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	

Programação	
Selecione o modo "Ténis" com a tecla 4 .	
O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos: número de sets, número de jogos para ganhar um set, operação com ou sem sistema de pontos decisivos (No-Ad – "N-A" no ecrã da consola), modo de funcionamento no último set (definido por um tie-break em 7 pontos ganhos, por um tie-break em 10 pontos ganhos ou set normal em x jogos ganhos), sets jogados com ou sem Tie-Break, set final jogado com ou sem Tie-Break ("TB" no ecrã da consola). Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
Para alterar a configuração: responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores")	

Tempo de jogo	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Se necessário, pare o tempo do jogo com a tecla 18 e reponha o tempo (de volta a 0) com a tecla 28 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. ✓ entrar com a tecla 18.	

Pontuações	
Insira os pontos com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante). <i>Os jogos e os sets são contados automaticamente.</i>	
É possível voltar à última operação com a tecla 13 (as últimas 3 operações podem ser canceladas). O número de pontos, jogos e sets pode ser corrigido automaticamente.	
Corrija (apenas) os pontos premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	

Lado de serviço

O lado de serviço é invertido automaticamente em cada jogo e durante o Tie-Breaks.
 Se necessário, inverta o lado de serviço com a tecla **20**.



Lado exibição das equipas e do lado das suas pontuações

Pode alterar o lado dos nomes da equipa e as suas pontuações na consola de controlo e no marcador para acompanhar a mudança do lado dos jogadores durante a partida.
 Inverta o visor manualmente com a tecla **21**.



Exibição do relógio no marcador

O relógio pode ser exibido em vez do tempo no marcador.
 Mantenha a tecla **16** pressionada e prima a tecla **28** vezes ('c' é exibida no ecrã da consola – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').



Fim do jogo

Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas **16** e **15**, em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.



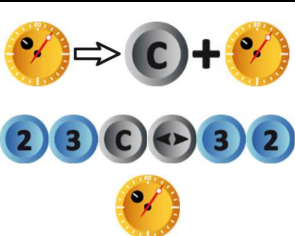
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas **16** e **15** simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla **27**.



● TÊNIS DE MESA

Configuração	
Ligue o teclado USB à consola principal (as outras consolas de controlo não são utilizadas neste modo).	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	

Programação	
Selecione o modo "Ténis de Mesa" com a tecla 5.	
O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos: número de sets. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9.	
Para alterar a configuração: responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9, e valide a sua resposta com a tecla 23.	
Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13.	
Insira o nome das equipas (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores")	

Tempo de jogo	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18.	
Se necessário, pare o tempo do jogo com a tecla 18 e reponha o tempo (de volta a 0) com a tecla 28.	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. ✓ entrar com a tecla 18.	

Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26.	
Validar os sets ganhos com a tecla 23.	
É possível voltar à última operação com a tecla 13 (as últimas 3 operações podem ser canceladas). O número de pontos e sets pode ser corrigido automaticamente.	

Lado de serviço

O lado de serviço é invertido automaticamente.

Se necessário, inverta o lado de serviço com a tecla **20**.



Lado exibição das equipas e do lado das suas pontuações

Pode alterar o lado dos nomes da equipa e as suas pontuações na consola de controlo e no marcador para acompanhar a mudança do lado dos jogadores durante a partida.

Inverta o visor manualmente com a tecla **21**.



Exibição do relógio no marcador

O relógio pode ser exibido em vez do tempo no marcador.

Mantenha a tecla **16** pressionada e prima a tecla **28** vezes ('c' é exibida no ecrã da consola – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').



Fim do jogo

Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas **16** e **15**, em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.

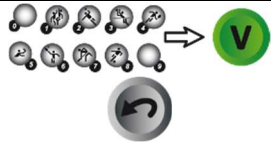


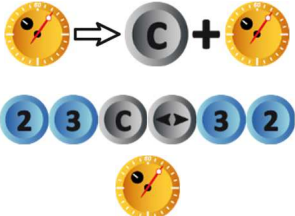
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas **16** e **15** simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla **27**.



● BADMINTON

Configuração	
Ligue o teclado USB à consola principal (as outras consolas de controlo não são utilizadas neste modo)	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	

Programação	
Selecione o modo "Badminton" com a tecla 6 .	
O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos: número de pontos para ganhar um set - 21 pontos (30-29 no máximo e 2 sets ganhos), 15 pontos (21-20 no máximo e 2 sets ganhos) ou 11 pontos (11-10 no máximo e 3 sets ganhos). Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração:</u> responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores")	

Tempo de jogo	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Se necessário, pare o tempo do jogo com a tecla 18 e reponha o tempo (de volta a 0) com a tecla 28 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. ✓ entrar com a tecla 18.	

Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Validar os sets ganhos com a tecla 23 .	
É possível voltar à última operação com a tecla 13 (as últimas 3 operações podem ser canceladas). O número de pontos e sets pode ser corrigido automaticamente.	

Lado do serviço

Inverta o lado de serviço com a tecla **20**.



Lado exibição das equipas e do lado das suas pontuações

Pode alterar o lado dos nomes da equipa e as suas pontuações na consola de controlo e no marcador para acompanhar a mudança do lado dos jogadores durante a partida.

Inverta o visor manualmente com a tecla **21**.



Tempo de repouso

Iniciar ou parar o tempo de descanso com a tecla **17**.



Exibição do relógio no marcador

O relógio pode ser exibido em vez do tempo no marcador.

Mantenha a tecla **16** pressionada e prima a tecla **28** vezes ('c' é exibida no ecrã da consola – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL: PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').



Fim do jogo

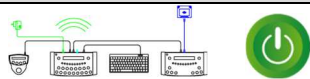
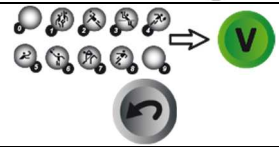
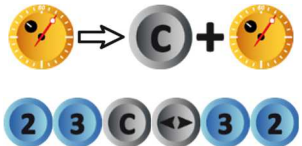
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas **16** e **15**, em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.



Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas **16** e **15** simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla **27**.



● HOQUEI EM PATINS

Configuração	
Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas de controlo podem ser ligadas por qualquer ordem). Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	
Programação	
Selecione o modo "Hóquei em Patins" com a tecla 7 .	
O ecrã da consola apresenta a configuração armazenada durante alguns segundos: duração do período pré-jogo, exibição das faltas da equipa ou não, número e duração dos períodos de jogo, modo de visualização do tempo do jogo (contagem crescente ou decrescente), duração dos períodos de tempo extra, duração dos time-outs, número de time-outs (1 por jogo ou 1 por período), duração dos períodos de descanso entre os períodos de jogo. A duração de cada exclusão também pode ser programada. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração:</u> responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores"). Nota: o tempo pré-jogo pode ser iniciado imediatamente (sem esperar pela programação das equipas) pressionando a tecla 3 na consola separada "Cronómetro".	
Tempo pré-jogo / Tempo de jogo	
Algumas das funcionalidades do tempo também podem ser controladas pela consola separada "Cronómetro" (Ver "Funções da consola separada "Cronómetro"" – Página Funções da consola de comando separada "Cronómetro" 5).	
Iniciar ou parar o tempo pré-jogo com a tecla 18 .	
No marcador: exiba o relógio em vez do tempo pré-jogo com a tecla 21 ('c' é exibido no ecrã da consola – Tenha em atenção: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').	
Se necessário, pare o tempo pré-jogo para carregar o período de 1º jogo com a tecla 28 .	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Tempo de jogo no modo decrescente: exibir no ecrã da consola o tempo de jogo decorrido em vez do tempo restante e vice-versa com a tecla 21 .	
Fim do 1º período de jogo: o tempo de descanso começa automaticamente no modo de contagem crescente. Se o tempo do jogo não foi interrompido rápido o suficiente no final do período: volte ao tempo do jogo pressionando as teclas 16 e 18 simultaneamente.	
Fim do período de descanso: o próximo período de jogo é carregado automaticamente. Inicie o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim do último período de jogo e fim de cada período de tempo extra: o tempo de descanso não começa automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 . Este período de repouso não se limita ao tempo programado: pare o tempo de descanso e carregue um novo período de jogo ou um período de tempo extra com a tecla 28 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18 . ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12 , -10s com a tecla 14 , -1s com tecla 16 , +1s com tecla 20 , +10s com tecla 22 , +1min com tecla 24 . Valide com a tecla 18 .	

Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente acumulados na consola de controlo principal.	

Faltas de equipa	
Adicione 1 falta de equipa com a tecla 11 (Local) ou a tecla 25 (Visitante).	
Deduza 1 falta da equipa pressionando simultaneamente as teclas 16 e 11 ou 25 .	

Exclusões (a duração pode ser modificado durante a programação)	
Estão disponíveis 3 tempos de 2, 4 ou 10 minutos para cada equipa. Para lançar um tempo de exclusão: ✓ pode escolher o número do jogador com as teclas 0 a 9 (o tempo de exclusão pode ser lançado sem atribuí-lo a um jogador). ✓ lançar um tempo de exclusão com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou teclas 22, 23, 24 (Visitante). Pressione a tecla apropriada uma vez, duas ou três vezes para escolher a duração da exclusão (2, 4 ou 10 minutos). <i>Para cada equipa: o tempo de exclusão mais curto é apresentado no ecrã da consola.</i>	 
Para alterar o número do jogador excluído: ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ Insira o novo número do jogador com as teclas 0 a 9. ✓ validar o novo número do jogador com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou as teclas 22, 23, 24 (Visitante).	  
Para eliminar 1 tempo de exclusão: mantenha a tecla 16 pressionada e prima as teclas 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 duas vezes.	

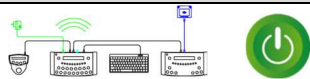
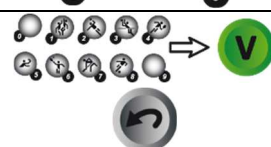
Time-out	
Pare o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, inicie o time-out com a tecla 17 .	 → 
Uma vez que o time-out está em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Uma vez que o time-out esteja em funcionamento: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	

Buzina	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 .	
<i>A buzina toca automaticamente no final de um tempo programado (Pré-jogo, jogo, time-out).</i>	

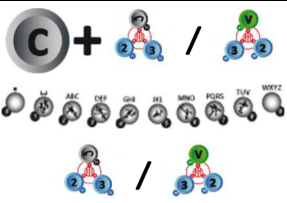
Número do período	
Se necessário, corrija o número do período premindo simultaneamente às teclas 16 e 28 .	

Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	

• HÓQUEI EM LINHA

Configuração	
Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas de controlo podem ser ligadas por qualquer ordem). Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	
Programação	
Selecione o modo "Hóquei em Linha" com a tecla 10 .	
O ecrã da consola apresenta a configuração armazenada durante alguns segundos: duração do período pré-jogo, número e duração dos períodos de jogo, modo de visualização do tempo do jogo (crescente ou decrescente), duração dos períodos de tempo extra, duração dos time-outs, número de time-outs (1 por jogo ou 1 por período), duração dos períodos de descanso entre os períodos de jogo. A duração de cada exclusão também pode ser programada. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração</u> : responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores"). Nota: o tempo pré-jogo pode ser iniciado imediatamente (sem esperar pela programação das equipas) pressionando a tecla 3 na consola separada "Cronómetro".	
Tempo pré-jogo / Tempo de jogo	
Algumas das funcionalidades do tempo também podem ser controladas pela consola separada "Cronómetro" (Ver "Funções da consola separada "Cronómetro"" – Página Funções da consola de comando separada "Cronómetro" 5).	
Iniciar ou parar o tempo pré-jogo com a tecla 18 .	
No marcador: exiba o relógio em vez do tempo pré-jogo com a tecla 21 ('c' é exibido no ecrã da consola – Tenha em atenção: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').	
Se necessário, pare o tempo pré-jogo para carregar o período de 1º jogo com a tecla 28 .	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Tempo de jogo no modo decrescente: exibir no ecrã da consola o tempo de jogo decorrido em vez do tempo restante e vice-versa com a tecla 21 .	
Fim do 1º período de jogo: o tempo de descanso começa automaticamente no modo de contagem. Se o tempo do jogo não foi interrompido rápido o suficiente no final do período: volte ao tempo do jogo pressionando as teclas 16 e 18 simultaneamente.	
Fim do período de descanso: o próximo período de jogo é carregado automaticamente. Inicie o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim do último período de jogo e fim de cada período de tempo extra: o tempo de descanso não começa automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 . Este período de repouso não se limita ao tempo programado: pare o tempo de descanso e carregue um novo período de jogo ou um período de tempo extra com a tecla 28 .	 
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. Valide com a tecla 18.	 

Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente acumulados na consola de controlo principal.	

Exclusões (a duração pode ser modificado durante a programação)	
Estão disponíveis 3 tempos de 2, 5 ou 10 minutos para cada equipa. Para lançar um tempo de exclusão: ✓ pode escolher o número do jogador com as teclas 0 a 9 (o tempo de exclusão pode ser lançado sem atribuí-lo a um jogador). ✓ lançar um tempo de exclusão com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou teclas 22, 23, 24 (Visitante). Pressione a tecla apropriada uma vez, duas ou três vezes para escolher a duração da exclusão (2, 5 ou 10 minutos). <i>Para cada equipa: o tempo de exclusão mais curto é apresentado no ecrã da consola.</i>	 
Para alterar o número do jogador excluído: ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ Insira o novo número do jogador com as teclas 0 a 9. ✓ validar o novo número do jogador com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou as teclas 22, 23, 24 (Visitante).	
Para eliminar 1 tempo de exclusão: mantenha a tecla 16 pressionada e prima as teclas 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 duas vezes.	

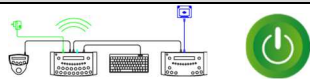
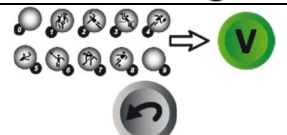
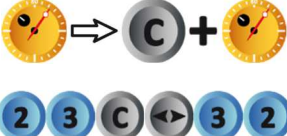
Time-out	
Pare o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, inicie o time-out com a tecla 17 .	
Uma vez que o time-out está em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Assim que o time-out esteja em execução: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	

Buzina	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19. <i>A buzina toca automaticamente no final de um tempo programado (Pré-jogo, jogo, time-out).</i>	

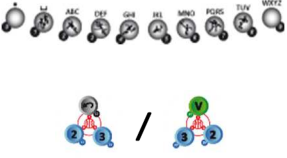
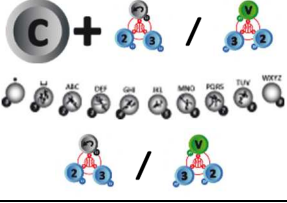
Número do período	
Se necessário, corrija o número do período premindo simultaneamente as teclas 16 e 28 .	

Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	

• HÓQUEI NO GELO

Configuração	
Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas de controlo podem ser ligadas por qualquer ordem). Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	
Programação	
Selecione o modo "Hóquei no Gelo" com a tecla 11 .	
O ecrã da consola apresenta a configuração armazenada durante alguns segundos: duração do período pré-jogo, número e duração dos períodos de jogo, modo de visualização do tempo do jogo (crescente ou decrescente), duração dos períodos de tempo extra, duração dos time-outs, número de time-outs (1 por jogo ou 1 por período), duração dos períodos de descanso entre os períodos de jogo. A duração de cada exclusão também pode ser programada. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração</u> : responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores7). Nota: o tempo pré-jogo pode ser iniciado imediatamente (sem esperar pela programação das equipas) pressionando a tecla 3 na consola separada "Cronómetro".	
Tempo pré-jogo / Tempo de jogo	
Algumas das funcionalidades do tempo também podem ser controladas pela consola separada "Cronómetro" (Ver "Funções da consola separada "Cronómetro"" – Página Funções da consola de comando separada "Cronómetro" 5).	
Iniciar ou parar o tempo pré-jogo com a tecla 18 .	
No marcador: exiba o relógio em vez do tempo pré-jogo com a tecla 21 ('c' é exibido no ecrã da consola – Tenha em atenção: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL: PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').	
Se necessário, pare o tempo pré-jogo para carregar o período de 1º jogo com a tecla 28 .	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Tempo de jogo no modo decrescente: exibir no ecrã da consola o tempo de jogo decorrido em vez do tempo restante e vice-versa com a tecla 21 .	
Fim do 1º período de jogo: o tempo de descanso começa automaticamente no modo de contagem. Se o tempo do jogo não foi interrompido rápido o suficiente no final do período: volte ao tempo do jogo pressionando as teclas 16 e 18 simultaneamente.	
Fim do período de descanso: o próximo período de jogo é carregado automaticamente. Inicie o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim do último período de jogo e fim de cada período de tempo extra: o tempo de descanso não começa automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 . Este período de repouso não se limita ao tempo programado: pare o tempo de descanso e carregue um novo período de jogo ou um período de tempo extra com a tecla 28 .	 
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. Insira com a tecla 18.	

Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente acumulados na consola de controlo principal.	

Exclusões (a duração pode ser modificado durante a programação)	
Estão disponíveis 3 tempos de 2, 5 ou 10 minutos para cada equipa. Para lançar um tempo de exclusão: ✓ pode escolher o número do jogador com as teclas 0 a 9 (o tempo de exclusão pode ser lançado sem atribuí-lo a um jogador). ✓ lançar um tempo de exclusão com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou teclas 22, 23, 24 (Visitante). Pressione a tecla apropriada uma vez, duas ou três vezes para escolher a duração da exclusão (2, 5 ou 10 minutos). <i>Para cada equipa: o tempo de exclusão mais curto é apresentado no ecrã da consola.</i>	
Para alterar o número do jogador excluído: ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ Insira o novo número do jogador com as teclas 0 a 9. ✓ validar o novo número do jogador com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou as teclas 22, 23, 24 (Visitante).	
Para eliminar 1 tempo de exclusão: mantenha a tecla 16 pressionada e prima as teclas 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 duas vezes.	

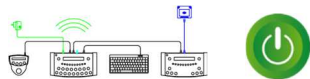
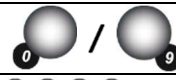
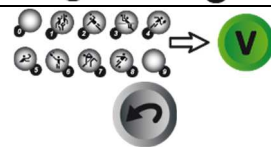
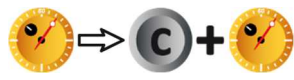
Time-out	
Pare o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, inicie o time-out com a tecla 17 .	
Uma vez que o time-out está em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Assim que o time-out esteja em execução: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	

Buzina	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 .	
<i>A buzina toca automaticamente no final de um tempo programado (Pré-jogo, jogo, time-out).</i>	

Número do período	
Se necessário, corrija o número do período premindo simultaneamente as teclas 16 e 28 .	

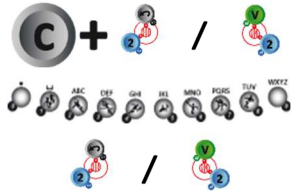
Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	

• UNI-HOCKEY / FLOORBALL

Configuração	
Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas de controlo podem ser ligadas por qualquer ordem). Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	
Programação	
Selecione o modo "Unihockey / Floorball" com a tecla 12 .	
O ecrã da consola apresenta a configuração armazenada durante alguns segundos: duração do período pré-jogo, número e duração dos períodos de jogo, modo de visualização do tempo do jogo (crescente ou decrescente), duração dos períodos de tempo extra, duração dos time-outs, número de time-outs (1 por jogo ou 1 por período), duração dos períodos de descanso entre os períodos de jogo. A duração de cada exclusão também pode ser programada. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração</u> : responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores7). Nota: o tempo pré-jogo pode ser iniciado imediatamente (sem esperar pela programação das equipas) pressionando a tecla 3 na consola separada "Cronómetro".	
Tempo pré-jogo / Tempo de jogo	
Algumas das funcionalidades do tempo também podem ser controladas pela consola separada "Cronómetro" (Ver "Funções da consola separada "Cronómetro"" – Página Funções da consola de comando separada "Cronómetro" 5).	
Iniciar ou parar o tempo pré-jogo com a tecla 18 .	
No marcador: exiba o relógio em vez do tempo pré-jogo com a tecla 21 ('c' é exibido no ecrã da consola – Tenha em atenção: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').	
Se necessário, pare o tempo pré-jogo para carregar o período de 1º jogo com a tecla 28 .	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Tempo de jogo no modo decrescente: exibir no ecrã da consola o tempo de jogo decorrido em vez do tempo restante e vice-versa com a tecla 21 .	
Fim do 1º período de jogo: o tempo de descanso começa automaticamente no modo de contagem. Se o tempo do jogo não foi interrompido rápido o suficiente no final do período: volte ao tempo do jogo pressionando as teclas 16 e 18 simultaneamente.	
Fim do período de descanso: o próximo período de jogo é carregado automaticamente. Inicie o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim do último período de jogo e fim de cada período de tempo extra: o tempo de descanso não começa automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 . Este período de repouso não se limita ao tempo programado: pare o tempo de descanso e carregue um novo período de jogo ou um período de tempo extra com a tecla 28 .	 
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. Insira com a tecla 18.	 



Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente acumulados na consola de controlo principal.	

Exclusões (a duração pode ser modificado durante a programação)	
Estão disponíveis 2 tempos de 2, 5 ou 10 minutos para cada equipa. Para lançar um tempo de exclusão: ✓ pode escolher o número do jogador com as teclas 0 a 9 (o tempo de exclusão pode ser lançado sem atribuí-lo a um jogador). ✓ lançar um tempo de exclusão com as teclas 12, 13 (Local) ou teclas 23, 24 (Visitante). Pressione a tecla apropriada uma vez, duas ou três vezes para escolher a duração da exclusão (2, 5 ou 10 minutos). <i>Para cada equipa: o tempo de exclusão mais curto é apresentado no ecrã da consola.</i>	 
Para alterar o número do jogador excluído: ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ Insira o novo número do jogador com as teclas 0 a 9. ✓ validar o novo número do jogador com as teclas 12, 13 (Local) ou as teclas 23, 24 (Visitante).	
Para eliminar 1 tempo de exclusão: mantenha a tecla 16 pressionada e prima duas vezes as teclas 12, 13, 23 ou 24 .	

Time-out	
Pare o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, inicie o time-out com a tecla 17 .	
Uma vez que o time-out está em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Assim que o time-out esteja em execução: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	

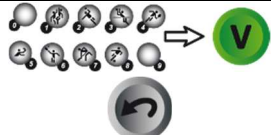
Buzina	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 .	
<i>A buzina toca automaticamente no final de um tempo programado (Pré-jogo, jogo, time-out).</i>	

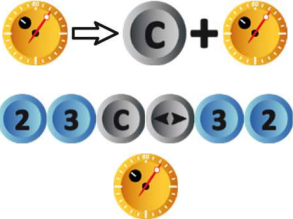
Número do período	
Se necessário, corrija o número do período premindo simultaneamente as teclas 16 e 28 .	

Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	

● FUTEBOL / FUTSAL

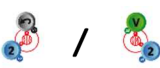
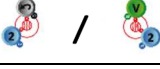
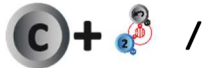
Configuração	
Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas de controlo podem ser ligadas por qualquer ordem).	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	

Programação	
Selecione o modo "Futsal" com a tecla 8 .	
O ecrã da consola apresenta a configuração armazenada durante alguns segundos: duração dos períodos de jogo, modo de visualização do tempo do jogo (crescente ou decrescente), duração dos períodos de tempo extra, duração dos time-outs, duração dos períodos de descanso entre os períodos de jogo, modo de visualização do tempo de descanso (crescente ou decrescente). Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração:</u> responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores").	

Tempo de jogo	
Algumas das funcionalidades do tempo também podem ser controladas pela consola separada "Cronómetro" (Ver "Funções da consola separada "Cronómetro" – Página Funções da consola de comando separada "Cronómetro" 5).	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim do primeiro período de jogo: ✓ Tempo de jogo no modo de contagem crescente ou decrescente e função "buzina automática" selecionada: o tempo de descanso começa automaticamente. ✓ Tempo de jogo no modo de contagem e função "buzina automática" cancelado: o tempo do jogo para, mas o tempo de descanso não começa automaticamente para permitir que a exclusão seja disparada. Inicie manualmente o tempo de repouso com a tecla 18. Se o tempo do jogo não foi interrompido rápido o suficiente no final do período: volte ao tempo do jogo pressionando as teclas 16 e 18 simultaneamente.	
Fim do período de descanso: o próximo período de jogo é carregado automaticamente.	
Inicie o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim do período 2º período e fim de cada período de tempo extra: o tempo de descanso não começa automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 . Este período de repouso não se limita ao tempo programado: pare o tempo de descanso e carregue um novo período de jogo ou um período de tempo extra com a tecla 28 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. ✓ entrar com a tecla 18.	

Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente acumulados na consola de controlo principal.	

Faltas de equipa	
Adicione 1 falta de equipa com a tecla 11 (Local) ou a tecla 25 (Visitante).	
Deduza 1 falta da equipa pressionando simultaneamente as teclas 16 e 11 ou 25 .	

Exclusões	
Estão disponíveis 2 tempos de 2 minutos para cada equipa. Para lançar um tempo de exclusão: ✓ pode escolher o número do jogador com as teclas 0 a 9 (o tempo de exclusão pode ser lançado sem atribuí-lo a um jogador). ✓ lançar um tempo de exclusão com as teclas 12, 13 (Local) ou teclas 23, 24 (Visitante). <i>Para cada equipa: o tempo de exclusão mais curto é apresentado no ecrã da consola.</i>	 
Para alterar o número do jogador excluído: ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ Insira o novo número do jogador com as teclas 0 a 9. ✓ validar o novo número do jogador com as teclas 12, 13 (Local) ou as teclas 23, 24 (Visitante).	  
Para eliminar 1 tempo de exclusão: mantenha a tecla 16 pressionada e prima duas vezes as teclas 12, 13, 23 ou 24 .	

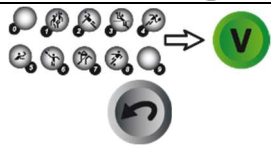
Time-out	
Pare o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, inicie o time-out com a tecla 17 .	
Uma vez que o time-out está em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Assim que o time-out esteja em execução: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	

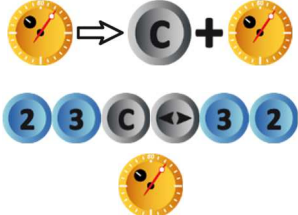
Buzina	
A buzina pode tocar automaticamente ou não no final de um tempo programado (jogo, time-out). Cancelar ou selecionar esta função premindo as teclas 16 e 19 simultaneamente ('h' exibidas no ecrã da consola = buzina automática – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB, DA, SV: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 .	

Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	

● NETBALL

Configuração	
Ligue o teclado USB à consola principal (as outras consolas de controlo não são utilizadas neste modo)	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	

Programação	
Selecione o modo "Netball" com a tecla 0 .	
O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos: duração dos períodos de jogo e modo de visualização do tempo do jogo (contagem crescente ou decrescente), duração dos períodos de tempo extra. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração:</u> responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores7).	

Tempo de jogo	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim dos primeiros 3 períodos de jogo: o tempo de descanso começa automaticamente no modo de contagem. Se o tempo do jogo não foi interrompido rápido o suficiente no final do período: volte ao tempo do jogo pressionando as teclas 16 e 18 simultaneamente.	
Pare o tempo de descanso e carregue um novo período de jogo ou um período de tempo extra com a tecla 28 .	
Fim do período de 4º período e fim de cada período de tempo extra: o tempo de descanso não começa automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. ✓ entrar com a tecla 18.	

Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduz 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	

Buzina	
A buzina pode tocar automaticamente ou não no final de um tempo programado (Jogo, tempo extra). Cancelar ou selecionar esta função premindo as teclas 16 e 19 simultaneamente ('h' exibidas no ecrã da consola = buzina automática – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB, DA, SV: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 .	

Posse de bola	
Inverta o indicador de posse de bola (<i>Local / Visitante / setas apagadas</i>) com a tecla 20 .	

Número do período	
Se necessário, corrija o número do período premindo simultaneamente as teclas 16 e 28 .	

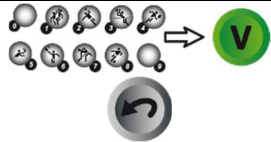
Exibição do relógio no marcador	
No marcador: exiba o relógio em vez do tempo com a tecla 21 ('c' é exibido no ecrã da consola – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').	

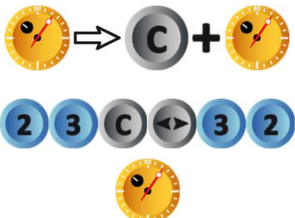
Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	



● BOXE

Configuração	
Ligue o teclado USB à consola principal (as outras consolas de controlo não são utilizadas neste modo)	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	

Programação	
Selecione o modo "Boxe" com a tecla 9 .	
O ecrã da consola apresenta a configuração armazenada durante alguns segundos: número e duração dos rounds, modo de visualização do tempo do round (contagem crescente ou decrescente), duração dos períodos de descanso. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração:</u> responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome dos boxers (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores7)	

Tempo	
Iniciar ou parar o tempo do round com a tecla 18 .	
Fim dos rounds: o tempo de descanso começa automaticamente.	
Fim do período de descanso: o próximo round é carregada automaticamente.	
Correção do tempo do round: ✓ parar o tempo do round com a tecla 18 e, em seguida, introduzir no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. ✓ entrar com a tecla 18.	

Avisos	
Adicione 1 aviso com a tecla 11 (Local) ou a tecla 25 (Visitante).	
Deduz 1 aviso premindo simultaneamente as teclas 16 e 11 ou 25 .	

Buzina	
A buzina pode tocar automaticamente ou não no final de um tempo programado (Round, tempos de repouso). Cancelar ou selecionar esta função premindo as teclas 16 e 19 simultaneamente ('h' exibidas no ecrã da consola = buzina automática – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB, DA, SV: 'h' / NL: 't' / PT: 'b' / FI: 's').	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 .	

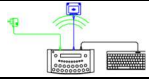
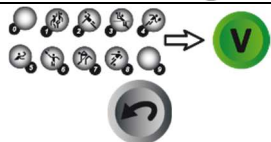
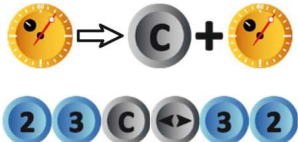
Número do round	
Se necessário, corrija o número do round premindo simultaneamente as teclas 16 e 28 .	

Fim da luta	
Carregue um tipo semelhante de configuração de boxe premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome do boxeur.	
Carregue um tipo diferente de configuração de boxe: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	

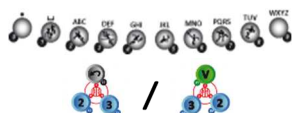
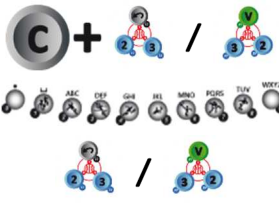


• MODO "LIVRE" – MODO "PERÍODOS"

Este modo permite criar o seu próprio programa para qualquer desporto jogado em vários períodos (por exemplo, minibásquete ou Luta Livre).

Configuração	
Ligue o teclado USB à consola principal (as outras consolas de controlo não são utilizadas neste modo)	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	
Programação	
Selecione o modo "Livre" com a tecla 15 . A escolha entre o modo "períodos" e o modo "sets" é feita na configuração do desporto (ver abaixo).	
O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos: no modo "períodos": número e duração dos períodos de jogo, modo de visualização do tempo do jogo (contagem crescente ou decrescente), duração dos períodos de tempo extra, duração dos time-outs, modo de visualização dos tempos secundários (tempos de exclusão no modo de contagem crescente ou decrescente), duração das exclusões, visualização do número de time-outs ou do número de exclusões no marcador, exibição das faltas da equipa ou não. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
<u>Para alterar a configuração</u> : responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores7).	
Tempo de jogo	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Tempo no modo decrescente: visualizar no ecrã da consola o tempo de jogo decorrido em vez do tempo restante e vice-versa com a tecla 21 .	
Fim do 1º período de jogo: o tempo de descanso começa automaticamente no modo de contagem. Se o tempo do jogo não foi interrompido rápido o suficiente no final do período: volte ao tempo do jogo pressionando as teclas 16 e 18 simultaneamente.	
Pare o tempo de descanso e carregue um novo período de jogo ou um período de tempo extra com a tecla 28 .	
Fim do último período de jogo e fim de cada período de tempo extra: o tempo de descanso não começa automaticamente. Se necessário, prima a tecla 18 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. Insira com a tecla 18.	
Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduz 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Repor a pontuação (de volta a 0) premindo simultaneamente as teclas 15 e 10 ou 26 .	

Faltas de equipa	
Adicione 1 falta de equipa com a tecla 11 (Local) ou a tecla 25 (Visitante).	
Deduza 1 falta da equipa pressionando simultaneamente as teclas 16 e 11 ou 25 .	
Repore as faltas da equipa (de volta a 0) premindo simultaneamente as teclas 15 e 11 ou 25 .	

Tempos de exclusão - em modo de contagem decrescente	
Estão disponíveis 3 tempos de exclusão para cada equipa: ✓ pode escolher o número do jogador com as teclas 0 a 9 (não obrigatório). ✓ lançar um tempo de exclusão com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou teclas 22, 23, 24 (Visitante). <i>Para cada equipa: o tempo de exclusão mais curto é apresentado no ecrã da consola.</i>	
Para alterar o número do jogador excluído: ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ insira o novo número do jogador com as teclas 0 a 9. ✓ validar o novo número do jogador com as teclas 12, 13, 14 (Local) ou as teclas 22, 23, 24 (Visitante).	
Para eliminar 1 tempo de exclusão: mantenha a tecla 16 pressionada e prima as teclas 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 duas vezes.	
Elimine todos os tempos de exclusão premindo as teclas 15 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente.	

Tempos médicos – em modo de contagem crescente (para luta livre, por exemplo)	
1 tempo médico está disponível para cada equipa.	
Iniciar ou parar um tempo médico com a tecla 13 (Local) ou a tecla 23 (Visitante).	
Eliminar 1 tempo médico premindo simultaneamente as teclas 16 e 13 ou 23 .	

Time-out	
Pare o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, inicie o time-out com a tecla 17 .	
Uma vez que o time-out está em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Assim que o time-out esteja em execução: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Repore o número de pedidos de time-out pedidos (volta a 0) premindo simultaneamente as teclas 15 e 17 .	

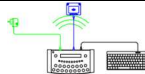
Buzina	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 .	
<i>A buzina toca automaticamente no final de um tempo programado (Jogo, time-outs).</i>	

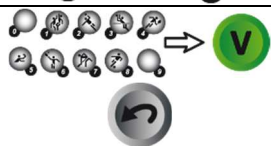
Posse de bola	
Inverta o indicador de posse de bola (<i>Local / Visitante / setas apagadas</i>) com a tecla 20 .	

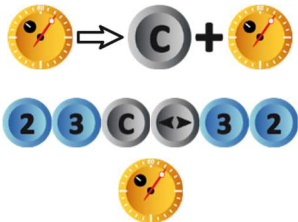
Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla 27 .	

• MODO "LIVRE" – MODO "SETS"

Este modo permite criar o seu programa para qualquer desporto jogado em um ou vários sets (exemplo, desportos de raquete ou pelota)

Configuração	
Ligue o teclado USB à consola principal (as outras consolas de controlo não são utilizadas neste modo)	
Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	

Programação	
Selecione o modo "Livres" com a tecla 15 . A escolha entre o modo "períodos" e o modo "sets" é feita na configuração do desporto (ver abaixo).	
O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos: no modo "sets": número de sets, número de pontos para ganhar um set, número de pontos para ganhar o último set, duração dos time-outs. Prima a tecla 18 para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.	
Altere a configuração com a tecla 0 ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 .	
Para alterar a configuração: responda às várias perguntas apresentadas no ecrã da consola com as teclas 0 a 9 , e valide a sua resposta com a tecla 23 . Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13 .	
Insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores7).	

Tempo de jogo	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Se necessário, pare o tempo do jogo com a tecla 18 e reponha o tempo (de volta a 0) com a tecla 28 .	
Correção do tempo do jogo: ✓ parar o tempo do jogo com a tecla 18 e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas 16 e 18. ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla 12, -10s com a tecla 14, -1s com tecla 16, +1s com tecla 20, +10s com tecla 22, +1min com tecla 24. ✓ entrar com a tecla 18.	

Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduz 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se necessário, repor as pontuações (de volta a 0) premindo simultaneamente as teclas 15 e 10 ou 26 simultaneamente.	
Uma vez alcançada a pontuação mínima por set: valide o set ganho com a tecla 23 .	
É possível voltar à última operação com a tecla 13 (as últimas 3 operações podem ser canceladas). O número de pontos e sets pode ser corrigido automaticamente.	

Lado do serviço

Inverta o lado de serviço com a tecla **20**.



Time-out

Pare o tempo do jogo com a tecla **18** e, em seguida, inicie o time-out com a tecla **17**.



Uma vez que o time-out está em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla **10** (Local) ou a tecla **26** (Visitante).



Assim que o time-out esteja em execução: apague 1 pedido de time-out, premindo simultaneamente as teclas **16** e **10** ou **26**.



Repór o número de pedidos de time-out pedidos (volta a 0) premindo simultaneamente as teclas **15** e **17**.



Buzina

Tocar a buzina manualmente com a tecla **19**.

A buzina toca automaticamente no final de um tempo programado (jogo, time-outs).



Exibição do relógio no marcador

O relógio pode ser exibido em vez do tempo no marcador.

Mantenha a tecla **16** pressionada e prima a tecla **28** vezes ('c' é exibida no ecrã da consola – Nota: a letra exibida depende do idioma programado: GB: 'c' / NL, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').



O vencedor do jogo

Selecione o vencedor do jogo com a tecla **21**: o número de sets do vencedor pisca no ecrã da consola.



Se a pontuação for igual: selecione um vencedor com a tecla **10** (Local) ou a tecla **26** (Visitante).).



Fim do jogo

Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas **16** e **15**, em seguida, insira o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.



Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas **16** e **15** simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla **27**.



● NOTAS

[illegible]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

OPÇÃO DE EXIBIÇÃO DE MENSAGENS EM

MOVIMENTO

CONSOLA DE CONTROLE 452M ALPHA



Modelos com o nome das equipas programável

Imagens não vinculativas



● GERAL

A opção é para exibir mensagens fixas ou em movimento no local dos nomes das equipas programável.

Pode ser controladas diretamente a partir da consola de controlo ou usando um "smartphone" ou "tablet" com a aplicação "Stramatel Multisport" para AndroidTM.

Tipos de mensagens

Programação na consola de controle: 1000 caracteres estão disponíveis para a escrita numa única mensagem.

Programação no "smartphone" ou "tablet": 1000 caracteres estão disponíveis para a escrita de várias mensagens, como:

- ✓ 4 mensagens de 250 carateres cada (recomendado).
- ✓ 2 mensagens de 500 carateres cada.
- ✓ 1 mensagem de 1000 carateres.

Utilizando "smartphone" ou "tablet" aumenta as possibilidades do console de controle. Até 10 mensagens podem ser pré-registadas. Entre essas 10 mensagens, você pode optar por enviar 4, 2 ou 1 mensagens para a consola de controle.

A velocidade para exibir uma mensagem é determinada automaticamente para obter a sua visualização (por exemplo, 50 segundos são necessários para exibir uma mensagem de 250 caracteres).

Tipos de exibição

Programação na consola de controle: as mensagens podem ser programadas para serem fixas (somente os primeiros 20 caracteres da mensagem são exibidas) ou em movimento.

Programação no "smartphone" ou "tablet": Cada tipo de mensagens pode ser programado para se exibido fixo ou é movimento.

- ✓ Mensagem fixa (só os primeiros 20 caracteres da mensagem são exibidos): a duração da exibição da mensagem é programável de 10 a 90 segundos (em passos de 10s).
- ✓ Mensagem em movimento: o número de rotações é programável (de 1 a 9 rotações).

Séries de mensagens

Se forem programadas várias mensagens: a ordem de exibição pode ser escolhida.

Exibição de mensagens

Desportos de rede (1) e função cronómetro: as mensagens podem ser exibidas sempre.

Outros desportos (2): as mensagens não são exibidas durante o jogo e nos periodos de time-out.

Notas

Desportos de rede (1) e função cronómetro: as mensagens podem ser programadas a qualquer momento.

Outros desportos (2): a programação das mensagens pode ser feita em qualquer momento, excepto durante o jogo e nos periodos de time-out.

Recomendação: É preferível programar as mensagens antes do início do jogo.

Salvagem de dados

Os dados são salvos na memória no caso da consola de comando ser desligada.



(1) Voleibol, Ténis, Ténis de mesa, Badmington, Modo "Livre" no modo "Sets".

(2) Basquetebol, Andebol, Hóquei em Patins, Hóquei em Linha, Hóquei no Gelo, Uni-Hóquei, Floorball, Futebol, Futsal, NetBall, Boxe, Modo "Livre" no modo "Períodos".



AFFSPORTS. Building sports for life, since 1981.



● PROGRAMAÇÃO

Acesso ao modo de "Programação de mensagens	
Pressione a tecla 27 (A programação das mensagens pode ser feita em qualquer momento, excepto durante o jogo e nos períodos de time-out para os desportos (2).	
NOTA: Se a consola de comando é programada num desporto: pressione durante um segundo a tecla 27 .	

Programar (ou alterar) mensagem e tipo de animação	
Pressione a tecla de 1: a mensagem salva será exibida na tela da consola.	
Se necessário apagar a mensagem actual com a tecla 15 . Confirme com a tecla 9 ou mantenha a mensagem com a tecla 0 .	
Inserir ou alterar a mensagem com o o teclado usb (veja pag. 5)	
validar a mensagem com a tecla 23 .	
Escolha o tipo de animação com as teclas 0 (mensagem fixa) ou 9 (Mensagens em movimento).	

Sair do modo "programar mensagem"	
Pressione a tecla 27 .	

● PROGRAMAÇÃO EM "SMARTPHONE" OU "TABLET"

Geral	
A programação pode ser feita com "smartphone" ou "tablet" através da aplicação "Stramatel Multisport" para AndroidTM (consulte a função de ajuda integrada na aplicação).	
O carregamento de uma nova mensagem para o placar é feito a partir do "smartphone" ou do "tablet", mas com a ajuda da consola de controlo. Este último tem, assim, de ser carregado e programado num determinado desporto. (Nota: durante o carregamento da mensagem, no placar exibe o seguinte: ".....").	



● EXIBIR AS MENSAGENS NO PLACAR

Desportos de rede (1) e funções cronómetro (ou nenhum desporto programado)

As mensagens podem ser exibidas a qualquer momento, pressionando as teclas 16 e 21 simultaneamente ("Mensagem em movimento On" é exibido no ecrã da consola).



Se você pressionar as mesmas teclas **16** e **21**, a exibição da mensagem será interrompido ("Mensagem em movimento OFF" é exibido no ecrã da consola).



Outros desportos (2)

As mensagens podem ser exibidas fora dos períodos de jogo, pressionando as teclas **16** e **21** simultaneamente ("Mensagem em movimento On" é exibido no ecrã da consola).



Se você pressionar as mesmas teclas **16** e **21**, a exibição da mensagem será interrompido ("Mensagem em movimento OFF" é exibido no ecrã da consola).



Mensagens em movimento ON: as mensagens são exibidas automaticamente 4 segundo após o término de cada período de jogo e são substituídos pelos nomes das equipas assim que se inicio o próximo período.

Fora de um jogo (consola de comando desligada)

As mensagens podem ser exibidas junto com o relógio quando o placar não estiver a ser utilizado durante um jogo (consola de comando desligada).

Quando você desligar a consola de comando, escolher se o placar deve exibir as mensagens em movimento (tecla **9**) ou não (tecla **0**).



● TECLADO USB

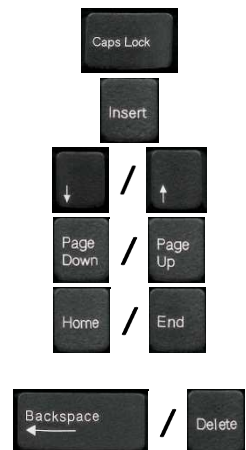
Uso do teclado USB

A consola de comando pode ser conectada a 5 tipos diferentes de teclados: AZERTY, QWERTY, HEBRAICO, RUSSO E ÁRABE (Consulte "tipo teclado - USB" - Página 8). *Cuidado, os placares não são sistematicamente compatíveis com a visualização em hebraico, russo e árabe.*

- ✓ Insira o nome da equipa "Visitada" com o teclado.
Na configuração AZERTY ou QWERTY, o teclado fornecido permite inserir quase todas as letras existentes:
 - Para introduzir uma letra com um acento, pressione a tecla correspondente entre F1 e F11, em seguida, digite a letra. Acentos disponíveis:

F1 : á, é, é, ...	F2 : à, è, ì, ...	F3 : č, ě, ě, ...	F4 : â, ê, î, ...	F5 : â, û, ...
F6 : ä, ë, ü, ...	F7 : ã, ñ, õ, ...	F8 : ç, ş, ş, ...	F9 : â, ë, ü, ...	F10 : ő, ú
F11 : đ, ł, ø, ...				
 - Da mesma forma, com a tecla F12, poderá inserir letras específicas:

F12+a : æ	F12+d : ð	F12+e : ð	F12+g : ž	F12+n : ŋ
F12+o : œ	F12+s : ß	F12+t : þ	F12+z : ž	
- ✓ Mude o modo (Maiúsculas – ABC no visor da consola / Minúsculas – abc no visor da consola) com a tecla **Caps Lock**.
- ✓ Sai ou entre no modo inserir com a tecla **Insert**.
- ✓ Mova a posição do cursor na mensagem com as teclas ← e →.
- ✓ Vá para cima ou para baixo na mensagem (distância de deslocamento = 20 caracteres) com as teclas **Page Down** or **Page Up**.
- ✓ Mova o cursor para o início ou o final da mensagem, com teclas **Home** or **End**.
- ✓ Mude uma letra inserida com as teclas **Backspace** ou **Delete**.



[illegible]

NOTAS

[illegible]

