

CONSOLE-320

Art. 230A: CONSOLE-320 con uscita dati via cavo
 Art. 230B: CONSOLE-320 con uscita dati via cavo + radio

Indice

1. INTRODUZIONE.....	2	8.3 Tempo di Gioco e di Intervallo.....	13
1.1 Alimentazione.....	2	8.4 Tempo di Attacco (Shot clock).....	14
1.2 Collegamenti.....	2	8.5 Tempo di Sospensione (Timeout).....	14
1.3 Console esterne per Cronometri.....	2	9. HOCKEY.....	15
1.4 Aggiornamento del Software.....	3	9.1 Programmazione dei Parametri.....	15
1.5 Garanzia.....	3	9.2 Assegnazione dei Punteggi e dei Falli.....	15
2. SCHERMO.....	3	9.3 Tempo di Gioco e di Intervallo.....	15
3. TASTIERA.....	3	9.4 Tempo di Sospensione (Timeout).....	16
3.1 Tasti alfanumerici.....	3	10. PALLAMANO.....	17
3.2 Tasti multi-funzione.....	3	10.1 Programmazione dei Parametri.....	17
3.3 Tasti singola funzione.....	4	10.2 Assegnazione dei Punteggi e dei Falli.....	17
4. PROGRAMMAZIONE.....	4	10.3 Tempo di Gioco e di Intervallo.....	18
4.1 Selezione dello Sport.....	5	10.4 Tempo di Sospensione (Timeout).....	18
4.2 Selezione delle Squadre.....	5	11. PALLANUOTO.....	20
4.3 Nomi delle Squadre e dei Giocatori.....	5	11.1 Programmazione dei Parametri.....	20
4.4 Sistema.....	5	11.2 Assegnazione dei Punteggi e dei Falli.....	20
4.5 Sequenza di Tempi.....	5	11.3 Tempo di Gioco e di Intervallo.....	21
4.6 Orologio.....	6	11.4 Tempo di Attacco (Shot clock).....	21
5. CARATTERISTICHE.....	6	11.5 Tempo di Sospensione (Timeout).....	22
6. PALLACANESTRO.....	7	12. TENNIS.....	23
6.1 Programmazione dei Parametri.....	7	12.1 Programmazione dei Parametri.....	23
6.2 Assegnazione dei Punteggi e dei Falli.....	7	12.2 Assegnazione dei Punteggi.....	23
6.3 Tempo di Gioco e di Intervallo.....	8	12.3 Tempo di Gioco e di Intervallo.....	23
6.4 Tempo di Attacco (Shot clock).....	8	12.4 Tempo di Sospensione (Timeout).....	24
6.5 Tempo di Sospensione (Timeout).....	9	13. CALCIO.....	25
7. PALLAVOLO.....	10	13.1 Programmazione dei Parametri.....	25
7.1 Programmazione dei Parametri.....	10	13.2 Assegnazione dei Punteggi.....	25
7.2 Assegnazione dei Punteggi e dei Falli.....	10	13.3 Tempo di Gioco e di Intervallo.....	25
7.3 Tempo di Sospensione (Timeout).....	11	14. RUGBY.....	26
8. CALCIO A 5 (FUTSAL).....	12	14.1 Programmazione dei Parametri.....	26
8.1 Programmazione dei Parametri.....	12	14.2 Assegnazione dei Punteggi e dei Falli.....	26
8.2 Assegnazione dei Punteggi e dei Falli.....	12	14.3 Tempo di Gioco e di Intervallo.....	26



Art.230A - CONSOLE-320

1. INTRODUZIONE

La **CONSOLE-320** consente la gestione di molteplici tabelloni elettronici e di vari sport; sono disponibili due modelli:

- **Art. 230A:** CONSOLE-320 con comando dei tabelloni mediante collegamento via cavo;
- **Art. 230B:** CONSOLE-320 con comando dei tabelloni mediante collegamento via cavo e via radio.

Lo schermo (display grafico) frontale, dove vengono riportati tutti i dati visualizzati sui tabelloni, e la robusta tastiera a membrana per l'immissione degli stessi, consentono un facile, immediato ed efficace controllo delle varie situazioni che possono accadere durante una competizione sportiva.

Pochi semplici menù e sotto-menù, visualizzati sullo schermo e facilmente richiamabili con gli appositi tasti, consentono di gestire i punteggi delle squadre e dei giocatori, i falli e le penalità, i cronometri come pure la configurazione delle variabili dello sport e della Console.

Una completa gestione delle statistiche permette di assegnare il numero di maglia, il nome, la presenza in campo, i punti realizzati ed il numero di falli ai giocatori di sei squadre diverse.

1.1 ALIMENTAZIONE

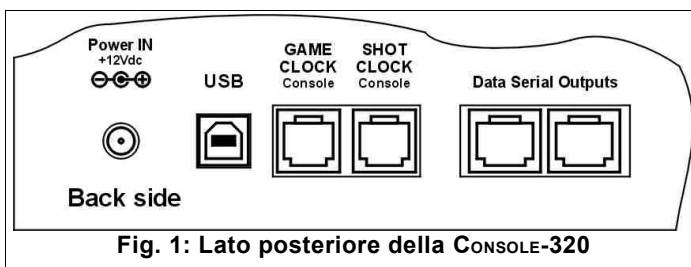
Per l'alimentazione elettrica da rete usare l'apposito alimentatore (100-240V) fornito in dotazione (Art.234).

Per l'alimentazione a batteria usare la batteria 12V opzionale (Art.828-A); la durata tipica della stessa è di oltre 35 ore. Si consiglia di ricaricarla dopo ogni utilizzo con l'apposito caricabatterie (Art.829): non lasciare la batteria scarica perché si deteriora.

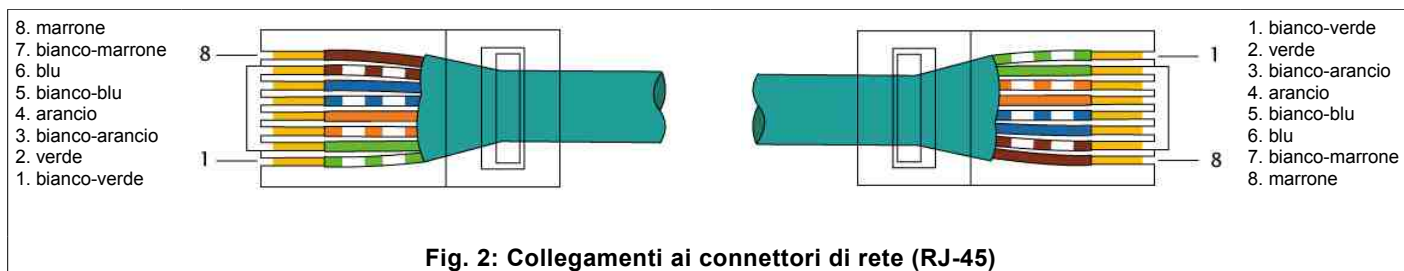
1.2 COLLEGAMENTI

Per i collegamenti ai dispositivi esterni, sul retro della Console sono presenti i seguenti connettori (vedere la Fig. 1):

- La presa di alimentazione (POWER IN) della Console, a cui connettere l'uscita dell'alimentatore in dotazione (Art.234).
- Una presa USB di collegamento al PC per effettuare l'aggiornamento del software.
- Due ingressi di tipo telefonico a 6 fili (RJ-11), per il collegamento a due console esterne di gestione del tempo di gioco (GAME CLOCK Console) e del tempo di attacco (SHOT CLOCK Console).
- Due uscite seriali uguali (Data Serial Outputs), di tipo telefonico a 8 fili (RJ-45), mediante cui sono inviati gli stessi dati ai tabelloni visualizzatori.



Per distanze fino ai 50m, il collegamento ai tabelloni visualizzatori può essere realizzato con un comune cavo telefonico piatto ad 8 fili terminato con connettori di tipo RJ-45 mentre, per distanze superiori, si consiglia l'uso di un cavo di rete diretto standard (EIA/TIA-568A/B); in ambienti dove vi sono apparecchiature elettriche particolarmente disturbanti (quali motori, condizionatori, inverter, ponti radio, ecc.) si consiglia di collegare i singoli fili del cavo di rete come indicato nella Fig. 2. Si raccomanda di non far passare il cavo nelle stesse condutture dei cavi della rete elettrica.

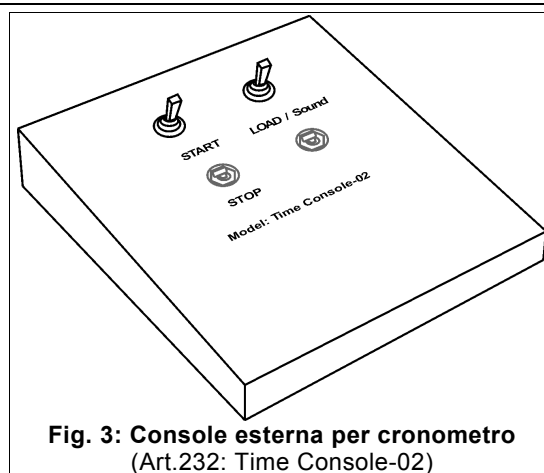


1.3 CONSOLE ESTERNE PER CRONOMETRI

Ad ognuno dei due connettori RJ-11 è collegabile una console esterna opzionale (**Art.232: Time Console-02**), munita di due levette per facilitare la gestione dei cronometri:

- la console collegata al connettore "GAME CLOCK Console" controlla il tempo di gioco e, oltre ad avviare e fermare il conteggio, consente di attivare manualmente il segnale sonoro dei tabelloni;
- la console collegata al connettore "SHOT CLOCK Console" comanda il tempo di possesso (di attacco); una levetta ne controlla il conteggio, l'altra lo carica al valore iniziale che permane visualizzato finché resta premuta la levetta; rilasciandola scompare la visualizzazione del tempo quando il conteggio è bloccato.
Nella pallacanestro, la levetta "LOAD" carica alternativamente 24 e 14 secondi.

Da notare che i comandi di queste due console prevalgono su quelli eventualmente eseguiti mediante i tasti della **CONSOLE-320**.



1.4 AGGIORNAMENTO DEL SOFTWARE

Il software della **CONSOLE-320** può essere aggiornato (ad esempio per cambiamenti dei regolamenti sportivi) mediante un PC dotato di porta USB; per tale operazione si rimanda all'apposito documento.

1.5 GARANZIA

La garanzia è di 2 anni dalla data del documento di acquisto e comprende la riparazione gratuita per difetti di materiali e di costruzione; non comprende le spese di trasporto. L'eventuale batteria è esclusa dalla garanzia.

2. SCHERMO

La visualizzazione nella parte centrale dello schermo dipende sia dallo sport selezionato, che dalle funzioni abilitate per lo stesso; in Fig. 4 viene riportato un esempio delle visualizzazioni presenti per la pallacanestro, con abilitata la gestione delle statistiche dei giocatori.

Si noti, nella parte bassa dello schermo, la scritta dei suggerimenti all'operatore.

Per alcuni sport sono previsti anche i tempi di penalità assegnati ai giocatori (fino a 5 per squadra) o i punteggi per periodo (set) di gioco.

3. TASTIERA

La tastiera (vedere la Fig. 5) presenta tre tipi di tasti:

- a. alfanumerici bianchi, per l'immissione di valori numerici e dei nomi delle squadre e dei giocatori;
- b. pluri-funzione, la cui azione dipende dallo sport e dal menù selezionati ed è indicata sullo schermo a fianco del tasto;
- c. singola funzione, indipendente dallo sport e dal menù.

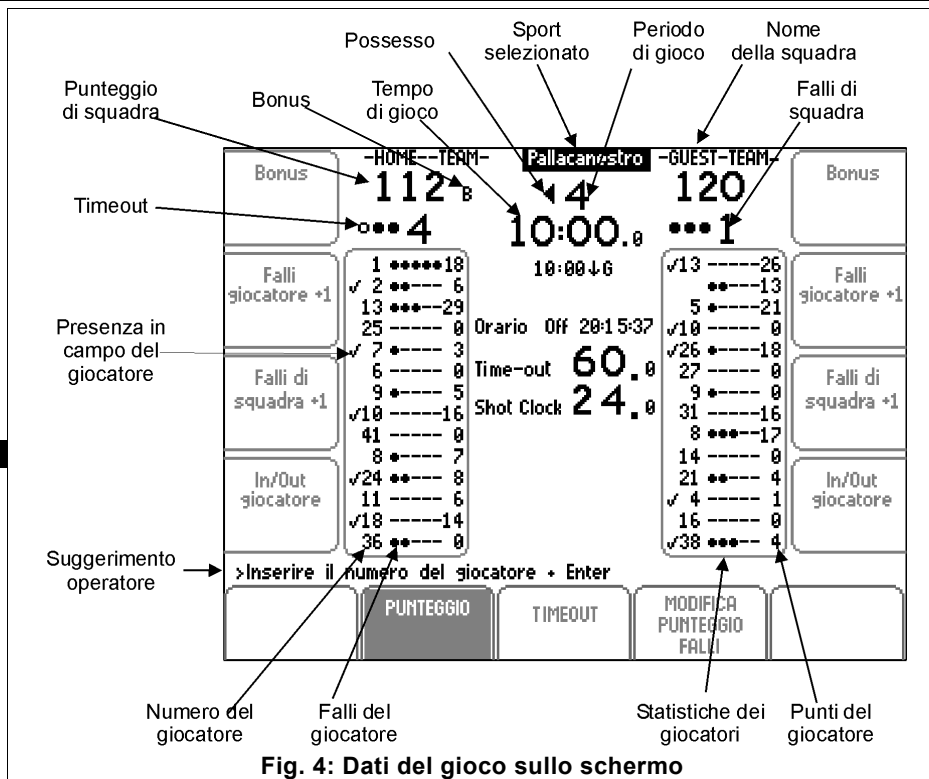


Fig. 4: Dati del gioco sullo schermo

3.1 TASTI ALFANUMERICI

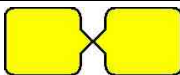


Introducono il corrispondente valore numerico o, quando premuti più volte consecutivamente, quello alfabetico (indicato sul tasto).

ENTER Conferma l'inserimento dei dati alfanumerici.

Escape Abbandona l'immissione dei dati alfanumerici senza salvare le modifiche.

3.2 TASTI MULTI-FUNZIONE



Questi 8 tasti gialli, situati sul lato destro e sinistro dello schermo (vedere la Fig. 5), svolgono la funzione indicata sullo schermo al loro fianco; questa funzione dipende da quale tasto è attivo tra i 5 presenti alla base dello schermo.



I 5 tasti gialli situati alla base dello schermo, selezionano i sotto-menù cambiando le funzioni degli altri 4+4 tasti gialli ai lati dello schermo. Il tasto attivato viene evidenziato in nero sullo schermo.

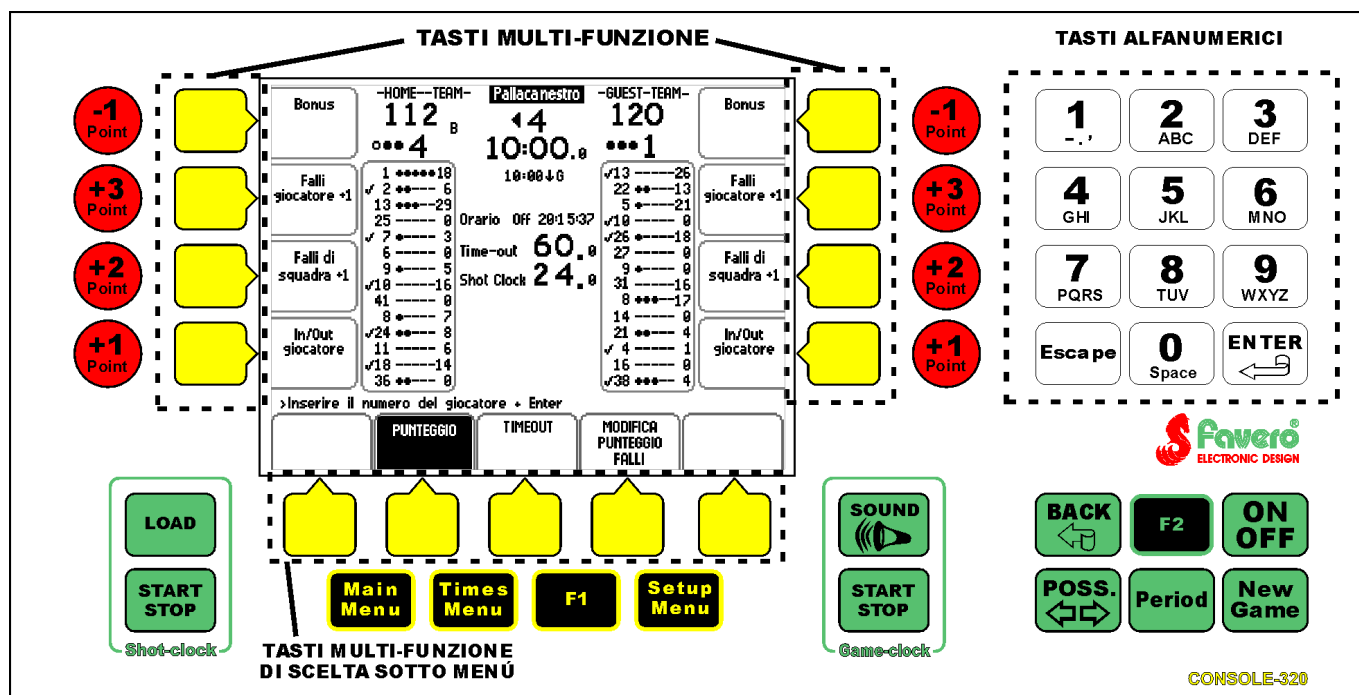






Fig. 5: Tastiera della Console

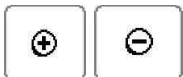
3.3 TASTI SINGOLA FUNZIONE

- | | |
|--|--|
| <p>ON OFF Tenendolo premuto per circa 1 secondo accende e spegne la console.</p> <p>New Game Avvia una nuova partita, inizializzando i dati della partita (punteggi, falli, periodo, ...) e tutte le visualizzazioni.</p> <p>F2 Tasto libero: non esegue alcuna operazione.</p> <p>Period Incrementa il numero del periodo (tempi, set, partite) di gioco; dopo aver raggiunto il massimo la numerazione riprende dall'inizio.</p> <p>BACK Annulla l'ultima operazione eseguita, quando questa non riguardi i tempi. Premendolo più volte si possono annullare fino alle ultime 16 azioni.</p> <p>POSS. Accende alternativamente l'indicatore del possesso della palla (o del turno di gioco) delle due squadre; premerlo per 1s per spegnerlo.</p> <p>SOUND Aziona manualmente il segnale acustico del tabellone.</p> <p>START STOP Game-clock: avvia, ferma e fa ripartire il conteggio del tempo di gioco.</p> | <p>LOAD Carica il tempo disponibile ad una squadra per l'attacco o per il possesso del gioco (shot clock).</p> <p>START STOP Shot-clock: avvia, arresta e fa ripartire il conteggio del tempo di attacco (o possesso).</p> <p>+1 Point +2 Point +3 Point Incrementano il punteggio della squadra rispettivamente di 1, 2 e 3 punti.</p> <p>-1 Point Decrementa di 1 il punteggio di squadra.</p> <p>Main Menu Visualizza lo stato del gioco e seleziona i tasti multi-funzione per le principali azioni di gestione dei punteggi e dei falli.</p> <p>Times Menu Visualizza lo stato del gioco e seleziona i tasti multi-funzione per la configurazione e la modifica dei tempi.</p> <p>F1 Tasto libero: non esegue alcuna operazione.</p> <p>Setup Menu Visualizza il menù di configurazione dello sport ed i relativi tasti multi-funzione per la modifica delle impostazioni.</p> |
|--|--|

4. PROGRAMMAZIONE

Premendo il tasto **Setup Menu** viene visualizzato sullo schermo il menù di programmazione dei parametri della Console e dello sport; la modifica degli stessi avviene con i tasti alfanumerici ed i seguenti tasti multi-funzione.

- | | |
|---|--|
|   | Selezionano rispettivamente l'impostazione della riga precedente e successiva. La riga selezionata viene indicata dal simbolo ►. |
|   | Selezionano, rispettivamente, il parametro seguente e precedente nella stessa riga. |



Incrementano e decrementano, rispettivamente, il valore del parametro evidenziato.

4.1 SELEZIONE DELLO SPORT

Per selezionare lo sport:

- premere i tasti **Setup Menu** → **SPORT**: si accede al sotto-menù di configurazione dello sport, dove il simbolo ► indica la prima riga con evidenziato lo sport attuale;
- agire sui tasti **+** e **-** per selezionare lo sport desiderato [Pallacanestro, Pallavolo, Hockey, Pallamano, Pallanuoto, Futsal, Tennis, Calcio, Rugby].

Poiché i parametri delle righe successive dipendono da tale scelta, la loro descrizione è riportata nel capitolo specifico dello sport selezionato. Se si desidera modificare le impostazioni dello sport selezionato:

- agire sui tasti **↑** e **↓** per scorrere lungo l'elenco: il simbolo ► indica la riga selezionata con evidenziato un parametro della stessa;
- **↔** coi tasti **←** e **→**, oppure **ENTER** e **Escape**, selezionare il parametro successivo o precedente della stessa riga;
- premere i tasti **+** e **-** oppure quelli alfanumerici per modificare il valore del parametro evidenziato.

Il tasto **Reset dati dello sport** [*Reset dati dello sport*] consente di impostare il valore di fabbrica dei parametri.

4.2 SELEZIONE DELLE SQUADRE

Per selezionare le due squadre che partecipano alla partita:

- premere i tasti **Setup Menu** → **SELEZIONE SQUADRE**: si accede al sotto-menù di scelta dove il simbolo ► indica le squadre attualmente selezionate;
- quindi agire coi tasti **↑** e **↓** sui due lati dello schermo per operare la nuova scelta.

4.3 NOMI DELLE SQUADRE E DEI GIOCATORI

Per programmare i nomi delle 6 squadre (a sinistra dello schermo), i numeri di maglia ed i nomi dei corrispondenti 14 giocatori (a destra dello schermo):

- premere i tasti **Setup Menu** → **GIOCATORI**: si accede al sotto-menù di programmazione dove il simbolo ► indica la squadra ed il giocatore attualmente selezionati;
- con i tasti **↑** e **↓** alla sinistra dello schermo selezionare la squadra,
- per modificarne il nome, scorrerlo con i tasti **↔** e **↔** e quindi cambiare il carattere evidenziato in quello desiderato premendo più volte sul relativo tasto alfanumerico;
- agendo sui medesimi tasti ma alla destra dello schermo, allo stesso modo modificare i numeri di maglia ed i nomi dei giocatori della squadra selezionata.

Le modifiche diventano attive all'uscita del menù.

4.4 SISTEMA

Premendo i tasti **Setup Menu** → **SISTEMA** si accede al sotto-menù di sistema che consente la programmazione dei seguenti parametri di funzionamento della Console e dei tabelloni:

- La **lingua** utilizzata per le scritte sullo schermo [English, Italiano, Français, Español, Deutsch].
- La **luminosità** [0-9] dello schermo della Console.
- L'intensità luminosa [0-9] delle cifre dei tabelloni, modificabile in base alle condizioni ambientali (ad esempio la sera).
- La totale accensione dei tabelloni come loro **test** [Si-No].
- La durata [0-99 minuti] di accensione della **retro-illuminazione** dello schermo se non vengono premuti tasti (0 indica l'accensione continua).
- Il **volume** [0-4] dei segnali sonori dei tabelloni.
- L'attivazione della procedura per il primo **collegamento radio** ad un tabellone (vedere il manuale del Ricevitore Radio).

Sono anche visualizzate le **versioni del firmware** (Boot e Programma) ed il **numero identificativo** della Console.

4.5 SEQUENZA DI TEMPI



Premendo i tasti **Setup Menu** → **SEQUENZA TEMPI** si accede al sotto-menù per la programmazione di 16 diversi valori temporali, definiti dai minuti [0-99], secondi [0-59], tipo di conteggio [**G** e **P**] e assegnazione al gioco [**G**] o all'intervallo [**P**].

Nel menù di gestione dei tempi, tali valori sono richiamabili sequenzialmente durante lo svolgimento della competizione, ciò per facilitare e velocizzare il corretto caricamento dei vari tempi di gioco o di intervallo richiesti; ad esempio si possono programmare i tempi:

- precedenti l'inizio dell'incontro (di riscaldamento, presentazione delle squadre, ...);
- del primo periodo di gioco;
- dell'intervallo;

- del secondo periodo di gioco;
- dell'eventuale intervallo prima del supplementare;
- del supplementare.

4.6 OROLOGIO


Per gestire l'orologio della Console, che mantiene l'ora anche in assenza di alimentazione, premere i tasti  → : si hanno i seguenti tasti multi-funzione.

 On/Off orario

Attiva e disattiva la visualizzazione dell'orario sul tabellone al posto del cronometro; in corrispondenza sullo schermo della Console compare la scritta "On" oppure "Off".

 Modifica orario

Apporta le modifiche al valore dell'orario:



- con i tasti alfanumerici inserire l'ora [0-23] e poi confermare con ;
- quindi ripetere l'operazione per introdurre i minuti [0-59] ed i secondi [0-59].









5. CARATTERISTICHE

Codice	Descrizione	Largh. [cm]	Alt. [cm]	Prof. [cm]	Peso [kg]
Art. 230-A	CONSOLE-320 con gestione via cavo	31,5	12,5	18,5	1,9
Art. 230-B	CONSOLE-320 con gestione via cavo + radio	31,5	12,5	20,5	1,9
Art. 234	Alimentatore esterno (incluso): 100-240Vac 1A 50-60Hz				0,2
Art. 828-A	Batteria ricaricabile 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 829-A	Carica batteria 230Vac/13,8Vdc 500mA (con spina Europea)	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829-B	Carica batteria 115Vac/13,8Vdc 500mA (con spina USA)	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829-U	Carica batteria 230Vac/13,8Vdc 500mA (con spina Inglese)	12,5	9,0	6,0	0,5







Simbolo	Descrizione	Valore
Va	Alimentazione:	100 .. 240Vac, 50 .. 60Hz
Pa	Consumo:	≤ 5W
Ta	Temperatura operativa ambiente:	0 .. 45 °C
Ts	Temperatura di stoccaggio:	-15 .. +60 °C
Ur	Umidità relativa:	0 .. 95%
	Grado di protezione:	IP32


6. PALLACANESTRO**6.1 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI**


Premere i tasti  → : vedere paragrafo 4.1 per selezionare lo sport e modificarne i seguenti parametri:


1. Tre **tempi di gioco** (A, B, C): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - .
2. Tre **tempi di intervallo** (D, E, F): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - .
3. Il **preavviso sonoro di fine degli intervalli** (D, E, F): tempo mancante allo scadere [0-99 minuti : 0-59 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
4. Il **tempo di attacco** (Shot clock): durata [0-99 secondi] e tipo di conteggio [ - .
5. Il **tempo di sospensione** (timeout): durata [0-99 secondi], tipo di conteggio [ - .
6. Il **preavviso sonoro di fine timeout**: tempo mancante [0-99 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
7. Le **statistiche dei giocatori**: abilitazione [Si] e disabilitazione [No] alla gestione; quando abilitate sono visualizzati e gestiti i falli commessi ed i punti realizzati di tutti i giocatori.
8. La **visualizzazione dei decimi di secondo** nell'ultimo minuto di gioco del conteggio a ritroso: abilitazione [Si] e disabilitazione [No].
9. Il **numero dei falli di squadra** per l'esaurimento del bonus [0-9].
10. Il **segnale sonoro di fine gioco**: durata [0-4 secondi].


6.2 ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI E DEI FALLI

Al menù principale di gestione dei punteggi e dei falli si accede premendo i tasti  → : i tasti multi-funzione che vengono visualizzati dipendono dall'attivazione o disattivazione delle statistiche dei giocatori. I punteggi di squadra si modificano rapidamente con i tasti rossi [, , , .


 **Bonus** Accende e spegne alternativamente la segnalazione del bonus; inoltre questa si attiva automaticamente al superamento del limite dei falli di squadra programmato nel menù di setup dello sport.


 **Falli giocatore +1** Solo con le statistiche dei giocatori attive, incrementa il numero dei falli assegnati a un giocatore [0-5]:



- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche a cui assegnare il fallo e quindi confermare con .


Sul tabellone e sulla Console si attiva una nuova indicazione [] associata ai falli del giocatore.

Con statistiche dei giocatori non attive, fa lampeggiare sul tabellone per 8 secondi il numero del giocatore e il numero di falli commessi dallo stesso:


- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] e confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il numero dei falli.


 **Falli di squadra +1** Incrementa il numero dei falli di squadra [0-9]; al raggiungimento del valore di esaurimento del bonus, programmato nel menù di setup dello sport, si accende automaticamente la relativa segnalazione.


 **In/Out giocatore** Solo con le statistiche dei giocatori attive, accende e spegne alternativamente l'indicazione [] della presenza in campo del giocatore:


- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .


Per modificare i dati attuali del gioco, premere i tasti  → : appaiono i seguenti tasti funzione.


 **Modifica punti di squadra** Modifica il punteggio attuale di squadra:

- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo punteggio [0-199] e confermare con .

 **Modifica punti giocatore** Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica i punti realizzati da un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo punteggio [0-99].


 **Modifica falli di squadra** Modifica il numero dei falli di una squadra:

- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo numero di falli [0-5] e confermare con .



La segnalazione del bonus non viene influenzata.

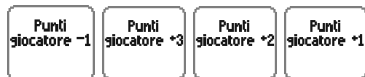



Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica il numero di falli assegnati ad un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo numero dei falli [0-5].

Solo con le statistiche dei giocatori attive, per incrementare o decrementare i punteggi dei singoli giocatori, premere i tasti



 → : appaiono i seguenti tasti funzione.




Premere il pulsante corrispondente al punteggio da aggiungere, poi con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] e infine confermare con .

6.3 TEMPO DI GIOCO E DI INTERVALLO

Il valore attuale del tempo di gioco o di intervallo è visualizzato sullo schermo della Console in minuti, secondi e decimi; sotto allo stesso viene riportato in caratteri più piccoli:

- il valore del tempo caricato alla partenza,
- il tipo di conteggio in avanti [] o a ritroso [,
- una 'G' o 'P' per indicare che il tempo fa riferimento al gioco (Game) o all'intervallo (Pause).

Per avviare, fermare e far ripartire il cronometro utilizzare l'apposita console (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3), oppure premere il tasto  **Game-clock**.

Nel menù di setup dello sport, oltre che allo scadere del tempo di gioco, la segnalazione sonora può essere impostata prima della fine dell'intervallo.


Per caricare o modificare il tempo di gioco premere i tasti  →  e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.





Caricano il tempo di gioco con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.



Modifica il valore attuale del tempo di gioco:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].



Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.



Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup (vedere paragrafo 4.5), carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) successivo a quello attuale.



Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup, carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) precedente a quello attuale.


Per agire sul tempo di intervallo premere i tasti  →  e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.





Caricano il tempo di intervallo con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.



Modifica il valore attuale del tempo di intervallo:


- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].




Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.

6.4 TEMPO DI ATTACCO (SHOT CLOCK)

Nella gestione del tempo di attacco (o di possesso) la console esterna (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3) prevale sui comandi impartiti direttamente dalla **CONSOLE-320**.

- Il tasto  carica il timer con il valore programmato nel menù di setup; quando il conteggio del tempo è fermo si spegne la visualizzazione dello shot clock. A conteggio fermo, il tasto **LOAD** carica alternativamente 24 e 14 secondi.

- Il tasto  **Shot-clock** avvia ed arresta il conteggio del tempo; allo scadere vi è l'emissione del segnale sonoro dall'apparecchio visualizzatore.

Ulteriori azioni sono disponibili premendo i tasti  → : compaiono i seguenti tasti multi-funzione.




Attiva manualmente il suono dal dispositivo visualizzatore dello shot clock.



Ferma il conteggio dello shot clock e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.



Modifica il valore attuale dello shot clock:

- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .

6.5 TEMPO DI SOSPENSIONE (TIMEOUT)

Nel menù di setup dello sport, può essere programmata l'emissione di un segnale acustico prima dello scadere del tempo di sospensione.

Per la gestione del timeout premere i tasti  → : compaiono i seguenti tasti multi-funzione.



Carica il timeout con il valore (indicato tra parentesi) programmato all'interno del menù di setup dello sport.




Avvia, ferma e riavvia il conteggio del timeout.



Accende in sequenza le indicazioni dei timeout usati fino al loro esaurimento.



Modifica il valore attuale del timeout:



- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .







Ferma il conteggio del timeout e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.







7. PALLAVOLO


7.1 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI

Premere i tasti  → : vedere paragrafo 4.1 per selezionare lo sport e modificarne i seguenti parametri:

1. Tre **tempi di intervallo** (D, E, F): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
2. Il **preavviso sonoro di fine degli intervalli** (D, E, F): tempo mancante allo scadere [0-99 minuti : 0-59 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
3. Due **tempi di sospensione** (timeout A, B): durata [0-99 secondi], tipo di conteggio [ - ].
4. Il **preavviso sonoro di fine timeout**: tempo mancante [0-99 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
5. Le **statistiche dei giocatori**: abilitazione [Si] e disabilitazione [No] alla gestione; quando abilitate sono visualizzati e gestiti i falli commessi ed i punti realizzati di tutti i giocatori.


7.2 ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI E DEI FALLI


Al menù principale di gestione dei punteggi e dei falli si accede premendo i tasti  → : i tasti multi-funzione che vengono visualizzati dipendono dall'attivazione o disattivazione delle statistiche dei giocatori. I punteggi di squadra si modificano rapidamente con i tasti rossi [, , , ].

I punteggi dei set da 1 a 4 sono aggiornati automaticamente con il valore di quello attuale alla pressione del tasto , cioè nel passaggio al set successivo.



Solo con le statistiche dei giocatori attive, incrementa il numero dei falli assegnati a un giocatore [0-3]:


- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche a cui assegnare il fallo e quindi confermare con .


Sul tabellone e sulla Console si attiva una nuova indicazione [] associata ai falli del giocatore.



Incrementa il numero dei falli di squadra [0-9].



Solo con le statistiche dei giocatori attive, accende e spegne alternativamente l'indicazione [] della presenza in campo del giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .

Per modificare i dati attuali del gioco, premere i tasti  → : appaiono i seguenti tasti funzione.




Modifica il punteggio attuale di squadra:

- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo punteggio [0-99] e quindi confermare con .




Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica i punti realizzati da un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo punteggio [0-99].






Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica il numero di falli assegnati ad un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo numero dei falli [0-3].




Modifica il punteggio di un set:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del set [1-4] e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo punteggio [0-99].

Solo con le statistiche dei giocatori attive, per incrementare o decrementare i punteggi dei singoli giocatori, premere i tasti  → : appaiono i seguenti tasti funzione.



Premere il pulsante corrispondente al punteggio da aggiungere, poi con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] e infine confermare con .

Solitamente il tempo di gioco o di intervallo (in minuti, secondi e decimi) non viene presentato sullo schermo della Console, ma è possibile attivarne la visualizzazione premendo **Times Menu** → **On/Off tempo di gioco**. Per avviare, fermare e far ripartire il cronometro utilizzare l'apposita console (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3) oppure premere il tasto **START STOP Game-clock**. Nel menù di setup dello sport, può essere impostata una segnalazione sonora prima dello scadere dell'intervallo. Per modificare il tempo di gioco, premere i tasti **Times Menu** → **TEMPO DI GIOCO** e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.



Azzera il tempo di gioco.



Modifica il valore attuale del tempo di gioco:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con **ENTER**;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].



Attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione del tempo di gioco.

Per agire sul tempo di intervallo premere i tasti **Times Menu** → **TEMPO DI INTERVALLO** e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.



Caricano il tempo di intervallo con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.



Modifica il valore attuale del tempo di intervallo:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con **ENTER**;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].



Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [**↑**] a decremento [**↓**] e viceversa.



Attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione del tempo di intervallo.

7.3 TEMPO DI SOSPENSIONE (TIMEOUT)

Nel menù di setup dello sport, può essere programmata l'emissione di un segnale acustico prima dello scadere del tempo di sospensione.

Il timeout viene visualizzato al posto del cronometro; per la sua gestione premere i tasti **Main Menu** → **TIMEOUT**: compaiono i seguenti tasti multi-funzione.



Caricano il timeout con uno dei due valori (indicati tra parentesi) programmati all'interno del menù di setup dello sport.



Avvia, ferma e riavvia il conteggio del timeout.



Accende in sequenza le indicazioni dei timeout usati fino al loro esaurimento.



Modifica il valore attuale del timeout:

- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con **ENTER**.















Ferma il conteggio del timeout e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.

8. CALCIO A 5 (FUTSAL)



La **Console-320** consente di gestire due modalità di gioco del Futsal in base alla durata programmata del tempo di penalità; se questa è zero allora sono utilizzate le regole AMF, altrimenti quelle FIFA.





8.1 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI

Premere i tasti  → : vedere paragrafo 4.1 per selezionare lo sport e modificarne i seguenti parametri:


1. Tre **tempi di gioco** (A, B, C): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
2. Tre **tempi di intervallo** (D, E, F): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
3. Il **preavviso sonoro di fine degli intervalli** (D, E, F): tempo mancante allo scadere [0-99 minuti : 0-59 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
4. Il **tempo di passaggio della metà campo** (Shot clock): durata [0-99 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
5. Il **tempo di sospensione** (timeout): durata [0-99 secondi], tipo di conteggio [ - ].
6. Il **preavviso sonoro di fine timeout**: tempo mancante [0-99 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
7. Un **tempo di penalità** per i giocatori (A): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ]. Quando nullo seleziona la modalità di gioco AMF che non prevede tale regola.
8. Le **statistiche dei giocatori**: abilitazione [Si] e disabilitazione [No] alla gestione; quando abilitate sono visualizzati e gestiti i falli commessi ed i punti realizzati di tutti i giocatori.
9. La **visualizzazione dei decimi di secondo** nell'ultimo minuto di gioco del conteggio a ritroso: abilitazione [Si] e disabilitazione [No].
10. Il **numero dei falli di squadra** per l'esaurimento del bonus [0-9].
11. Il **segnale sonoro di fine gioco**: durata [0-4 secondi].


8.2 ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI E DEI FALLI


Al menù principale di gestione dei punteggi e dei falli si accede premendo i tasti  → ; i tasti multi-funzione che vengono visualizzati dipendono dall'attivazione o disattivazione delle statistiche dei giocatori.


I punteggi di squadra si modificano rapidamente con i tasti rossi [, , , ].

Nella modalità di gioco FIFA, sono attribuibili contemporaneamente fino a 5 penalità temporali per squadra, ciascuna associata al giocatore espulso; il loro conteggio avviene durante il tempo di gioco e non di intervallo, per cui quelle non scontate in un periodo di gioco proseguono al periodo successivo.


 Cancella l'eventuale prima penalità temporale tra quelle presenti.

 Solo con le statistiche dei giocatori attive, incrementa il numero dei falli assegnati a un giocatore:


- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche a cui assegnare il fallo e quindi confermare con .



Sul tabellone e sulla Console si attiva una nuova indicazione [] associata ai falli del giocatore.


Con statistiche non presenti, fa lampeggiare sul tabellone per 8 secondi il numero del giocatore e il numero di falli commessi dallo stesso:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] e confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il numero dei falli.


Inoltre, nella modalità di gioco FIFA, attribuisce alla squadra del giocatore espulso per aver commesso il secondo fallo, la penalità temporale con il valore (indicato tra parentesi) programmato all'interno del menù di setup dello sport.


 Incrementa il numero dei falli di squadra [0-9]; al raggiungimento del valore di esaurimento del bonus, programmato nel menù di setup dello sport, si accende automaticamente la relativa segnalazione.

 Solo con le statistiche dei giocatori attive, accende e spegne alternativamente l'indicazione [] della presenza in campo del giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .


Per modificare i dati attuali del gioco, premere i tasti  → : appaiono i seguenti tasti funzione.

 Modifica il punteggio attuale di squadra:

- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo punteggio [0-99] e confermare con .


Modifica
punti
giocatore

Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica i punti realizzati da un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo punteggio [0-99].


Modifica
penalità

Modifica i dati di una penalità assegnata ad un giocatore:

- premere più volte il tasto fino ad evidenziare la penalità di interesse;
- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo numero del giocatore [0-99] oppure lasciare quello attuale e poi confermare con ;
- quindi ripetere l'operazione per introdurre prima i minuti [0-9] e poi i secondi [0-59].

Modifica falli
giocatore


Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica il numero di falli assegnati ad un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo numero dei falli [0-3].

Solo con le statistiche dei giocatori attive, per incrementare o decrementare i punteggi dei singoli giocatori, premere i tasti



Main
MenuPUNTEGGIO
GIOCATORI


: appaiono i seguenti tasti funzione.

Punti
giocatore -1Punti
giocatore +3Punti
giocatore +2Punti
giocatore +1Premere il pulsante corrispondente al punteggio da aggiungere, poi con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] e infine confermare con .

8.3 TEMPO DI GIOCO E DI INTERVALLO

Il valore attuale del tempo di gioco o di intervallo è visualizzato sullo schermo della Console in minuti, secondi e decimi; sotto allo stesso viene riportato in caratteri più piccoli:

- il valore del tempo caricato alla partenza,
- il tipo di conteggio in avanti [] o a ritroso [,
- una 'G' o 'P' per indicare che il tempo fa riferimento al gioco (Game) o all'intervallo (Pause).

Per avviare, fermare e far ripartire il cronometro utilizzare l'apposita console (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3), oppure premere il tasto  **Game-clock**.


Nel menù di setup dello sport, oltre che allo scadere del tempo di gioco, la segnalazione sonora può essere impostata prima della fine dell'intervallo.



Per caricare o modificare il tempo di gioco premere i tasti  →  e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.Tempo di
gioco A
(20:00)Tempo di
gioco B
(10:00)Tempo di
gioco C
(5:00)

Caricano il tempo di gioco con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.

Modifica
tempo di
gioco

Modifica il valore attuale del tempo di gioco:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].

Conteggio
su/giùCommuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.Sequenza
tempi +1

Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup (vedere paragrafo 4.5), carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) successivo a quello attuale.

Sequenza
tempi -1


Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup, carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) precedente a quello attuale.

Per agire sul tempo di intervallo premere i tasti  →  e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.Tempo di
intervallo D
(15:00)Tempo di
intervallo E
(40:00)Tempo di
intervallo F
(20:00)



Caricano il tempo di intervallo con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.

Modifica tempo di intervallo

Modifica il valore attuale del tempo di intervallo:



- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].

Conteggio sur/sù

Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.

8.4 TEMPO DI ATTACCO (SHOT CLOCK)

Nella modalità di gioco AMF viene gestito il tempo di passaggio della metà campo. La console esterna (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3) prevale sui comandi impartiti direttamente dalla **CONSOLE-320**.

- Il tasto  carica il timer con il valore programmato nel menù di setup; quando il conteggio del tempo è fermo si spegne la visualizzazione dello shot clock.
- Il tasto  **Shot-clock** avvia ed arresta il conteggio del tempo; allo scadere vi è l'emissione del segnale sonoro dall'apparecchio visualizzatore.

Ulteriori azioni sono disponibili premendo i tasti  → : compaiono i seguenti tasti multi-funzione.

Suono shot clock


Attiva manualmente il suono dal dispositivo visualizzatore dello shot clock.

On/Off shot clock

Ferma il conteggio dello shot clock e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.



Modifica shot clock

Modifica il valore attuale dello shot clock:

- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .

8.5 TEMPO DI SOSPENSIONE (TIMEOUT)

Nel menù di setup dello sport, può essere programmata l'emissione di un segnale acustico prima dello scadere del tempo di sospensione.

Il timeout viene visualizzato al posto del cronometro; per la sua gestione premere i tasti  → : compaiono i seguenti tasti multi-funzione.

Carica timeout (0-60)

Carica il timeout con il valore (indicato tra parentesi) programmato all'interno del menù di setup dello sport.

Start/Stop timeout


Avvia, ferma e riavvia il conteggio del timeout.

Timeout +1

Accende in sequenza le indicazioni dei timeout usati fino al loro esaurimento.

Modifica timeout

Modifica il valore attuale del timeout:









- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .

On/Off timeout







Ferma il conteggio del timeout e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.

9. HOCKEY**9.1 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI**

Premere i tasti  → : vedere paragrafo 4.1 per selezionare lo sport e modificarne i seguenti parametri:

1. Tre **tempi di gioco** (A, B, C): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [-].
2. Tre **tempi di intervallo** (D, E, F): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [-].
3. Il **preavviso sonoro di fine degli intervalli** (D, E, F): tempo mancante allo scadere [0-99 minuti : 0-59 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
4. Il **tempo di sospensione** (timeout): durata [0-99 secondi], tipo di conteggio [-].
5. Il **preavviso sonoro di fine timeout**: tempo mancante [0-99 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
6. Due **tempi di penalità** per i giocatori (A, B): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [-].
7. La **visualizzazione dei decimi di secondo** nell'ultimo minuto di gioco del conteggio a ritroso: abilitazione [Si] e disabilitazione [No].
8. Il **segnale sonoro di fine gioco**: durata [0-4 secondi].

9.2 ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI E DEI FALLI


Al menù principale di gestione dei punteggi e dei falli si accede premendo i tasti  → . I punteggi di squadra si modificano rapidamente con i tasti rossi [, , , ].

Sono attribuibili contemporaneamente fino a 5 penalità temporali per squadra, di due durate diverse (indicate con A e B) e ciascuna associata ad un giocatore; il loro conteggio avviene durante il tempo di gioco e non di intervallo, per cui quelle non scontate in un periodo di gioco proseguono nel successivo. Il tempo è conteggiato solo per le prime due penalità di ciascuna squadra, mentre le altre rimangono in attesa; inoltre, in caso di penalità contemporanee, vengono sempre eseguite per prime quelle di tipo B.

Penalità A
(2:00)

Penalità B
(5:00)

Attribuiscono ai giocatori le penalità temporali con i valori (indicati tra parentesi) programmati all'interno del menù di setup dello sport:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] a cui assegnare la penalità e quindi confermare con .


Annulla
penalità

Cancela l'eventuale prima penalità temporale di tipo A tra quelle presenti.

Per modificare i dati attuali del gioco, premere i tasti  → : appaiono i seguenti tasti funzione.


Modifica
punti di
squadra

Modifica il punteggio attuale di squadra:

- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo punteggio [0-99] e quindi confermare con .



Modifica
penalità


Modifica i dati di una penalità assegnata ad un giocatore:

- premere più volte il tasto fino ad evidenziare la penalità di interesse;
- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo numero del giocatore [0-99] oppure lasciare quello attuale e poi confermare con .
- quindi ripetere l'operazione per introdurre prima i minuti [0-9] e poi i secondi [0-59].

9.3 TEMPO DI GIOCO E DI INTERVALLO

Il valore attuale del tempo di gioco o di intervallo è visualizzato sullo schermo della Console in minuti, secondi e decimi; sotto allo stesso viene riportato in caratteri più piccoli:

- il valore del tempo caricato alla partenza,
- il tipo di conteggio in avanti [] o a ritroso [],
- una 'G' o 'P' per indicare che il tempo fa riferimento al gioco (**G**ame) o all'intervallo (**P**ause).

Per avviare, fermare e far ripartire il cronometro utilizzare l'apposita console (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3), oppure premere il tasto  **Game-clock**.

Nel menù di setup dello sport, oltre che allo scadere del tempo di gioco, la segnalazione sonora può essere impostata prima della fine dell'intervallo.

Per caricare o modificare il tempo di gioco premere i tasti  →  e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.

Tempo di
gioco A
(20:00)


Tempo di
gioco B
(10:00)

Tempo di
gioco C
(5:00)



Caricano il tempo di gioco con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.

Modifica tempo di gioco

Modifica il valore attuale del tempo di gioco:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].

Conteggio su/giù


Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.

Sequenza tempi +1

Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup (vedere paragrafo 4.5), carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) successivo a quello attuale.

Sequenza tempi -1

Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup, carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) precedente a quello attuale.

Per agire sul tempo di intervallo premere i tasti  →  e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.

Tempo di intervallo D (15:00)


Tempo di intervallo E (40:00)

Tempo di intervallo F (20:00)



Caricano il tempo di intervallo con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.

Modifica tempo di intervallo

Modifica il valore attuale del tempo di intervallo:



- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].

Conteggio su/giù

Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.

9.4 TEMPO DI SOSPENSIONE (TIMEOUT)

Nel menù di setup dello sport, può essere programmata l'emissione di un segnale acustico prima dello scadere del tempo di sospensione.

Il timeout viene visualizzato al posto del cronometro; per la sua gestione premere i tasti  → : compaiono i seguenti tasti multi-funzione.

Carica timeout (0:60)

Carica il timeout con il valore (indicato tra parentesi) programmato all'interno del menù di setup dello sport.

Start/Stop timeout


Avvia, ferma e riavvia il conteggio del timeout.

Timeout +1

Accende e spegne l'indicazione del timeout usato.

Modifica timeout


Modifica il valore attuale del timeout:









- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .

On/Off timeout







Ferma il conteggio del timeout e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.

10. PALLAMANO**10.1 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI**

Premere i tasti  → : vedere paragrafo 4.1 per selezionare lo sport e modificarne i seguenti parametri:


1. Tre **tempi di gioco** (A, B, C): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
2. Tre **tempi di intervallo** (D, E, F): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
3. Il **preavviso sonoro di fine degli intervalli** (D, E, F): tempo mancante allo scadere [0-99 minuti : 0-59 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
4. Il **tempo di sospensione** (timeout): durata [0-99 secondi], tipo di conteggio [ - ].
5. Il **preavviso sonoro di fine timeout**: tempo mancante [0-99 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
6. Un **tempo di penalità** per i giocatori (A): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
7. Le **statistiche dei giocatori**: abilitazione [Si] e disabilitazione [No] alla gestione; quando abilitate sono visualizzati e gestiti i falli commessi ed i punti realizzati di tutti i giocatori.
8. La **visualizzazione dei decimi di secondo** nell'ultimo minuto di gioco del conteggio a ritroso: abilitazione [Si] e disabilitazione [No].
9. Il **segnale sonoro di fine gioco**: durata [0-4 secondi].


10.2 ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI E DEI FALLI

Al menù principale di gestione dei punteggi e dei falli si accede premendo i tasti  → ; i tasti multi-funzione che vengono visualizzati dipendono dall'attivazione o disattivazione delle statistiche dei giocatori. I punteggi di squadra si modificano rapidamente con i tasti rossi [, , , ].

Sono attribuibili contemporaneamente fino a 5 penalità temporali per squadra e ciascuna associata ad un giocatore; il loro conteggio avviene durante il tempo di gioco e non di intervallo, per cui quelle non scontate in un periodo di gioco proseguono al periodo successivo.




Solo con le statistiche dei giocatori attive, sul tabellone e sulla Console accende e spegne alternativamente l'indicazione [] del primo fallo di un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] ammonito e poi confermare con .




Solo con le statistiche dei giocatori attive, accende e spegne alternativamente l'indicazione del quinto fallo di un giocatore:

- con i tasti alfanumerici inserire il numero del giocatore [0-99] da espellere tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e quindi confermare con .





Attribuisce ad un giocatore una penalità temporale con il valore (indicato tra parentesi) programmato all'interno del menù di setup dello sport;

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] a cui assegnare la penalità tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e quindi confermare con .

Con le statistiche dei giocatori attive si accende una nuova indicazione [] associata ai falli del giocatore; la terza penalità attiva anche la segnalazione dell'espulsione del giocatore.



Solo con le statistiche dei giocatori attive, accende e spegne alternativamente l'indicazione [] della presenza in campo del giocatore;

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .

Per modificare i dati attuali del gioco, premere i tasti  → : appaiono i seguenti tasti funzione.




Modifica il punteggio attuale di squadra:

- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo punteggio [0-99] e quindi confermare con .




Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica i punti realizzati da un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo punteggio [0-99].




Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica il numero di falli assegnati ad un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo numero dei falli [0-5].


Modifica
penalità

Modifica i dati di una penalità assegnata ad un giocatore:


- premere più volte il tasto fino ad evidenziare la penalità di interesse;
- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo numero del giocatore [0-99] oppure lasciare quello attuale e poi confermare con ;
- quindi ripetere l'operazione per introdurre prima i minuti [0-9] e poi i secondi [0-59].

Solo con le statistiche dei giocatori attive, per incrementare o decrementare i punteggi dei singoli giocatori, premere i tasti

Main
Menu



 : appaiono i seguenti tasti funzione.


Punti
giocatore -1Punti
giocatore +3Punti
giocatore +2Punti
giocatore +1

Premere il pulsante corrispondente al punteggio da aggiungere, poi con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] e infine confermare con .

10.3 TEMPO DI GIOCO E DI INTERVALLO

Il valore attuale del tempo di gioco o di intervallo è visualizzato sullo schermo della Console in minuti, secondi e decimi; sotto allo stesso viene riportato in caratteri più piccoli:

- il valore del tempo caricato alla partenza,
- il tipo di conteggio in avanti [] o a ritroso [,
- una 'G' o 'P' per indicare che il tempo fa riferimento al gioco (**G**ame) o all'**I**ntervallo (**P**ause).

Per avviare, fermare e far ripartire il cronometro utilizzare l'apposita console (**Art.232: Time Console-02**) oppure premere il tasto  **Game-clock**.

Nel menù di setup dello sport, oltre che allo scadere del tempo di gioco, la segnalazione sonora può essere impostata prima della fine dell'intervallo.


Per caricare o modificare il tempo di gioco premere i tasti   e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.

Tempo di
gioco A
(20:00)Tempo di
gioco B
(10:00)Tempo di
gioco C
(5:00)



Caricano il tempo di gioco con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.

Modifica
tempo di
gioco

Modifica il valore attuale del tempo di gioco:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].

Conteggio
su/giù

Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.

Sequenza
tempi +1

Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup (vedere paragrafo 4.5), carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) successivo a quello attuale.

Sequenza
tempi -1

Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup, carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) precedente a quello attuale.


Per agire sul tempo di intervallo premere i tasti   e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.

Tempo di
intervallo D
(15:00)Tempo di
intervallo E
(40:00)Tempo di
intervallo F
(20:00)

Caricano il tempo di intervallo con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.

Modifica
tempo di
intervallo

Modifica il valore attuale del tempo di intervallo:



- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].







Conteggio
su/giù

Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.


10.4 TEMPO DI SOSPENSIONE (TIMEOUT)











Nel menù di setup dello sport, può essere programmata l'emissione di un segnale acustico prima dello scadere del tempo di sospensione.

Il timeout viene visualizzato al posto del cronometro; per la sua gestione premere i tasti   : compaiono i seguenti tasti multi-funzione.







-  Carica il timeout con il valore (indicato tra parentesi) programmato all'interno del menù di setup dello sport.
-  Avvia, ferma e riavvia il conteggio del timeout.
-  Accende in sequenza le indicazioni dei timeout usati fino al loro esaurimento.
-  Modifica il valore attuale del timeout:
- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .
-  Ferma il conteggio del timeout e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.

11. PALLANUOTO**11.1 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI**

Premere i tasti  → : vedere paragrafo 4.1 per selezionare lo sport e modificarne i seguenti parametri:

1. Tre **tempi di gioco** (A, B, C): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
2. Tre **tempi di intervallo** (D, E, F): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
3. Il **preavviso sonoro di fine degli intervalli** (D, E, F): tempo mancante allo scadere [0-99 minuti : 0-59 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
4. Il **tempo di attacco** (Shot clock): durata [0-99 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
5. Il **tempo di sospensione** (timeout): durata [0-99 secondi], tipo di conteggio [ - ].
6. Il **preavviso sonoro di fine timeout**: tempo mancante [0-99 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
7. Due **tempi di penalità** per i giocatori (A, B): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - ].
8. Le **statistiche dei giocatori**: abilitazione [Si] e disabilitazione [No] alla gestione; quando abilitate sono visualizzati e gestiti i falli commessi ed i punti realizzati di tutti i giocatori.
9. La **visualizzazione dei decimi di secondo** nell'ultimo minuto di gioco del conteggio a ritroso: abilitazione [Si] e disabilitazione [No].
10. Il **segnale sonoro di fine gioco**: durata [0-4 secondi].

11.2 ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI E DEI FALLI


Al menù principale di gestione dei punteggi e dei falli si accede premendo i tasti  → ; i tasti multi-funzione che vengono visualizzati dipendono dall'attivazione o disattivazione delle statistiche dei giocatori. I punteggi di squadra si modificano rapidamente con i tasti rossi [, , , ].

Sono attribuibili contemporaneamente fino a 5 penalità temporali per squadra, di due durate diverse (indicate con A e B) e ciascuna associata ad un giocatore; il loro conteggio avviene durante il tempo di gioco e non di intervallo, per cui quelle non scontate in un periodo di gioco proseguono al periodo successivo.

Penalità A
(2:00)

Penalità B
(5:00)

Attribuiscono ai giocatori le penalità temporali con i valori (indicati tra parentesi) programmati all'interno del menù di setup dello sport;


- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] a cui assegnare la penalità e quindi confermare con .

Annulla
penalità

Cancella l'eventuale prima penalità temporale di tipo A tra quelle presenti.

Falli
giocatore +1

Solo con le statistiche dei giocatori attive, incrementa il numero dei falli assegnati a un giocatore [0-3]:


- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche a cui assegnare il fallo e quindi confermare con .

Si attiva una nuova indicazione [] associata ai falli del giocatore.

Per modificare i dati attuali del gioco, premere i tasti  → : appaiono i seguenti tasti funzione.


Modifica
punti di
squadra

Modifica il punteggio attuale di squadra:

- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo punteggio [0-99] e confermare con .


Modifica
punti
giocatore

Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica i punti realizzati da un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo punteggio [0-99].


Modifica
penalità

Modifica i dati di una penalità assegnata ad un giocatore:

- premere più volte il tasto fino ad evidenziare la penalità di interesse;
- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo numero del giocatore [0-99] oppure lasciare quello attuale e poi confermare con .
- quindi ripetere l'operazione per introdurre prima i minuti [0-9] e poi i secondi [0-59].

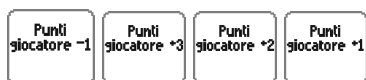
Modifica falli
giocatore

Solo con le statistiche dei giocatori attive, modifica il numero di falli assegnati ad un giocatore:

- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo numero dei falli [0-3].

Solo con le statistiche dei giocatori attive, per incrementare o decrementare i punteggi dei singoli giocatori, premere i tasti

Main Menu → **PUNTEGGIO GIOCATORI**: appaiono i seguenti tasti funzione.



Premere il pulsante corrispondente al punteggio da aggiungere, poi con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] e infine confermare con **ENTER**;

11.3 TEMPO DI GIOCO E DI INTERVALLO

Il valore attuale del tempo di gioco o di intervallo è visualizzato sullo schermo della Console in minuti, secondi e decimi; sotto allo stesso viene riportato in caratteri più piccoli:

- il valore del tempo caricato alla partenza,
- il tipo di conteggio in avanti [**↑**] o a ritroso [**↓**],
- una 'G' o 'P' per indicare che il tempo fa riferimento al gioco (**Game**) o all'intervallo (**Pause**).

Per avviare, fermare e far ripartire il cronometro utilizzare l'apposita console (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3), oppure premere il tasto **START STOP** **Game-clock**.

Nel menù di setup dello sport, oltre che allo scadere del tempo di gioco, la segnalazione sonora può essere impostata prima della fine dell'intervallo.

Per caricare o modificare il tempo di gioco premere i tasti **Times Menu** → **TEMPO DI GIOCO** e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.



Caricano il tempo di gioco con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.



Modifica il valore attuale del tempo di gioco:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e confermare con **ENTER**;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].



Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [**↑**] a decremento [**↓**] e viceversa.



Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup (vedere paragrafo 4.5), carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) successivo a quello attuale.



Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup, carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) precedente a quello attuale.

Per agire sul tempo di intervallo premere i tasti **Times Menu** → **TEMPO DI INTERVALLO** e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.



Caricano il tempo di intervallo con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.



Modifica il valore attuale del tempo di intervallo:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con **ENTER**;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].



Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [**↑**] a decremento [**↓**] e viceversa.

11.4 TEMPO DI ATTACCO (SHOT CLOCK)

Nella gestione del tempo di attacco (o di possesso) la console esterna (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3) prevale sui comandi impartiti direttamente dalla **CONSOLE-320**.

- Il tasto **LOAD** carica il timer con il valore programmato nel menù di setup; quando il conteggio del tempo è fermo si spegne la visualizzazione dello shot clock.
- Il tasto **START STOP** **Shot-clock** avvia ed arresta il conteggio del tempo; allo scadere vi è l'emissione del segnale sonoro dall'apparecchio visualizzatore.

Ulteriori azioni sono disponibili premendo i tasti **Times Menu** → **SHOT CLOCK**: compaiono i seguenti tasti multi-funzione.



Attiva manualmente il suono dal dispositivo visualizzatore dello shot clock.



Ferma il conteggio dello shot clock e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.



Modifica il valore attuale dello shot clock:

- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .

11.5 TEMPO DI SOSPENSIONE (TIMEOUT)

Nel menù di setup dello sport, può essere programmata l'emissione di un segnale acustico prima dello scadere del tempo di sospensione.

Il timeout viene visualizzato al posto del cronometro; per la sua gestione premere il i tasti → : compaiono i seguenti tasti multi-funzione.



Carica il timeout con il valore (indicato tra parentesi) programmato all'interno del menù di setup dello sport.



Avvia, ferma e riavvia il conteggio del timeout.



Accende in sequenza le indicazioni dei timeout usati fino al loro esaurimento.



Modifica il valore attuale del timeout:

- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .



Ferma il conteggio del timeout e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.

12. TENNIS

Sul tabellone l'andamento del gioco in corso viene visualizzato sui punteggi, quello del set è mostrato al posto del cronometro, il numero del set corrente sul periodo, i set vinti da ogni giocatore sono indicati anche dalle luci dei timeout.

12.1 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI

Premere i tasti **Setup Menu** → **SPORT**: vedere paragrafo 4.1 per selezionare lo sport e modificarne i seguenti parametri:

1. Due **tempi di intervallo** (D, E): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [↑ - ↓].
2. Il **preavviso sonoro di fine degli intervalli** (D, E): tempo mancante allo scadere [0-99 minuti : 0-59 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
3. Il **tempo di sospensione** (timeout): durata [0-99 secondi], tipo di conteggio [↑ - ↓].
4. Il **preavviso sonoro di fine timeout**: tempo mancante [0-99 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.

12.2 ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI

Al menù principale di gestione dei punteggi si accede premendo i tasti **Main Menu** → **PUNTEGGIO SQUADRE**. I punteggi del gioco in corso (0 → 15 → 30 → 40 → Ad) si modificano rapidamente con i tasti rossi [+1 Point, +2 Point, +3 Point, -1 Point].

I punteggi dei set da 1 a 4 sono aggiornati automaticamente con il valore di quello attuale alla pressione del tasto **Period**, cioè nel passaggio al set successivo.

- Gioco +1** Incrementa il punteggio del set in corso, che viene visualizzato al centro del display grafico della console e sul cronometro del tabellone.
- Tie-Break** Attiva e disattiva alternativamente il Tie-Break, segnalato sul tabellone dall'accensione dei Bonus, in cui i punteggi sono modificati del valore indicato dai tasti rossi.

Per modificare i dati attuali del gioco, premere i tasti **Main Menu** → **MODIFICA PUNTEGGIO PALLI**: appaiono i seguenti tasti funzione.

- Modifica punti giocatore** Modifica il punteggio del giocatore:
 - con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo punteggio [0-99] e quindi confermare con **ENTER**.
- Modifica punti set corrente** Modifica il punteggio del set in corso.
- Modifica punti set** Modifica il punteggio di un set:
 - con i tasti alfanumerici, inserire il numero del set [1-4] e poi confermare con **ENTER**;
 - quindi ripetere le operazioni per introdurre il nuovo punteggio [0-99].

12.3 TEMPO DI GIOCO E DI INTERVALLO

Solitamente il tempo di gioco o di intervallo (in minuti e secondi) non viene presentato sullo schermo della Console e sul tabellone, ma è possibile attivarne la visualizzazione (al posto del set in corso) premendo **Times Menu** → **On/Off tempo di gioco**. Per avviare, fermare e far ripartire il cronometro utilizzare l'apposita console (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3) oppure premere il tasto **START STOP Game-clock**.

Nel menù di setup dello sport, può essere impostata una segnalazione sonora prima dello scadere dell'intervallo.


Per modificare il tempo di gioco, premere i tasti **Times Menu** → **TEMPO DI GIOCO** e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.

- Azzerare tempo di gioco** Azzerare il tempo di gioco.
- Modifica tempo di gioco** Modifica il valore attuale del tempo di gioco:
 - con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con **ENTER**;
 - quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].
- On/Off tempo di gioco** Attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione del tempo di gioco.

Per agire sul tempo di intervallo premere i tasti **Times Menu** → **TEMPO DI INTERVALLO** e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.

Tempo di intervallo D (15:00) **Tempo di intervallo E (40:00)** Caricano il tempo di intervallo con uno dei due valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.

Modifica tempo di intervallo Modifica il valore attuale del tempo di intervallo:



- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].

Conteggio su/giù Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.

On/Off tempo di intervallo Attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione del tempo di intervallo.

12.4 TEMPO DI SOSPENSIONE (TIMEOUT)


Nel menù di setup dello sport, può essere programmata l'emissione di un segnale acustico prima dello scadere del tempo di sospensione.

Il timeout viene visualizzato al posto del cronometro; per la sua gestione premere i tasti  → : compaiono i seguenti tasti multi-funzione.

Carica timeout (0:60) Carica il timeout con il valore (indicato tra parentesi) programmato all'interno del menù di setup dello sport.

Start/Stop timeout Avvia, ferma e riavvia il conteggio del timeout.





Modifica timeout Modifica il valore attuale del timeout:

- con i tasti alfanumerici, inserire i secondi [0-99] e quindi confermare con .







On/Off timeout Ferma il conteggio del timeout e ne attiva e disattiva alternativamente la visualizzazione.

13. CALCIO**13.1 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI**

Premere i tasti  → : vedere paragrafo 4.1 per selezionare lo sport e modificarne i seguenti parametri:

1. Tre **tempi di gioco** (A, B, C): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [-].
2. Tre **tempi di intervallo** (D, E, F): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [-].
3. Il **preavviso sonoro di fine degli intervalli** (D, E, F): tempo mancante allo scadere [0-99 minuti : 0-59 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
4. Il **segnale sonoro di fine gioco**: durata [0-4 secondi].


13.2 ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI

Al menù principale di gestione dei punteggi e dei falli si accede premendo i tasti  → . I punteggi di squadra si modificano rapidamente con i tasti rossi [, , , ].

Per modificare i dati attuali del gioco, premere i tasti  → : appaiono i seguenti tasti funzione.






Modifica il punteggio attuale di squadra:

- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo punteggio [0-99] e quindi confermare con .

13.3 TEMPO DI GIOCO E DI INTERVALLO

Il valore attuale del tempo di gioco o di intervallo è visualizzato sullo schermo della Console in minuti, secondi e decimi; sotto allo stesso viene riportato in caratteri più piccoli:

- il valore del tempo caricato alla partenza,
- il tipo di conteggio in avanti [] o a ritroso [],
- una 'G' o 'P' per indicare che il tempo fa riferimento al gioco (**Game**) o all'intervallo (**Pause**).

Per avviare, fermare e far ripartire il cronometro utilizzare l'apposita console (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3), oppure premere il tasto  **Game-clock**.

Nel menù di setup dello sport, oltre che allo scadere del tempo di gioco, la segnalazione sonora può essere impostata prima della fine dell'intervallo.

Per caricare o modificare il tempo di gioco premere i tasti  →  e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.










Caricano il tempo di gioco con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.



Modifica il valore attuale del tempo di gioco:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].



Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.



Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup (vedere paragrafo 4.5), carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) successivo a quello attuale.



Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup, carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) precedente a quello attuale.

Per agire sul tempo di intervallo premere i tasti  →  e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.










Caricano il tempo di intervallo con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.





Modifica il valore attuale del tempo di intervallo:







- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con ;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].









Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.

14. RUGBY**14.1 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI**


Premere i tasti  → : vedere paragrafo 4.1 per selezionare lo sport e modificarne i seguenti parametri:


1. Tre **tempi di gioco** (A, B, C): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - .
2. Tre **tempi di intervallo** (D, E, F): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - .
3. Il **preavviso sonoro di fine degli intervalli** (D, E, F): tempo mancante allo scadere [0-99 minuti : 0-59 secondi]; metterlo a zero per disattivarlo.
4. Un **tempo di penalità** per i giocatori (A): durata [0-99 minuti : 0-59 secondi] e tipo di conteggio [ - .
5. Il **segnale sonoro di fine gioco**: durata [0-4 secondi].

14.2 ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI E DEI FALLI


Al menù principale di gestione dei punteggi e dei falli si accede premendo i tasti  → . I punteggi di squadra si modificano rapidamente con i tasti rossi [, , , .


Sono attribuibili contemporaneamente fino a 5 penalità temporali per squadra e ciascuna associata ad un giocatore; il loro conteggio avviene durante il tempo di gioco e non di intervallo, per cui quelle non scontate in un periodo di gioco proseguono al periodo successivo.


 Attribuisce ad un giocatore una penalità temporale con il valore (indicato tra parentesi) programmato all'interno del menù di setup dello sport;


- con i tasti alfanumerici, inserire il numero del giocatore [0-99] a cui assegnare la penalità tra quelli presenti nel riquadro delle statistiche e quindi confermare con .

Per modificare i dati attuali del gioco, premere i tasti  → : appaiono i seguenti tasti funzione.

 Modifica il punteggio attuale di squadra:



- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo punteggio [0-99] e quindi confermare con .


 Modifica i dati di una penalità assegnata ad un giocatore:

- premere più volte il tasto fino ad evidenziare la penalità di interesse;
- con i tasti alfanumerici, inserire il nuovo numero del giocatore [0-99] oppure lasciare quello attuale e poi confermare con .
- quindi ripetere l'operazione per introdurre prima i minuti [0-9] e poi i secondi [0-59].

14.3 TEMPO DI GIOCO E DI INTERVALLO




Il valore attuale del tempo di gioco o di intervallo è visualizzato sullo schermo della Console in minuti, secondi e decimi; sotto allo stesso viene riportato in caratteri più piccoli:


- il valore del tempo caricato alla partenza,
- il tipo di conteggio in avanti [] o a ritroso [.
- una 'G' o 'P' per indicare che il tempo fa riferimento al gioco (**G**ame) o all'intervallo (**P**ause).


Per avviare, fermare e far ripartire il cronometro utilizzare l'apposita console (**Art.232: Time Console-02**, vedere paragrafo 1.3), oppure premere il tasto  **Game-clock**.




Nel menù di setup dello sport, oltre che allo scadere del tempo di gioco, la segnalazione sonora può essere impostata prima della fine dell'intervallo.


Per caricare o modificare il tempo di gioco premere i tasti  →  e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.

   Caricano il tempo di gioco con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.

 Modifica il valore attuale del tempo di gioco:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con .
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].

 Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [] a decremento [] e viceversa.

 Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup (vedere paragrafo 4.5), carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) successivo a quello attuale.

Sequenza tempi -1 Dalla sequenza dei tempi definita all'interno del menù di setup, carica nel cronometro il tempo (di gioco o intervallo) precedente a quello attuale.

Per agire sul tempo di intervallo premere i tasti **Times Menu** → **TEMPO DI INTERVALLO** e quindi utilizzare i seguenti tasti multi-funzione.

Tempo di intervallo D (15:00) **Tempo di intervallo E (40:00)** **Tempo di intervallo F (20:00)** Caricano il tempo di intervallo con uno dei tre valori programmati (indicati tra parentesi) all'interno del menù di setup dello sport.

Modifica tempo di intervallo Modifica il valore attuale del tempo di intervallo:

- con i tasti alfanumerici, inserire i minuti [0-99] e poi confermare con **ENTER**;
- quindi ripetere le operazioni per introdurre i secondi [0-59].

Conteggio su/giù Commuta la modalità di conteggio del tempo, da incremento [**↑**] a decremento [**↓**] e viceversa.