

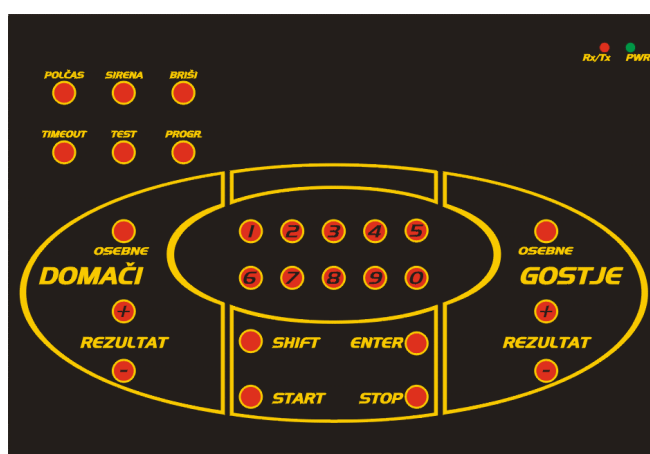


Promotion

Promotion d.o.o., Limbuška cesta 2, Limbuš - SI76232158 - Tel.: 02/42-13-600, fax: 02/42-13-601, e-mail: promotion@promotion.si,
www.promotion.si

NAVODILO ZA ROKOVANJE S ŠPORTNIM SEMAFORJEM

S semaforjem upravljate s pomočjo krmilne naprave na sliki:



1. Opis funkcij posameznih tipk



Začetek štetja časa

(URA START)

















Konec štetja časa

(URA STOP)

PROGR.



Nastavitev časa do konca tekme (košarka) ali nastavitev časa od začetka tekme. Po pritisku na tipko z numeričnimi tipkami (0-9) vpišite čas in potrdite s tipko **ENTER**.

	SHIFT	PROGR. 	Nastavitev vrste športa (KOŠARKA, ROKOMET, ODBOJKA, MALI NOGOMET). Vpišite številko 1, 2,3 ali 4.	Držite tipko SHIFT in pritisnite na PROGR.
		BRIŠI 	Obnovitev stanja na semaforju (npr. ob izpadu električne energije)	
	SHIFT	BRIŠI 	Vzpostavitev začetnega stanja – briše vse osebne napake, rezultat in nastavi čas na začetno vrednost.	Držite tipko SHIFT in pritisnite na BRIŠI.
		TIMEOUT 	Začetek prekinitve igre. S tipkama + in – (na Domači ali Gostje strani) izberite skupno število TIMEOUT-ov in potrdite s tipko ENTER. Začne odštevanje minute odmora.	
		POLČAS 	Nastavitev periode igre. S pritiskom na tipko povečate številko za ena, z istočasnim pritiskom na tipko SHIFT pa zmanjšate za ena.	
		SIRENA 	Vklop sirene	
			Nastavitev rezultata igre – poveča ali zmanjša rezultat za 1 točko. Spremembo vedno potrdite s tipko ENTER.	
	SHIFT		Nastavitev vsote osebnih napak (KOŠARKA) ALI rezultat v setih (ODBOJKA)	Držite tipko SHIFT in pritisnite na + ali -.
			Ali Nastavitev števila prekrškov (SHIFT+ zmanjša, SHIFT- poveča za ena)	
			Vpis osebnih napak (KOŠARKA). Po pritisku na tipko vpišete številko igralca (4 - 15), potrdite s tipko ENTER , vpišete število osebnih napak in zopet s tipko ENTER.	
		OSEBNE		

Dodatne nastavitve

Posest žoge:

SHIFT in **OSEBNE (DOMAČI/GOSTI)**

Rezultat v setih:

SHIFT in +/-

Programiranje tročrkovne oznake:

pritisnite tipko **TEST**
izbira črke s tipkami +/- (**REZULTAT**)
črko potrdite s tipko **ENTER**
vnos končate s tipko **START** – oznaka se pošlje na semafor

2. Potek dela

Pred začetkom tekme nastavite vrsto športa in če je potrebno zbršite podatke predhodne tekme (tipka **SHIFT + BRIŠI**).

Če želite lahko (KOŠARKA) pred tekmo nastavite čas do pričetka tekme (tipka **PROGR**) in poženate uro.

Med tekmo upravljate s časom, vpisujete rezultat in osebne napake kot je opisano zgoraj. Tipki **START** in **STOP** sta vedno aktivni, tako da lahko tudi med vpisovanjem osebne napake upravljate z igralnim časom.

Sprememba periode igre resetira čas igre na začetno vrednost.

3. Upravljanje z akcijskim časom:

Upravljanje akcijskega časa (24 sek. pri KOŠARKI) je izvedeno s tipkama, ki se priključita na krmilno napravo. Pritisk na tipko **STOP** resetira akcijski čas nazaj na 24 sekund (met na koš, nov napad) Pritisk na tipko **START** izbiše akcijski čas (žoga ni v posesti nobene ekipe). Tek akcijskega časa pa krmilita tipki **START** in **STOP** na krmilni napravi.

4. Parametri posameznega športa

Ko nastavite vrsto športa, se za izbrani šport nastavijo parametri delovanja krmilne naprave in sicer:

SPORT 1 – KOŠARKA :

trajanje periode:	10 min
Potek časa:	proti 0
Akcijski čas:	24 sekund
TimeOut:	60 sekund
Bonus:	4 osebne napake

SPORT 2 – ROKOMET :

trajanje periode:	nastavljivo do 99 min
Potek časa:	od 0
Akcijski čas:	ni
TimeOut:	60 sekund
Bonus:	6 prekrškov
Izključitve:	1, 2, 3 ali 4 minute

SPORT 3 – ODBOJKA :

trajanje periode:	ni
Potek časa:	od 0 (samo informativno)
Akcijski čas:	ni
TimeOut:	60 sekund

Ob izbiri vrste športa se vsi obstoječi podatki (igralni čas, rezultat, osebne napake) izbrišejo.

SPORT 4 – NOGOMET :

trajanje periode:	nastavljivo do 99 min
Potek časa:	proti 0
Akcijski čas:	ni
TimeOut:	60 sekund
Bonus:	6 prekrškov
Izključitve:	1, 2, 3 ali 4 minute

SPORT 5 – NOGOMET^:

trajanje periode:	nastavljivo do 99 min
Potek časa:	od 0 do nastavljenega časa periode
Akcijski čas:	ni
TimeOut:	60 sekund
Bonus:	6 prekrškov
Izključitve:	1, 2, 3 ali 4 minute

Nova perioda: izbrišejo se podatki o prekrških, čas igre ostane.

5. Splošni podatki

Tekoči podatki tekme so varovani z baterijo, tako da se ohranijo tudi ob izpadu električne energije.

Vse parametri delovanja semaforja določa krmilna naprava. Ob spremembi pravil tako ni potreben poseg na semaforju, ampak samo popravek programske opreme v krmilni napravi.