

INSTRUÇÕES DE FUNCIONAMENTO

CONSOLAS DE CONTROLO



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



● RESUMO

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"



● GENERALIDADES

Acessórios entregues	
<p>Consola principal de controlo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A consola principal de controlo permite utilizar as principais funções nos diferentes modos disponíveis (tempos, pontuações, etc...). 	
<p>Aplicação para Android™ (ver função de ajuda integrada)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	
<p>Consola de controlo "faltas/pontos individuais" (ver instruções de funcionamento separadas)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Esta consola permite inserir as faltas individuais dos jogadores no basquetebol. ✓ Esta consola permite. Inserir nos pontos individuais dos jogadores (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. 	
<p>Consola de controlo separada "Tempos"</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	
<p>Teclado USB</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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> 	
<p>Alimentador de 12V 500mA (modelo controlado por rádio)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ O alimentador permite recarregar as pilhas da consola principal de controlo. ✓ Utilize apenas a unidade de alimentação fornecida pela STRAMATEL. 	
<p>Cabos flexíveis de 2 metros</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	
<p>Cabo flexível de 10 metros (modelo controlado por rádio fornecido com a opção kit de cabo)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	
Backup de dados	
<p>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></p>	
Recarga de consola de controlo (modelo controlado por rádio)	
<p>A consola de controlo está equipada com baterias que permitem uma utilização de cerca de 16 horas quando totalmente carregada. Quando não estiver a ser utilizada, a consola de controlo deve ser recarregada com o alimentador fornecido. (Utilize apenas o alimentador fornecido pela STRAMATEL).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desligue a consola de controlo. Desligue o teclado USB e as outras consolas de controlo. ✓ Ligue o alimentador na parte de trás da consola principal e, em seguida, ligue-a a uma tomada de rede apropriada (a tomada deve estar o mais próxima possível da consola de controlo e deve ser facilmente acessível). <p><u>A consola de controlo deve permanecer a carregar permanentemente quando não estiver a ser utilizada (O sistema de carregamento lento não deteriora as pilhas). Utilize apenas a fonte de alimentação fornecida pela STRAMATEL.</u></p>	



Funções da consola principal de controlo



As teclas estão numeradas de 0 a 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 "Cronómetro"



ON/OFF



Iniciar ou parar o time-out



Início /paragem do tempo de jogo, tempo de descanso, tempo extra



Buzina



● CONFIGURAÇÃO - PROGRAMAÇÃO

Configuração	
<p>Certifique-se de que o marcador está alimentado. Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas de controlo podem ser ligadas por 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 Radio fornecidos com a opção kit de cabo: ligar o cabo de 10 metros entre as consolas de controlo e a caixa de ligação na parede.</i></p>	
<p>Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.</p>	
<p>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.</p>	
<p>A consola de controlo entrará então no último desporto programado. Para alterar o desporto ou aceder ao modo "configuração geral" (Ver "Várias configurações" – Página 8 tecla 27 várias vezes.</p>	
Selecione um desporto ou uma função	
<p>A consola de controlo está configurada num programa desportivo diferente: prima várias vezes a tecla 27 (acesso ao menu das modalidades).</p>	
<p>Em seguida, selecione o desporto ou a função necessária com o número de tecla indicado no ecrã da consola.</p>	
<p>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.</p>	
<p>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).</p>	
<p><u>Utilização da ligação Android™:</u> alguns botões funções principais: tempos, pontuações, faltas individuais, etc... podem ser bloqueados premindo a tecla 9 ou desbloqueada premindo a tecla 0.</p>	
Programar os parâmetros de um desporto	
<p>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).</p>	
<p>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...</p>	
<p>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.</p>	
<p>Altere a configuração com a tecla 0 (ver abaixo) ou jogue com a configuração armazenada com a tecla 9 (acesso direto ao jogo).</p>	
<p>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).</p> <p><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):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. <p>Durante a programação, é sempre possível voltar à programação anterior com a tecla 13.</p> <p>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.</p> <p><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.</p> <p>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.</p>	     



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

Escolha 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™.

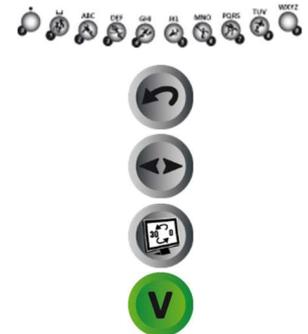


O nome das equipas (apenas) também pode ser programado diretamente no modo SMS na consola de controlo.



Programação em modo SMS (nome apenas das equipas):

- ✓ Escolha 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 Tipo de teclado USB8). *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.

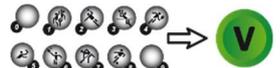
- ✓ Insira o nome da equipa Local no teclado.
Na configuração AZERTY ou QWERTY, o teclado fornecido permite introduzir quase todas as letras existentes:
 - Para introduzir uma letra com acento, prima a tecla correspondente entre F1 e F11 e, em seguida, introduza a letra. Acentos disponíveis:
 - F1 : á, ć, é, ... F2 : à, è, ì, ... F3 : č, ě, è, ... F4 : â, ê, î, ... F5 : â, è, ...
 - F6 : ä, ë, ü, ... F7 : ã, ñ, õ, ... F8 : ç, ş, ç, ... F9 : ã, ê, ü, ... F10 : ő, ú
 - F11 : đ, ł, ø, ...
 - Da mesma forma, com a tecla F12 pode introduzir letras específicas:
 - F12+a : æ F12+d : đ F12+e : ø 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**).
- ✓ Programe um outro nome na mesma 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).



• 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 "combinar mensagens de eventos")	
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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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.

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



No caso de novas regras desportivas (tecla 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

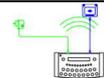
O marcador está equipado com um relógio que mostra a hora do dia sempre que a consola de controlo não esteja ligada e programada num desporto. O relógio pode ser desligado automaticamente durante a noite numa faixa horária programada (Ver "Exibição do relógio no marcador8).

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**.



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

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



Desligue a consola de controlo, mantendo pressionada 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 .	
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 .	
Escolha 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 "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.	



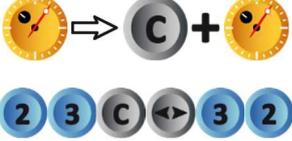
Tempo pré-jogo / Tempo de jogo (continuou a partir de página anterior)	
Fim do período de descanso: o próximo período de jogo é carregado automaticamente. O número de faltas da equipa volta a zero. O número de pedidos de time-out só volta a zero a meio do tempo de jogo. Inicie o tempo de jogo com a tecla 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	 ⇒ C +  2 3 C ← 3 2 
Pontuações	
Adicione 1, 2 ou 3 pontos com as teclas 10, 12, 14 (Local) ou teclas 22, 24, 26 (Visitante).	1 2 3
Deduzo 1, 2 ou 3 pontos pressionando as teclas 16 e 10, 12, 14, 22, 24 ou 26 simultaneamente.	C + 1 2 3
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).	 ⇒ 
Uma vez que o tempo time-out esteja em execução: adicione 1 pedido de time-out com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	1
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 .	C + 1
Buzina	
Tocar a buzina manualmente com a tecla 19 . <i>A buzina toca automaticamente no final de um tempo programado (Pré-jogo, jogo, tempos de tempo).</i>	
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 .	C + 
Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, escolha o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	C + RESET
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 .	C + RESET ⇒ PROG



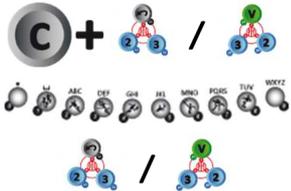
● ANDEBOL

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 .	
Escolha 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".	

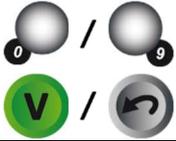
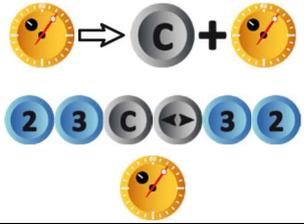
Tempo pré-jogo / Tempo de jogo	
Algumas das funcionalidades do tempo também podem ser controladas pela consola separada "Cronómetro" separada (Ver "Funções da consola separada Cronómetro" – Página Funções da consola "Cronómetro"5).	
Iniciar ou parar o tempo pré-jogo com a tecla 18 .	
No marcador: exiba 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: 'h' / PT: 'h' / DA: '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.	
Para 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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).	
Deduzo 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ escolha 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 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').	
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, escolha 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 .	
Escolha o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores7).	
Escolha os 12 jogadores em campo no início do jogo: <ul style="list-style-type: none"> ✓ escolha 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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).	
Deduzo 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	

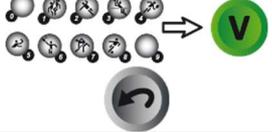


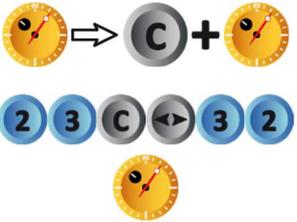
Lado do serviço	
Inverta o lado de serviço com a tecla 20 .	
Substituições	
Entre no modo "Substituições" com a tecla 21 .	
Escolha o número do jogador substituído, em seguida, o número do jogador que entra no jogo com as teclas 0 a 9 .	
Corrija o último número introduzido com a tecla 13 . Passe do número 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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, escolha 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 ("+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 .	
<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 .	
Escolha 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 (<i>as últimas 3 operações podem ser canceladas</i>). 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, PT: 'h' / DA, SV: 'K' / FI: 'k').



Fim do jogo

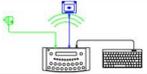
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas **16** e **15**, em seguida, escolha o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.

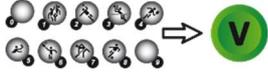


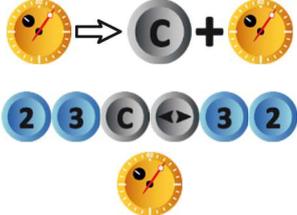
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas **16** e **15** simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla **27**.



● 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 .	
<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 .	
Escolha o nome das equipas (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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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).	
Deduzo 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, 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, escolha o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.

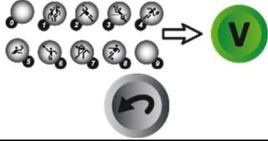


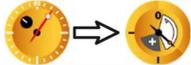
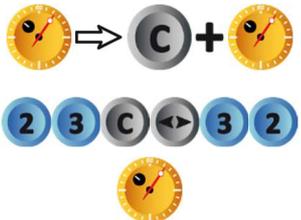
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas **16** e **15** simultaneamente e, em seguida, entre no modo de programação com a tecla **27**.



● 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 .	
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 .	
Escolha 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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).	
Deduzo 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

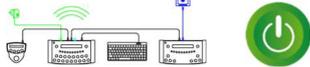
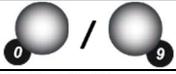
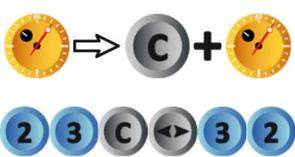
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas **16** e **15**, em seguida, escolha o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.



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

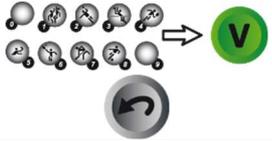
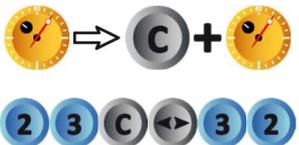
Configuração	
Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas de controlo podem ser ligadas por qualquer ordem). Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	
Programação	
Selecione o modo "Hóquei em Patins" com a tecla 7 .	
O ecrã da consola apresenta 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 .	
Escolha 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 "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: 'h' / DA: '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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	



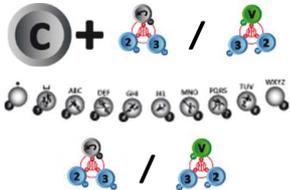
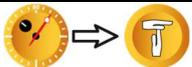
Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ escolha 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, tempos de tempo).</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, escolha 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 PATINS


● HÓQUEI EM LINHA

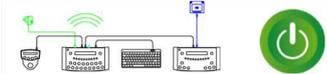
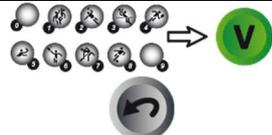
Configuração	
Ligue todas as consolas de controlo e o teclado USB entre si (as consolas de controlo podem ser ligadas por qualquer ordem). Pressione a tecla ON/OFF até que a consola apresente o ecrã de boas-vindas.	 
Programação	
Selecione o modo "Hóquei em Linha" com a tecla 10 .	
O ecrã da consola 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 .	
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 .	
Escolha 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 "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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	



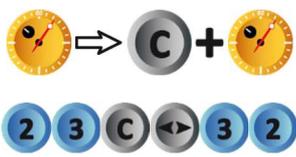
Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ escolha 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, tempos de tempo).</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, escolha 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 .	
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 .	
Escolha 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".	

8

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 "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 de 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	



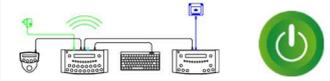
Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduza 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Se a consola de controlo "Faltas/pontos individuais" estiver ligada e a função de pontos individuais for utilizada: os pontos de equipa são automaticamente 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ escolha 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	
Para 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, tempos de tempo).</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, escolha 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**.

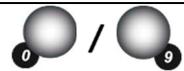


O ecrã da consola apresenta a configuração armazenada durante alguns segundos: duração do período pré-jogo, número e duração dos períodos de jogo, modo de visualização do tempo do jogo (crescente ou decrescente), duração dos períodos de tempo extra, duração dos time-outs, número de time-outs (1 por jogo ou 1 por período), duração dos períodos de descanso entre os períodos de jogo. A duração de cada exclusão também pode ser programada.

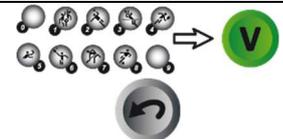


Prima a tecla **18** para ver os dados no ecrã da consola por mais tempo.

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



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**.

Escolha 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 "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 de 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**.

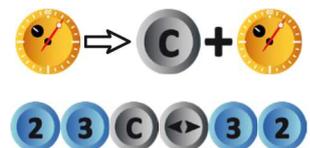


Este período de repouso não se limita ao tempo programado: pare o tempo de descanso e carregue um novo período de jogo ou um período de tempo extra com a tecla **28**.



Correção do tempo do jogo:

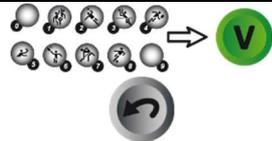
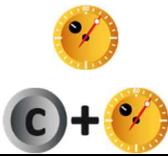
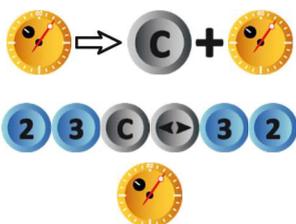
- ✓ parar o tempo do jogo com a tecla **18** e, em seguida, entrar no modo de correção do tempo premindo simultaneamente as teclas **16** e **18**.
- ✓ alterar o tempo: -1min com a tecla **12**, -10s com a tecla **14**, -1s com tecla **16**, +1s com tecla **20**, +10s com tecla **22**, +1min com tecla **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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ escolha 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	
Para 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, tempos de tempo).</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, escolha 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 .	
Escolha 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 "Cronómetro"5).	
Iniciar ou parar o tempo de jogo com a tecla 18 .	
Fim do primeiro período de jogo: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ escolha 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 .	

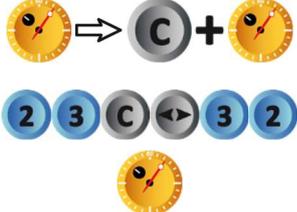
Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, escolha o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo 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 .	
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 .	
Escolha 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.	
Para 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	

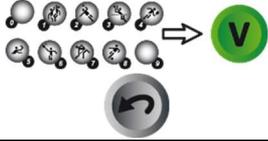


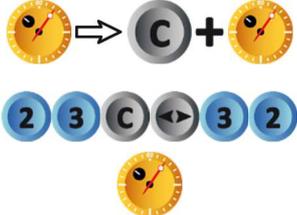
Pontuações	
Adicione 1 ponto com a tecla 10 (Local) ou a tecla 26 (Visitante).	
Deduzo 1 ponto premindo simultaneamente as teclas 16 e 10 ou 26 .	
Buzina	
A buzina pode tocar automaticamente ou não no final de um tempo programado (Jogo, tempo extra). Cancelar ou selecionar esta função premindo as teclas 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, escolha 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 .	
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 .	
Escolha o nome dos boxers (Ver "Programar os nomes da equipa, o número e o nome dos jogadores")	

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. Inicie o tempo do round com a tecla 18 .	
Correção do tempo do round: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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).	
Deduza 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, escolha 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 .	

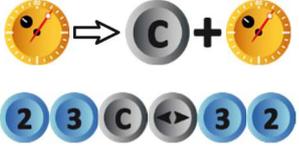
BOXE


● MODO "LIVRE" – MODO "PERÍODOS"

Este modo permite criar o seu próprio programa para qualquer desporto jogado em vários períodos (por exemplo, minibasquete 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.	

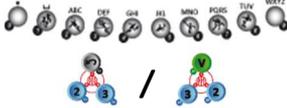
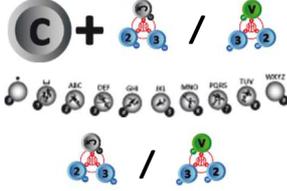
Programação	
Selecione o modo "Livre" com a tecla 15 . A escolha entre o modo "períodos" e o modo "sets" é feita na configuração do desporto (ver abaixo).	
O ecrã da consola exibe a configuração armazenada durante alguns segundos: no modo "períodos": número e duração dos períodos de jogo, modo de visualização 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 .	
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 .	
Escolha 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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).	
Deduzo 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).	
Deduzo 1 falta da equipa pressionando simultaneamente as teclas 16 e 11 ou 25 .	
Repór 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	
<p>Estão disponíveis 3 tempos de exclusão para cada equipa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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). <p><i>Para cada equipa: o tempo de exclusão mais curto é apresentado no ecrã da consola.</i></p>	
<p>Para alterar o número do jogador excluído:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ prima as teclas 16 e 12, 13, 14, 22, 23 ou 24 simultaneamente. ✓ escolha 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 .	
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 .	
<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 .	

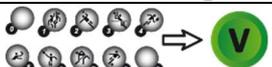
Fim do jogo	
Carregue um tipo semelhante de configuração de jogo premindo simultaneamente as teclas 16 e 15 , em seguida, escolha o nome das equipas, o número e o nome dos jogadores.	
Carregue um tipo diferente de configuração de jogo: prima as teclas 16 e 15 simultaneamente e, em seguida, entre no modo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

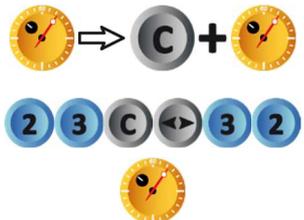


● MODO "LIVRE" – MODO "SETS"

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 "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 "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 .	
<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 .	
Escolha 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: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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).	
Deduzo 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, escolha 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**.





AFFSPORTS. *Building sports for life, since 1981.*