

BIVALENT d.o.o

SOMBOR

Staparski put 18

tel. 025-430-030

www.bivalent.com

e-mail: office@bivalent.com

KOŠARKAŠKI SEMAFOR

model 2004-A

uputstvo za rukovanje

Sombor 04.02.2004.

Košarkaški semafor **Bivalent model 2004-A** omogućava sledeće:

Osnovne funkcije

1. Merenje aktivnog toka igre *
2. Merenje pauza između četvrtina *
3. Merenje time-outa
4. Merenje trajanja napada 24 sekunde
5. Kontrola dodele novih 24 sekunde
6. Pokazivanje perioda (četvrtine) igre
7. Pokazivanje rezultata domaći – gosti
8. Pokazivanje bonusa domaći – gosti
9. Zvučna signalizacija isteka četvrtine i 24 sekunde
10. Ručno uključenje zvučne signalizacije

Dodatne funkcije

1. Ručna korekcija vremena toka igre
2. Ručna korekcija vremena pauza
3. Ručna korekcija napada 24 sekunde
4. Ručna korekcija perioda (četvrtine)
5. Korekcija rezultata u minus
6. Reset semafora

* Automatski rad semafora

Po prvom uključanju semafora u gornjem redu displeja je ispisano vreme do početka prve četvrtine, inicijalno stoji 15:00, što se ručno može korigovati po potrebi. To vreme se startuje tasterom START.

Po isteku tog vremena postavlja se inicijalno vreme za prvu četvrtinu 10:00 i displej period pokazuje 1, a pali se srednji crveni displej 24 sekunde. Tasterom START se pokreće vreme, a istim tasterom se i zaustavlja. Po isteku vremena 1. četvrtine displej se zaustavlja na 00:00. Startovanje vremena pauze se vrši tasterom START, i vreme teče od 02:00.

Nakon toga se ponovo postavlja inicijalno vreme naredne četvrtine na 10:00, a displej period pokazuje 2. Taster START ima istu funkciju.

Po isteku 2. četvrtine pauza se automatski postavlja na 10:00, a po njenom isteku postavlja se inicijalno vreme 3.-e četvrtine, a zatim i 4-e.

Nakon isteka 4-e. četvrtine, po isteku vremena pauze od 2 minuta, postavlja se inicijalno vreme produžetka od 05:00, kao i svaki naredni put zavisno od potrebe ukoliko još ima produžetaka.

Nakon toga semafor se može ugaziti, ili ako počinje naredni susret onda je moguće uraditi reset semafora istovremenim stiskanjem tastera **DOMAĆI, GOSTI i PERIOD**.

OPIS OSNOVNIH FUNKCIJA

1. Merenje aktivnog toka igre

Merenje vremena aktivnog toka igre se pokreće tasterom **START**. Istim tasterom se merenje vremena i zaustavlja. Gornji displej pokazuje vreme do kraja četvrtine u formatu MM:SS, gde su MM minuti, a SS sekunde. U 4.-oj četvrtini kao i u produžetku u poslednjem minutu displej ispisuje vreme u formatu SS:DS, gde su SS sekunde, a DS desetinke odnosno stotinke sekunde.

2. Merenje pauza između četvrtina

Merenje pauza između četvrtina, kao i pred početak 1. četvrtine se startuje tasterom **START**. Dužine tih vremena su unapred memorisana, ali se mogu ručno korigovati po potrebi. Od ovog merenja je moguće odustati sa **PERIOD +1**.

3. Merenje TIME-OUTa

Po uzimanju time-outa od 1 minut, to vreme je moguće meriti. Startuje se tasterom **TIME-OUT**, pri čemu je ispis na srednjem crvenom displeju koji inače pokazuje napad 24 sekunde. Na 10 sekundi do isteka time-outa se oglašava sirena u trajanju od 1 sekunde. Od merenja time-outa je moguće odustati istim tasterom, pri čemu se na displej vraća prethodno stanje 24 sec.

4. Merenje trajanja napada 24 sekunde

Startovanje merenja trajanja napada se vrši automatski po pokretanju glavnog vremena na početku četvrtine. Po zaustavljanju glavnog vremena zaustavlja se i pokazivanje trajanja napada. Startovanjem glavnog vremena se ponovo startuje i merenje i pokazivanje vremena napada.

5. Kontrola dodele novih 24 sekunde

Ukoliko sudija dodeljuje novih 24 sekunde istoj ili drugoj ekipi, to će se izvršiti tasterom na pomoćnom kontrolnom uređaju, ali merenje počinje tek nakon otpuštanja tastera, tako da je držanjem stisnutog tastera omogućeno odloženo startovanje merenja napada nezavisno od toka glavnog vremena. Na istom uređaju se prati i preostalo vreme napada.

6. Pokazivanje perioda (četvrtine) igre

Semafor ima mogućnost ispisa perioda odnosno četvrtine koja je u toku. To vrši manji crveni displej u gornjem redu ispisom cifara 1,2,3,ili 4. Ukoliko je on ugašen to znači da je u toku pauza do početka ili između četvrtina. U produžetku taj displej ispisuje P.

7. Pokazivanje rezultata domaći – gosti

Semafor ima mogućnost ispisa rezultata za domaću i gostujuću ekipu do max. 199 : 199. Rezultat se uvećava istovremenim pritiskom na taster **DOMAĆI (ili GOSTI) +1, +2, ili +3**, zavisno za koliko se rezultat uvećava.

8. Pokazivanje bonusa domaći – gosti

Semafor ima mogućnost pokazivanja bonusa domaće i gostujuće ekipe. Bonus se uključuje tasterom **BONUS** pored tastera **DOMAĆI** tj. **GOSTI**, zavisno na koju se ekipu to odnosi. Po isteku 1,2 i 3. četvrtine bonus se gasi automatski, a nakon 4. i u produžetku ostaje da svetli.

9. Zvučna signalizacija isteka četvrtine i 24 sekunde

Po isteku vremena napada od 24 sekunde automatski se uključuje sirena u trajanju od 2 sekunde.

10. Ručno uključenje zvučne signalizacije

Semafor ima mogućnost ručnog uključanja sirene na neodređeni period ukoliko se za tim ukaže potreba. Ta funkcija se radi tasterom **SIRENA**, pri čemu je sirena u funkciji sve dok se navedeni taster drži u stisnutom položaju.

OPIS DODATNIH FUNKCIJA

1. Ručna korekcija vremena toka igre

Ukoliko se ukaže potreba vreme toka igre se može ručno korigovati, ali samo dok je merenje vremena zaustavljeno. Minuti se koriguju tasterom **MIN**, a sekunde tasterom **SEC**. Pritiskanjem ovih tastera ispis se uvećava za jedan. Ukoliko je potrebno ispis umanjiti za 1, onda prethodno treba stisnuti taster **+/-**. Pri tome displej na kontrolnoj jedinici treperi. Korigovane minute pred start 1.-e četvrtine se pamte za naredne četvrtine i ne treba ih ponovo korigovati.

2. Ručna korekcija vremena pauza

Ukoliko se ukaže potreba vreme toka pauze se može ručno korigovati, ali samo dok je merenje vremena zaustavljeno. Minuti se koriguju tasterom **MIN**, a sekunde tasterom **SEC**. Pritiskanjem ovih tastera ispis se uvećava za jedan. Ukoliko je potrebno ispis umanjiti za 1, onda prethodno treba stisnuti taster **+/-**. Pri tome displej na kontrolnoj jedinici treperi.

3. Ručna korekcija napada 24 sekunde

Ukoliko se ukaže potreba vreme napada se može ručno korigovati, ali samo dok je merenje vremena zaustavljeno. Korekcija se vrši tasterom **24SEC**. Pritiskanjem ovog tastera ispis se uvećava za jedan. Ukoliko je potrebno ispis umanjiti za 1, onda prethodno treba stisnuti taster **+/-**. Pri tome displej na kontrolnoj jedinici treperi.

4. Ručna korekcija perioda (četvrtine)

Ukoliko se ukaže potreba da se izvrši skok na naredni period, to će se izvršiti istovremenim pritiskanjem tastera **PERIOD** i **+1**, sve do P.

5. Korekcija rezultata u minus

Ukoliko se ukaže potreba da se rezultat umanji za neku vrednost, to će se izvršiti prvo pritiskanjem tastera **+/-**, a zatim kao kod dodavanja rezultata istovremenim pritiskanjem tastera **DOMAĆI** (ili **GOSTI**) i tastera **+1,+2**, ili **+3**, već zavisno za koliko treba umanjiti rezultat.

6. Reset semafora

Po završetku susreta semafor nije potrebno gasiti da bi započeo novi susret. Dovoljno je izvršiti resetovanje i to istovremenim pritiskanjem tastera **DOMAĆI, GOSTI** i **PERIOD**.