

tablicesportowe.com.pl

Instrukcja Obsługi



K&G Sp. z o.o.

☎ +48 58 531 29 85 ☎ +48 731 397 884

biuro@tablicesportowe.com.pl

Spis treści

1. Informacje ogólne.....	2
2. Obsługa tablicy przy pomocy pilota MK-KiG 905.....	3
2.1. Opis pilota.....	3
2.2. Włączanie / wyłączanie tablicy.....	4
2.3. Przełączanie między trybami działania.....	4
2.4. Ustawianie czasu gry.....	4
2.5. Uruchamianie nowego meczu.....	5
2.6. Prowadzenie gry.....	5
2.7. Rozpoczęcie nowej części gry.....	5
2.8. Czas doliczony.....	5
2.9. Korekta wprowadzonych danych.....	6
2.10. Ustawianie zegara czasu rzeczywistego.....	6
3. Informacje dodatkowe.....	7
3.1. Samodzielny montaż.....	7
3.2. Podłączenie zasilania.....	7
3.3. Parametry techniczne pilota MK-KiG 905.....	7
3.4. Rozwiązywanie problemów.....	7

1. Informacje ogólne

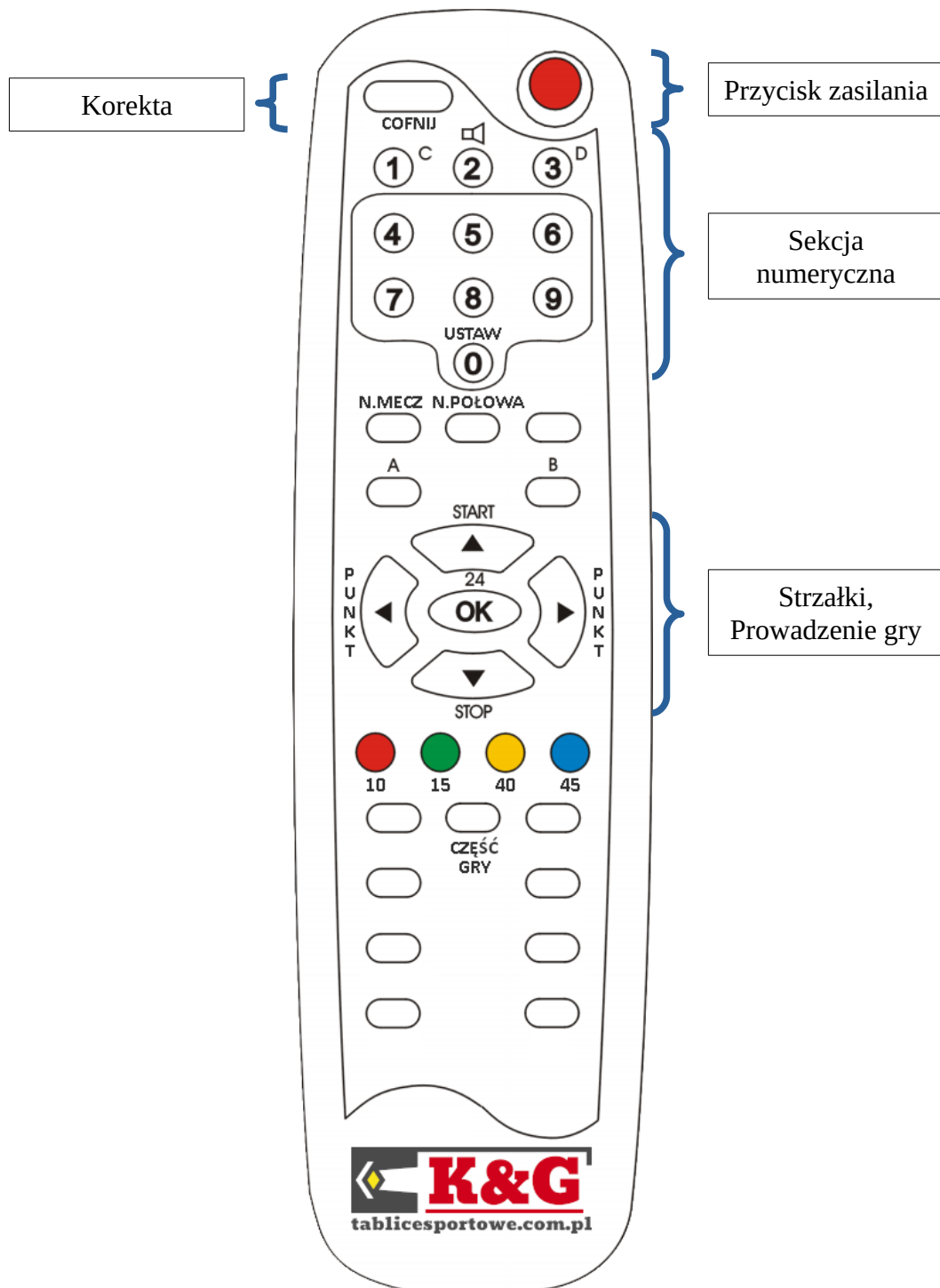
Dziękujemy za zakup elektronicznej tablicy wyników naszej produkcji.

Produkowane przez nas tablice obsługiwane są przy pomocy uniwersalnego pilota radiowego MK-KiG 905.

Synchronizacja czasu wykonywana jest przy pomocy sygnału GPS pozyskiwanego przy użyciu wbudowanej anteny.

2. Obsługa tablicy przy pomocy pilota MK-KiG 905

2.1. Opis pilota



Ilustracja 1: Pilot MK-KiG905

Uwaga: Na diagramie opisano jedynie używane przyciski.

2.2. Włączanie / wyłączanie tablicy

Aby włączyć lub wyłączyć tablicę należy przytrzymać [**Czerwony przycisk**] zasilania.

Po włączeniu tablica wraca do trybu w jakim była poprzednio, przywracając wyświetlane treści.

Uwaga: Jeżeli tablica znajduje się w trybie prowadzenia gry, istnieje możliwość wyłączenia tablicy jedynie jeśli czas jest zatrzymany. Zabezpiecza to przed przypadkowym wyłączeniem tablicy w trakcie prowadzenia rozgrywek.

2.3. Przełączanie między trybami działania

1. Tryb prowadzenia gry [**D**]

Aby przełączyć tablicę do trybu prowadzenia gry należy przytrzymać przycisk [**D**] (3 w sekcji numerycznej). Po wejściu w tryb prowadzenia gry tablica przywraca poprzednio wyświetlane wartości.

2. Tryb zegara [**C**]

Aby przełączyć tablicę do trybu zegara należy przytrzymać przycisk [**C**] (1 w sekcji numerycznej)

Uwaga: przełączenie w tryb zegara możliwe jest tylko przy zatrzymanym czasie gry.

2.4. Ustawianie czasu gry

W celu przejścia do procedury ustawiania czasu gry należy przy zatrzymanym czasie gry przytrzymać przycisk [**USTAW**] (0 w części numerycznej).

Tablica sygnalizuje przejście do procedury ustawiania czasu gry poprzez wyświetlenie kresek na wyświetlaczach wyników oraz migający kursor na wyświetlaczu czasu.

Ustawianie czasu gry dokonywane jest przy pomocy klawiatury numerycznej, strzałek [**▲ START**] / [**▼ STOP**] oraz przy pomocy kolorowych przycisków z predefiniowanym czasem:

- **czerwony** – 10 minut
- **zielony** – 15 minut
- **żółty** – 40 minut
- **niebieski** – 45 minut

Strzałki [**▲ START**] / [**▼ STOP**] zmieniają wartość o 1, klawiatura numeryczna pozwala na bezpośrednie wpisanie czasu.

Strzałki [**◀ PUNKT**] / [**▶ PUNKT**] przechodzą między polami, odpowiednio:

1. Minuty
2. Sekundy

3. Dziesiąte części sekundy (tylko jeśli tablica posiada odpowiadające temu wyświetlacze)
4. Kierunek odliczania
 - **Wzrost** – Czas rosnący – Odliczanie od 0 w górę,
 - **Opad** – Czas malejący – Odliczanie od zadanej długości części gry w dół do 0.
5. Zarządzanie czasem gry (przy wybranym Czasie rosnącym)
 - **Przebieg** – czas biegnie niezależnie od zadanej długości części gry, zatrzymuje sędziego,
 - **Stop** – czas zatrzymuje się automatycznie po osiągnięciu zadanej długości części gry. Istnieje możliwość kontynuowania odliczania poprzez ponowne naciśnięcie przycisku [**▲ START**].

Uwaga: W punkcie 4. Kierunek odliczania i 5. Tryb liczenia wartość zmienia się jedynie przy użyciu strzałek [**▲ START**] / [**▼ STOP**].

Aby wyjść z trybu ustawiania czasu gry i zakończyć procedurę należy nacisnąć przycisk [**OK**].

2.5. Uruchamianie nowego meczu

W celu wyzerowania tablicy i rozpoczęcia nowego meczu należy przy zatrzymanym czasie gry przytrzymać przycisk [**N.MECZ**].

Uwaga: Po uruchomieniu nowego meczu nie ma możliwości przywrócenia wcześniej wprowadzonych danych gry. Czas, wynik i pozostałe parametry gry są permanentnie zerowane.

2.6. Prowadzenie gry

Za główną obsługę gry odpowiadają strzałki:

- [**▲ START**] – Uruchomienie czasu gry
- [**▼ STOP**] – Zatrzymanie czasu gry
- [**◀ PUNKT**] – Punkty Gospodarzy
- [**▶ PUNKT**] – Punkty Gości

2.7. Rozpoczęcie nowej części gry

Aby rozpocząć nową część gry (połowę) należy **przy zatrzymanym czasie gry** przytrzymać przycisk [**N.POŁOWA**]. Automatycznie ustawiany jest wtedy czas wg zadanych parametrów, zwiększa się licznik części gry i wygaszają się wyświetlacze informacji dodatkowych (np. czas doliczony).

2.8. Czas doliczony

Aby wprowadzić czas doliczony należy przytrzymać przez sekundę przycisk [**A**], następnie wprowadzić z **klawiatury numerycznej** doliczony przez sędziego czas gry. W zależności od opcji

w tablicy w zakresie 1 do 9 minut, 1 do 19 minut lub 1 do 99 minut.
Wybranie 0 minut wygasza wyświetlacz czasu doliczonego.

2.9. Korekta wprowadzonych danych

Tablica umożliwia korektę wprowadzonych danych, głównie ta funkcja używana jest w przypadku decyzji sędziego o cofnięciu nabitej bramki.

W celu korekty wyniku należy krótko nacisnąć przycisk **[COFNIJ]**, następnie wybrać dla której drużyny zostanie odjęty zdobyty punkt, odpowiednio:

- **[◀PUNKT]** – Punkt Gospodarzy,
- **[▶PUNKT]** – Punkt Gości.

W celu odjęcia większej ilości punktów, należy każdorazowo nacisnąć najpierw przycisk **[COFNIJ]**.

Możliwa jest również korekta omyłkowo wybranej nowej części gry. Nawet w trakcie trwania meczu można wybrać sekwencję **[COFNIJ]** → **[CZEŚĆ GRY]**. Zmniejszony zostanie licznik części gry i czas zostanie przeliczony odpowiednio do zadanych ustawień, nie zerując przy tym czasu aktualnie płynącego.

2.10. Ustawianie zegara czasu rzeczywistego

Zegar czasu rzeczywistego ustawiany jest automatycznie z systemu GPS. Automatycznie wprowadzana jest także korekta czasu na zimowy / letni. Gdyby wymagana była jednak manualna korekta czasu, można ją wykonać wchodząc w tryb ustawiania czasu przez przytrzymanie przycisku **[USTAW]** (0 w części numerycznej).

Tablica sygnalizuje przejście w tryb ustaw poprzez migający kursor na wyświetlaczu czasu.

Ustawianie czasu dokonywane jest przy pomocy klawiatury numerycznej i strzałek **[▲START]** / **[▼STOP]**.

Strzałki **[▲START]** / **[▼STOP]** zmieniają wartość o 1, klawiatura numeryczna pozwala na bezpośrednie wpisanie czasu.

Strzałki **[◀PUNKT]** / **[▶PUNKT]** przechodzą między polami, odpowiednio:

1. Godziny,
2. Minuty,
3. Sekundy (tylko jeśli tablica posiada odpowiadające temu wyświetlacze).

Aby wyjść z trybu ustawiania czasu gry i zakończyć procedurę należy nacisnąć przycisk **[OK]**.

3. Informacje dodatkowe

3.1. Samodzielny montaż

Do tablic dołączane są standardowo 4 zawiesia (kątowniki) wykorzystywane do montażu tablicy płasko na ścianie lub do słupów kwadratowych. Obudowa tablicy ma wmontowane nitonakrętki do których należy przymocować dołączone zawiesia.

Inne opcje montażu uzgadniane są bezpośrednio z klientem.

Odpowiednia dla danego modelu i ustaleń dodatkowych instrukcja montażu dołączana jest do zestawu dokumentacji.

3.2. Podłączenie zasilania

Tablicę należy podłączyć do instalacji 230V z uziemieniem przy pomocy zainstalowanych wtyczek zasilających bądź też po zdjęciu wtyczki bezpośrednio do instalacji zasilającej.

O ile będą wykonane przez wykwalifikowanego elektryka i przy zachowaniu zgodnego ze sztuką podłączenia do instalacji ingerencje w kabel zasilający (skracanie, wymiana wtyczek) nie spowodują utraty gwarancji na wyrób.

Przy tablicach w wykonaniu zewnętrznym należy zwrócić szczególną uwagę aby podłączenie zasilania spełniało normy minimum IP-54.

3.3. Parametry techniczne pilota MK-KiG 905

1. Zasilanie	2 baterie alkaliczne (AAA/LR03 1.5V)
2. Pobór prądu	25 mA
3. Zakres temperatury pracy	0 – 35 ° C
4. Zakres częstotliwości	868,0 MHz do 869,2 MHz
5. Modulacja	GFSK
6. Antena zintegrowana	$\lambda/4$
7. Zasięg w terenie otwartym	do 130 m

3.4. Rozwiązywanie problemów

W przypadku problemów w komunikacji między tablicą a pilotem, w pierwszej kolejności należy wymienić baterie w pilocie. Przy prawidłowo funkcjonującym pilocie czerwona dioda LED znajdująca się obok przycisku [COFNIJ] powinna świecić stałym światłem tak długo jak długo naciśnięty jest dowolny przycisk pilota. Jeśli pilot reaguje prawidłowo prosimy o sprawdzenie, czy tablica dostaje zasilanie 230V (np. czy nie „wystrzeliły” bezpieczniki). Najlepiej także przeprowadzić procedurę resetu tablicy – odłączyć kompletnie zasilanie na minutę. O ile dalej występują problemy prosimy o kontakt pod numer telefonu serwisowego lub e-mail, aktualne dane znajdują się na stronie www.tablicesportowe.com.pl.