



## **ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ**

**ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ QN1901**

**ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΤΗ**

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

3 ΕΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ

# Χειριστήριο QN1901

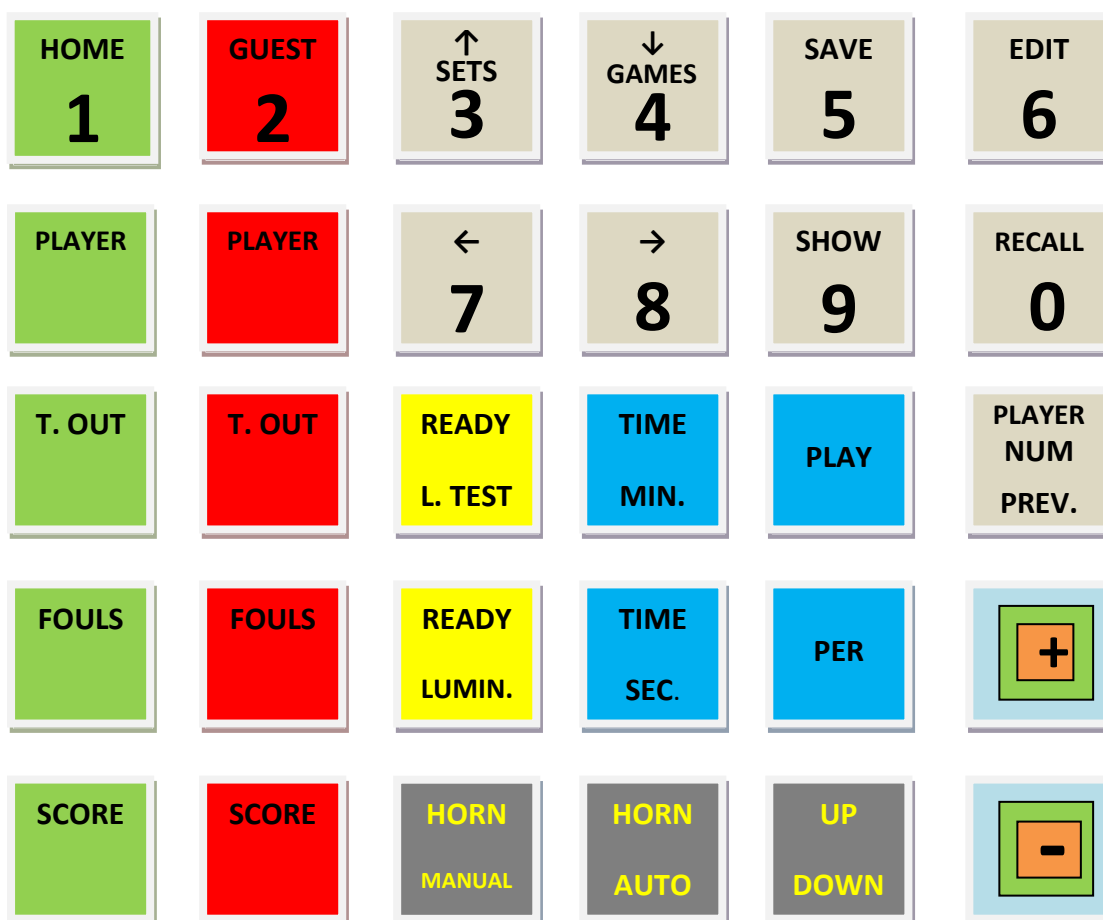


Χειριστήριο ηλεκτρονικού πίνακα αποτελεσμάτων  
στο <<ΙΒΑΝΩΦΕΙΟ>>

Θεσσαλονίκη, Οκτώβριος 2019

# ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ QN1901 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Quince



ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2019

## ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΑ

Από την πρίζα δεδομένων (data) που βρίσκεται στον τοίχο συνδέουμε το καλώδιο δεδομένων με τα 9 pin στην 1η θέση του χειριστηρίου. Συνδέουμε το χειριστήριο των 24'' (το χειριστήριο με τα κουμπιά RESET/OFF, START/STOP, 14'') στην 3η θέση του χειριστηρίου.

ΠΡΟΣΟΧΗ: βάζουμε τα βύσματα προσεκτικά και τα ασφαλίζουμε με τις βίδες και το «δαχτυλίδι» αντίστοιχα / βγάζουμε τα βύσματα προσεκτικά ξεβιδώνοντας τις βίδες και το «δαχτυλίδι» μέχρι τέλος ώστε να βγούνε χαλαρά.

## ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

**Άνοιγμα/Κλείσιμο χειριστηρίου:** Με το διακόπτη [ON/OFF] ανοίγουμε ή κλείνουμε το χειριστήριο.

**Επιλογή αγωνίσματος:** Έχοντας ανοίξει το χειριστήριο πατάμε το πλήκτρο [PLAY] και το πλήκτρο [+] για να επιλέξουμε αγώνισμα. Η αντίστοιχη φωτεινή ένδειξη ανάβει στο επάνω μέρος του πληκτρολογίου.

**Έναρξη αγωνίσματος:** Πατώντας τα δύο κίτρινα πλήκτρα [READY] και [READY] προχωράμε στην έναρξη του επιλεγμένου αγωνίσματος.

**Ρύθμιση φωτεινότητας:** Για τη ρύθμιση φωτεινότητας πατάμε το πλήκτρο [READY LUMIN] και με τα πλήκτρα [+] και [-] αυξάνουμε ή μειώνουμε τη φωτεινότητα του πίνακα και των χρονομέτρων επίθεσης.

**Αυτόματη κόρνα:** Με το πλήκτρο [HORN AUTO] ενεργοποιούμε ή απενεργοποιούμε την αυτόματη κόρνα. Αντίστοιχα ανάβει η σχετική φωτεινή ένδειξη επάνω από το πληκτρολόγιο. Προσέχουμε να είναι ενεργοποιημένη κατά τη διάρκεια του αγώνα έτσι ώστε στο τέλος λήξης του χρόνου να ηχήσει αυτόματα.

**Χειροκίνητη κόρνα:** Με το πλήκτρο [HORN MANUAL] μπορούμε να ηχήσουμε χειροκίνητα την κόρνα.

**Επιλογή κανονικής ή αντίστροφης μέτρησης:** Με το πλήκτρο επιλέγουμε κανονική ή αντίστροφη μέτρηση. Ανάλογα με την επιλογή ανάβει και η αντίστοιχη φωτεινή ένδειξη επάνω από το πληκτρολόγιο (COUNT UP ή COUNT DOWN).

**Ορισμός χρόνου περιόδου:** Διατηρούμε πατημένο το πλήκτρο [TIME MIN] και στην οθόνη του χειριστηρίου εμφανίζονται όλοι οι αποθηκευμένοι χρόνοι. Με τα πλήκτρα [+] και [-] αυξάνουμε ή μειώνουμε τα λεπτά του χρόνου της περιόδου. Μόλις καταλήξουμε στον επιθυμητό χρόνο απελευθερώνουμε το πλήκτρο [TIME MIN].

**Ορισμός χρόνου time-out:** Διατηρούμε πατημένο το πλήκτρο [T. OUT] και πατάμε το πλήκτρο [TIME SEC]. Διατηρούμε πατημένα και τα δύο πλήκτρα και με το πλήκτρο [-] αφαιρούμε δευτερολέπτα. Απελευθερώνουμε όλα τα πλήκτρα.

**Ορισμός χρόνου pre-game:** Διατηρούμε πατημένο το πλήκτρο [TIME MIN] και στην οθόνη του χειριστηρίου εμφανίζονται όλοι οι αποθηκευμένοι χρόνοι. Με το πλήκτρο [PLAY] μετακινούμε τον κέρσορα που αναβοσβήνει στο χρόνο προετοιμασίας (pre-game). Με τα πλήκτρα [+] και [-] αυξάνουμε ή μειώνουμε τα λεπτά του χρόνου. Μόλις καταλήξουμε στον επιθυμητό χρόνο απελευθερώνουμε το πλήκτρο [TIME MIN].

**Ορισμός χρόνου διαλειμμάτων:** Αντίστοιχα με παραπάνω, διατηρούμε πατημένο το πλήκτρο [TIME MIN] και στην οθόνη του χειριστηρίου εμφανίζονται όλοι οι αποθηκευμένοι χρόνοι. Με το πλήκτρο [PLAY] μετακινούμε τον κέρσορα που αναβοσβήνει στο χρόνο διαλείμματος που επιθυμούμε να αλλάξουμε (interval). Με τα πλήκτρα [+] και [-] αυξάνουμε ή μειώνουμε τα λεπτά του χρόνου. Μόλις καταλήξουμε στον επιθυμητό χρόνο απελευθερώνουμε το πλήκτρο [TIME MIN].

**Καταχώρηση ονομάτων ομάδων (μόνο για τα μοντέλα στα οποία υπάρχει η ένδειξη στον πίνακα):** Πατάμε το πλήκτρο [HOME] (επάνω αριστερά) και το [EDIT]. Με τα πλήκτρα [3], [4], [7], [8] που φέρουν επάνω τους βελόνια επιλέγουμε τα ψηφία για το όνομα της ομάδας. Όταν ολοκληρώσουμε πατάμε το πλήκτρο [SAVE]. Το ίδιο κάνουμε και για τη 2η ομάδα με το πλήκτρο [GUEST].

**Έναρξη μέτρησης χρόνου pre-game:** Πατάμε το πλήκτρο [PLAY] και το [READY/L TEST] (το επάνω κίτρινο πλήκτρο) και ξεκινάει να μετράει ο χρόνος προετοιμασίας.

**Παύση μέτρησης χρόνου pre-game/χρόνου διαλειμμάτων:** Πατάμε το πλήκτρο [PLAY] και το [READY/LUMIN.] (το κάτω κίτρινο πλήκτρο) και γίνεται παύση του χρόνου προετοιμασίας. (Όσο τρέχει ο χρόνος pre-game/διαλείμματος ο κεντρικός διακόπτης START/STOP του χειριστηρίου δεν λειτουργεί.)

**Μηδενισμός μέτρησης χρόνου pre-game/χρόνου διαλειμμάτων για έναρξη περιόδου:** Πατάμε το πλήκτρο [PLAY] και το [HORN MANUAL] και γίνεται μηδενισμός του χρόνου προετοιμασίας. Με τα πλήκτρα [READY]+[READY] πατημένα ταυτόχρονα προχωράμε στην 1η περίοδο.

**Διόρθωση τρέχοντος χρόνου αγώνα:** Για τη διόρθωση του τρέχοντος χρόνου αγώνα έχουμε τη δυνατότητα να αυξομειώσουμε τα λεπτά και τα δευτερόλεπτα.

Για τη διόρθωση των λεπτών έχουμε τα εξής: πατάμε αρχικά το πλήκτρο [TIME MIN], το διατηρούμε πατημένο, στη συνέχεια πατάμε και το πλήκτρο [TIME SEC] και τα διατηρούμε πατημένα και τα δύο. Με τα πλήκτρα [+] και [-] αυξάνουμε ή μειώνουμε τα λεπτά του τρέχοντος χρόνου.

Για τη διόρθωση των δευτερολέπτων έχουμε τα εξής: πατάμε αρχικά το πλήκτρο [TIME SEC], το διατηρούμε πατημένο, στη συνέχεια πατάμε και

## Χειριστήριο QN1901. Εγχειρίδιο Χρήστη

το πλήκτρο [TIME MIN] και τα διατηρούμε πατημένα και τα δύο. Με τα πλήκτρα [+] και [-] αυξάνουμε ή μειώνουμε τα δευτερόλεπτα του τρέχοντος χρόνου.

Όταν βρισκόμαστε κάτω από το 1:00 λεπτό η διόρθωση των δευτερολέπτων γίνεται σε «βήμα» δεκάτου δευτερολέπτου.

**Διόρθωση χρόνου επίθεσης 24 δευτερολέπτων:** Για τη διόρθωση του χρόνου επίθεσης 24'' πατάμε το πλήκτρο [PLAY] και [+] και μεταφερόμαστε στο ρολόι (πρέπει να αναβοσβήνει το 2ο κόκκινο λαμπάκι στο χειριστήριο. Εκεί με την ίδια λογική με το χρόνο αγώνα, πατάμε αρχικά το πλήκτρο [TIME SEC], το διατηρούμε πατημένο, στη συνέχεια πατάμε και το πλήκτρο [TIME MIN] και τα διατηρούμε πατημένα και τα δύο. Με τα πλήκτρα [+] και [-] αυξάνουμε ή μειώνουμε τα δευτερόλεπτα του τρέχοντος χρόνου.

**Σημαντικό:** πατάμε [PLAY] και [-] και επιστρέφουμε πάλι στο μπάσκετ (πρέπει να αναβοσβήνει το 1ο λαμπάκι).

**Καταχώρηση αριθμού φανέλας παικτών (μόνο για τα μοντέλα στα οποία υπάρχει η ένδειξη στον πίνακα):** Την πρώτη φορά εμφανίζονται στον πίνακα οι αριθμοί φανέλας από 4 έως 15. Τα νούμερα αυτά μπορούν να αλλάξουν ως εξής: Κρατάμε πατημένο το πλήκτρο [PLAYER] και στη συνέχεια πατάμε ΜΟΝΟ ΜΙΑ φορά το πλήκτρο [PLAYER NUM.] (δεξιά στήλη πλήκτρων). Στη συνέχεια πατάμε το νούμερο παίκτη που θέλουμε να αλλάξουμε. Με τα πλήκτρα [+] και [-] αλλάζουμε τον αριθμό φανέλας. Σε όλη τη διαδικασία δεν αφήνουμε από το αριστερό μας χέρι το πλήκτρο [PLAYER]. Το ίδιο κάνουμε και για τους φιλοξενούμενους με κόκκινο [PLAYER].

**Λειτουργία επαναφοράς (re-call):** Σε περίπτωση διακοπής ρεύματος του κλειστού γυμναστηρίου, το χειριστήριο διαθέτει λειτουργία άμεσης επαναφοράς όλων των ενδείξεων ακριβώς όπως ήταν τη στιγμή πριν διακοπεί το ρεύμα.

## Χειριστήριο QN1901. Εγχειρίδιο Χρήστη

Μόλις επανέλθει η τροφοδοσία, πατάμε μόνο το πλήκτρο [RECALL / 0] και όλες οι ενδείξεις επανέρχονται κανονικά.

**ΠΡΟΣΟΧΗ:** δεν πρέπει να πατήσουμε κάποιο άλλο πλήκτρο πριν το [RECALL / 0] γιατί τότε το χειριστήριο θα καταγράψει αυτό το τελευταίο πάτημα ως την τελευταία κατάσταση και θα χαθούν όλες οι προηγούμενες ενδείξεις.

**Διόρθωση αριθμού περιόδου:** Εάν θέλουμε να αλλάξουμε μόνο τον αριθμό της περιόδου χωρίς να αλλάξει τίποτε άλλο πατάμε το πλήκτρο [PER] και με τα πλήκτρα [+] και [-] επιλέγουμε.

### **ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗ**

**Προσθήκη/Αφαίρεση πόντων:** Με τα πλήκτρα [SCORE] και [+] (ή [-]) αυξάνουμε (ή μειώνουμε) το σκορ. Με το πράσινο πλήκτρο [SCORE] αλλάζουμε το σκορ του γηπεδούχου ενώ με το κόκκινο πλήκτρο [SCORE] το σκορ του φιλοξενούμενου.

**Προσθήκη/Αφαίρεση πόντων σε κάθε παίκτη (μόνο για τα μοντέλα στα οποία υπάρχει η ένδειξη στον πίνακα):** Κρατάμε πατημένο το πλήκτρο [SCORE], επιλέγουμε τον αριθμό του παίκτη που θέλουμε και με το πλήκτρο [+] προσθέτουμε πόντους. Οι πόντοι του παίκτη αθροίζονται στο συνολικό σκορ της ομάδας.

**Προσθήκη time-out:** Με το πράσινο πλήκτρο [T. OUT] και [+] προσθέτουμε ένα time-out για το γηπεδούχο και αρχίζει να μετράει αντίστροφα 1 λεπτό. Σε περίπτωση που επιθυμούμε να διακόψουμε νωρίτερα το time-out πατάμε τα πλήκτρα [T. OUT] και [-]. Στον πίνακα επανέρχεται ο χρόνος αγώνα ενώ το κίτρινο φωτεινό σημείο των time-outs της ομάδας διατηρείται δείχνοντας το χρεωμένο time-out. Αν επιθυμούμε να αφαιρέσουμε και το χρεωμένο time-out τότε πατάμε και πάλι τα πλήκτρα [T. OUT] και [-]. Αντίστοιχα ισχύουν για το φιλοξενούμενο με το κόκκινο πλήκτρο [T. OUT].



**Προσθήκη ατομικών ποινών (μόνο για τα μοντέλα στα οποία υπάρχει η ένδειξη στον πίνακα):** Για την προσθήκη μίας ατομικής ποινής παίκτη πατάμε το πλήκτρο [FOULS], το διατηρούμε πατημένο και επιλέγουμε τον αριθμό του παίκτη. Στην οθόνη εμφανίζονται οι ατομικές ποινές όλων των παικτών ενώ αναβοσβήνει ο επιλεγμένος αριθμός. Στη συνέχεια πατάμε το πλήκτρο [+] και μία ατομική ποινή προστίθεται στο συγκεκριμένο παίκτη. Τότε απελευθερώνουμε το πλήκτρο [FOULS]. Αντίστοιχα με το πλήκτρο [-] αφαιρούμε μία ατομική ποινή. Με την προσθήκη μίας ατομικής ποινής ενημερώνονται αυτόματα και οι ομαδικές ποινές της αντίστοιχης ομάδας.

**Προσθήκη νέας περιόδου:** Αφού έχει τελειώσει η μέτρηση του χρόνου διαλείμματος, πατώντας τα δύο κίτρινα πλήκτρα [READY] και [READY] προχωράμε στη 2η περίοδο, 3η περίοδο, κλπ.

Σημείωση: οι χρόνοι διαλείμματος (π.χ. 2 λεπτά / 15 λεπτά / 2 λεπτά) από τη μία περίοδο στην άλλη ξεκινούν να μετρούν αυτόματα αμέσως μετά τη λήξη της προηγούμενης περιόδου αλλά εμφανίζονται στους πίνακες από το 1:45 (για λόγους διατήρησης του 0:0 της λήξης της περιόδου για επαρκή χρόνο στον πίνακα).

## **ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗ**

**Προσθήκη/Αφαίρεση πόντων:** Με τα πλήκτρα [SCORE] και [+] (ή [-]) αυξάνουμε (ή μειώνουμε) το σκορ. Με το πράσινο πλήκτρο [SCORE] αλλάζουμε το σκορ του γηπεδούχου ενώ με το κόκκινο πλήκτρο [SCORE] το σκορ του φιλοξενούμενου.

**Προσθήκη νέου σετ:** Όταν το κάθε σετ τελειώσει, πατώντας τα δύο κίτρινα πλήκτρα [READY] και [READY] προχωράμε στο 2ο σετ, 3ο σετ, κλπ.

## Χειριστήριο QN1901. Εγχειρίδιο Χρήστη

Σημείωση: οι χρόνοι διαλείμματος (π.χ. 2 λεπτά / 15 λεπτά / 2 λεπτά) από το ένα σετ στο άλλο ξεκινούν να μετρούν αυτόματα αμέσως μετά τη λήξη του προηγούμενου σετ.

**Εναλλαγή service**: Με τα πλήκτρα [7] και [8] τα οποία απεικονίζουν τα βέλη επιλέγουμε την ομάδα που εκτελεί το service (με το [7] για τον γηπεδούχο και με το [8] για το φιλοξενούμενο). Αν επιθυμούμε να σβήσουμε τελείως το service πατάμε το πλήκτρο [3].

### ΧΕΙΡΟΣΦΑΙΡΙΣΗ

**Προσθήκη/Αφαίρεση πόντων**: Με τα πλήκτρα [SCORE] και [+] (ή [-]) αυξάνουμε (ή μειώνουμε) το σκορ. Με το πράσινο πλήκτρο [SCORE] αλλάζουμε το σκορ του γηπεδούχου ενώ με το κόκκινο πλήκτρο [SCORE] το σκορ του φιλοξενούμενου.

**Προσθήκη νέας περιόδου**: Αφού έχει τελειώσει η μέτρηση του χρόνου διαλείμματος, πατώντας τα δύο κίτρινα πλήκτρα [READY] και [READY] προχωράμε στη 2η περίοδο, 3η περίοδο, κλπ.

Σημείωση: οι χρόνοι διαλείμματος (π.χ. 2 λεπτά / 15 λεπτά / 2 λεπτά) από τη μία περίοδο στην άλλη ξεκινούν να μετρούν αυτόματα αμέσως μετά τη λήξη της προηγούμενης περιόδου αλλά εμφανίζονται στους πίνακες από το 1:45 (για λόγους διατήρησης του 0:0 της λήξης της περιόδου για επαρκή χρόνο στον πίνακα).

**Προσθήκη δίλεπτων ποινών (μόνο για τα μοντέλα στα οποία υπάρχει η ένδειξη στον πίνακα)**: Για την προσθήκη μίας δίλεπτης ατομικής ποινής παίκτη πατάμε το πλήκτρο [FOULS], το διατηρούμε πατημένο και επιλέγουμε τον αριθμό του παίκτη. Στην οθόνη εμφανίζονται οι ατομικές ποινές όλων των παικτών ενώ αναβοσβήνει ο επιλεγμένος αριθμός. Στη συνέχεια πατάμε το πλήκτρο [+] και μία ατομική ποινή προστίθεται στο συγκεκριμένο παίκτη. Τότε απελευθερώνουμε το πλήκτρο [FOULS]. Αντίστοιχα με το πλήκτρο [-] αφαιρούμε μία ατομική

## Χειριστήριο QN1901. Εγχειρίδιο Χρήστη

ποινή. Με την προσθήκη μίας ατομικής ποινής εμφανίζεται στον πίνακα ο αριθμός του παίκτη και ξεκινάει αντίστροφη μέτρηση των 2 λεπτών, με την προϋπόθεση ότι ο χρόνος αγώνα μετράει (START).

Για κάθε ομάδα μπορεί να καταχωρηθούν ταυτόχρονα μέχρι και 4 ποινές ενώ στον πίνακα εμφανίζονται τόσες ποινές όσες διαθέτει το συγκεκριμένο μοντέλο (π.χ. 2 ή 3).