

CountOnMe versione VOLLEY

Manuale di istruzioni





CountOnMe/V e' un dispositivo elettronico per il conteggio dei punti in un incontro di volley. E' alimentato da una batteria interna che garantisce fino ad un massimo di otto ore di autonomia. La ricarica avviene grazie ad un caricatore standard USB o una power bank. Un'antenna integrata estraibile permette di aumentare la portata del radiocomando.



Sistemi di comando

CountOnMe viene pilotato attraverso un radiocomando dotato di otto tasti.

E' inoltre presente un'antenna integrata estraibile che permette di aumentare la portata del radiocomando in caso di necessità.

I due tasti rossi superiori  e  hanno funzione di conteggio nel funzionamento normale, e di avanza/indietro nelle modalità di programmazione. I sei tasti rimanenti permettono di accedere alle funzioni aggiuntive, come più avanti mostrato. A bordo del dispositivo (lato destro) sono presenti anche due pulsanti, che sostanzialmente svolgono le stesse funzioni dei tasti  e .



Batterie e ricarica

CountOnMe viene alimentato da una batteria interna, che a seconda del grado di luminosità richiesto può garantire un'autonomia da cinque a dieci ore. La ricarica avviene attraverso un alimentatore a presa USB in dotazione (o qualunque altro compatibile). Il tempo completo di ricarica e' di circa tre ore. Per avviare la ricarica operare come segue:

all'accensione verrà visualizzato per due secondi lo stato di carica della batteria:











durante questo tempo, premendo contemporaneamente i due pulsantini a bordo macchina, il sistema si disporrà in modalità di ricarica (un unico led centrale sul visore lampeggerà). Solo a questo punto collegare il caricatore USB (quindi con interruttore di accensione su ON).

Il radiocomando e' invece alimentato da una batteria non ricaricabile da 12 volt di tipo 23A. Si raccomanda l'utilizzo dei modelli GP/Varta ad alta capacità (55 mah), che garantiscono una media di cento partite al meglio di tre set. Se la portata del radiocomando appare indebolita, sostituire la batteria. Con batterie perfettamente cariche, e' possibile che il radiocomando non sia operativo a distanza molto brevi, in quanto il ricevitore radio risulterà saturato dal trasmettitore: in questo caso ritirare l'antenna ricevente dal contapunti.



Programmazione dei parametri del visualizzatore

All'accensione della macchina e' possibile programmare alcuni parametri relativi al funzionamento dell'apparato e alle modalit  di gioco . Per avere accesso alle programmazioni occorre accendere CountOnMe tenendo premuto uno dei due tasti a bordo macchina. Come regola generale , in questa fase i tasti hanno la seguente funzione:

- **tasto uno** **tasto uno** macchina : avanzamento valore parametro
- **tasto uno** **tasto uno** macchina per un secondo : salva il valore e passa al prossimo parametro
- **tasto due** **tasto due** macchina : diminuzione valore parametro
- **tasto due** **tasto due** macchina per un secondo (in alcune funzioni) accede all'inserimento un nuovo valore
- **tasto**  : avanzamento valore parametro
- **tasto**  : diminuzione valore parametro
-
- **tasto**  : salva il valore e passa al prossimo parametro
-
- **tasto**  : (in alcune funzioni) accede all'inserimento un nuovo valore del parametro


da qui in avanti ci riferiremo quindi con il termine **“confermare”** alla funzione di **tasto uno** o del **tasto** 
con il termine **“selezionare”** alle funzioni di **tasto uno** e **tasto due** o dei tasti  e  , e con il termine **“modificare”** o **“cancellare”** alla funzione di **tasto due** o del **tasto** 

Il visore presenter  per prima la seguente videata:  
che permette di variare la luminosit  del contapunti su quattro livelli con i tasti  e 
(oppure con **tasto uno** e **tasto due**) : **confermare** con  o con **tasto uno** .

la videata successiva permette di definire la combinazione di colori per la visualizzazione:
e' possibile selezionare una tra le combinazioni   
VERDE/ROSSO (GRE/RED) , GIALLO/VERDE (YEL/GRE) , ROSSO/GIALLO (RED/YEL)
Selezionare con  e  oppure con **tasto uno** e **tasto due**
confermare con  o con **tasto uno** .

La videata successiva  permette di memorizzare radiocomandi aggiuntivi :

selezionare SI con il tasto  e confermare con  : si accederà così alla videata di programmazione

dei radiocomandi  premere in sequenza i tasti da uno a otto del nuovo radiocomando

e ripetere eventualmente per altri radiocomandi. Per cancellare completamente la memorizzazione dei

radiocomandi premere **tasto due** (per un secondo) : apparirà la videata




a conferma della cancellazione.

La videata successiva  permette di editare i nomi delle squadre o dei giocatori : sono

disponibili 32 posizioni di memoria da tre caratteri ciascuna : **selezionare YES e confermare** per accedere

alla visualizzazione dei nomi memorizzati da 1 a 32 . Scorrere le posizioni



quando viene visualizzata la posizione desiderata , **modificare** con  o con **tasto due** .Il primo carattere


lampeggerà , **selezionare** un carattere e **confermare** : ripetere la sequenza per tutti e tre i caratteri , tornando

così alla visualizzazione delle 32 posizioni: **Confermare** per accedere alla successiva programmazione.

La videata successiva  permette di visualizzare o di modificare l'orologio interno del contapunti.

Selezionare YES e confermare : verrà visualizzata l'ora corrente .



Modificare con  o con **tasto due** se necessario: si accederà così alla programmazione di ore e minuti.



Terminata la serie delle programmazioni , spegnere il contapunti e riaccenderlo per accedere al funzionamento

normale.

Programmazione dei parametri di gioco

All'accensione la macchina mostrerà per due secondi lo stato della batteria



seguito dalla visualizzazione del tipo di gioco



. A questo punto verrà richiesto se

proseguire una precedente partita o impostarne una nuova.



In caso di risposta "NO" si accederà alla modalità di lavoro recuperando dalla memoria i dati presenti al

momento dello spegnimento ; in caso di risposta "YES" , si procederà alla programmazione dei parametri

di conteggio , ovvero:

- scelta dei nomi dall'archivio di 32 posizioni



- numero di set : 1,3,5,7



- numero di punti per ognuno dei set

- numero di punti dell'ultimo set

- abilitazione modo "killerPoint" (no doppio vantaggio a fine set)



- punti totali per il primo timeout

- punti totali per il secondo timeout

Conclusa questa fase di programmazione , il visualizzatore presenterà la videata principale

e lampeggerà l'iniziale della squadra al servizio.



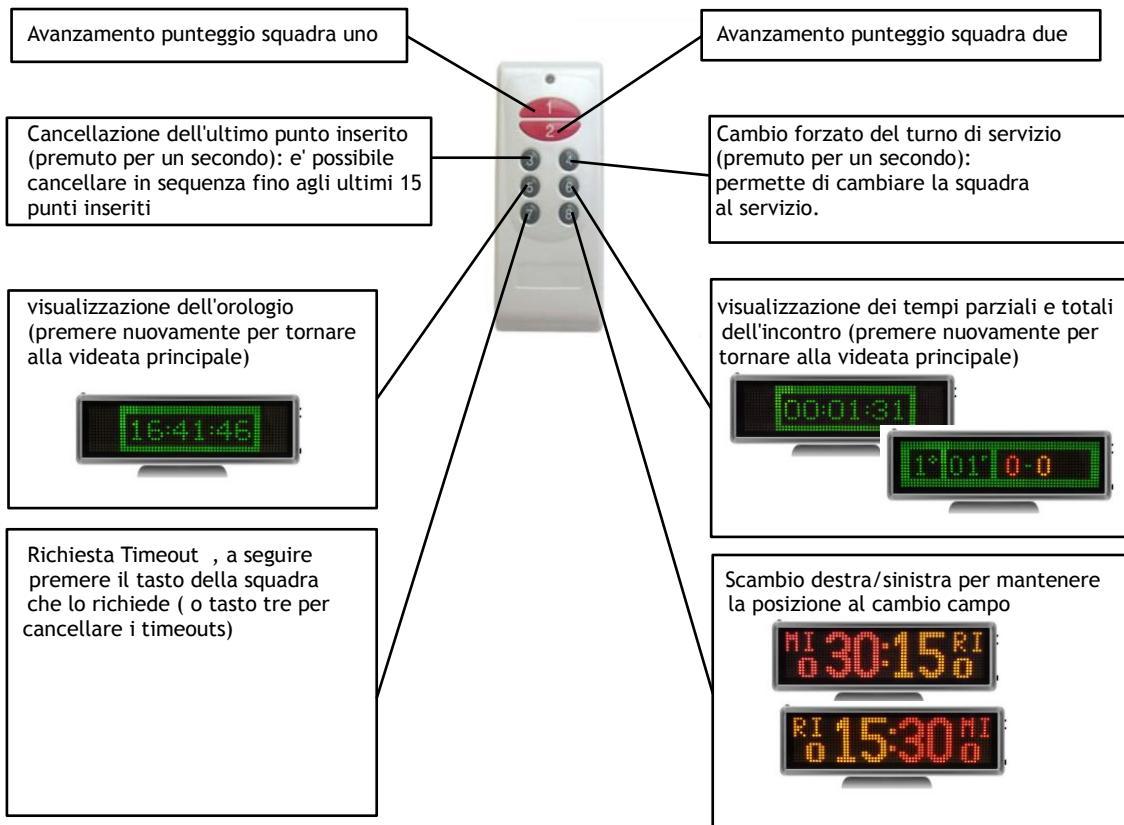
Nome della squadra
(due caratteri)

TimeOuts

punteggio del set in corso

punteggio set della squadra

Funzioni del Radiocomando



Ogni qual volta si determini una condizione di gioco particolare (setPoint , matchPoint) , questa verrà segnalata dal contapunti con una apposita videata per alcuni secondi.



La videata che mostra i parziali tempo/punti di ogni set e' strutturata come sotto indicato , e ogni due secondi viene mostrata quella del set successivo.



Raccomandazioni

Si raccomanda di avere sempre cura del dispositivo , in particolare:

- non esporre al sole diretto per lungo tempo
- non produrre urti meccanici che possano danneggiare l'elettronica interna e il visualizzatore
- usare per il radiocomando solo il tipo di batteria indicata
- non ricaricare troppo frequentemente il contapunti , in modo da prolungare al meglio la durata della batteria al litio interna.
- in caso di ricezione difficoltosa su lunghe distanze , estrarre completamente l'antenna del contapunti e , all'occorrenza, quella del radiocomando
- in caso di ricezione difficoltosa a breve distanza (meno di due metri) , ritirare completamente l'antenna del contapunti
- in condizioni di sole molto forte , prevedere una copertura per il contapunti , oppure collocarlo in una zona d'ombra , ed in ogni caso scegliere le combinazioni di colori ROSSO/GIALLO o ROSSO/ROSA , che garantiscono una migliore visibilità.