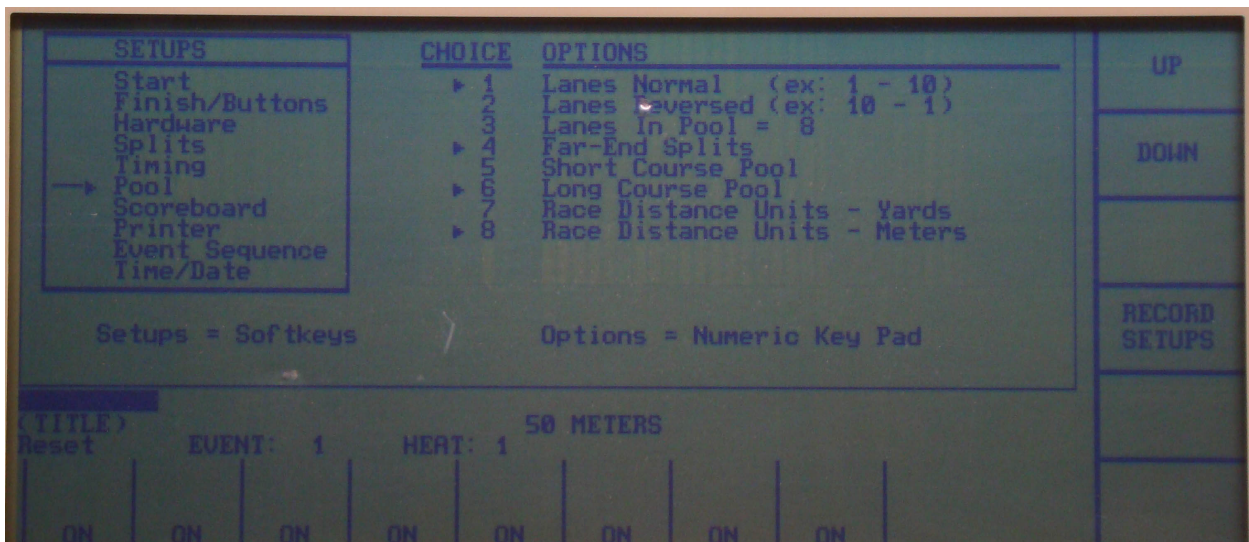


Este valor pode ser aumentado por causa do tempo de saída dos atletas.

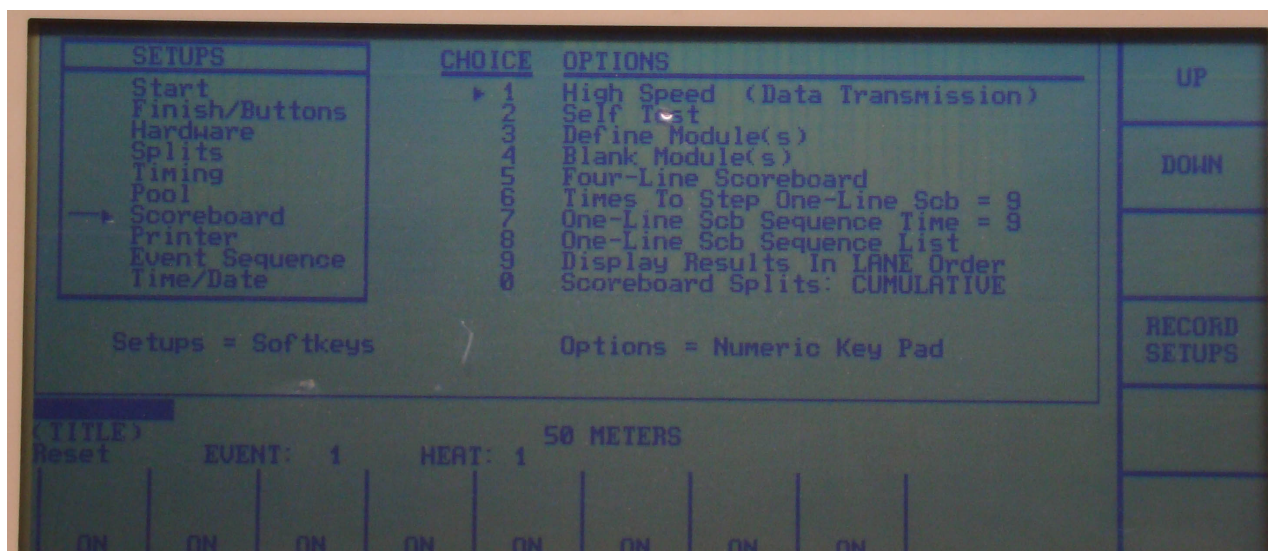
7. SCOREBOARD LENGTH COUNT DOWN: Define a contagem que será mostrada no scoreboard, se será progressivo ou regressivo
8. SCREEN LENGTH COUNT DOWN: Define a contagem que será mostrada na tela da CPU, se será progressivo ou regressivo

## F. POOL



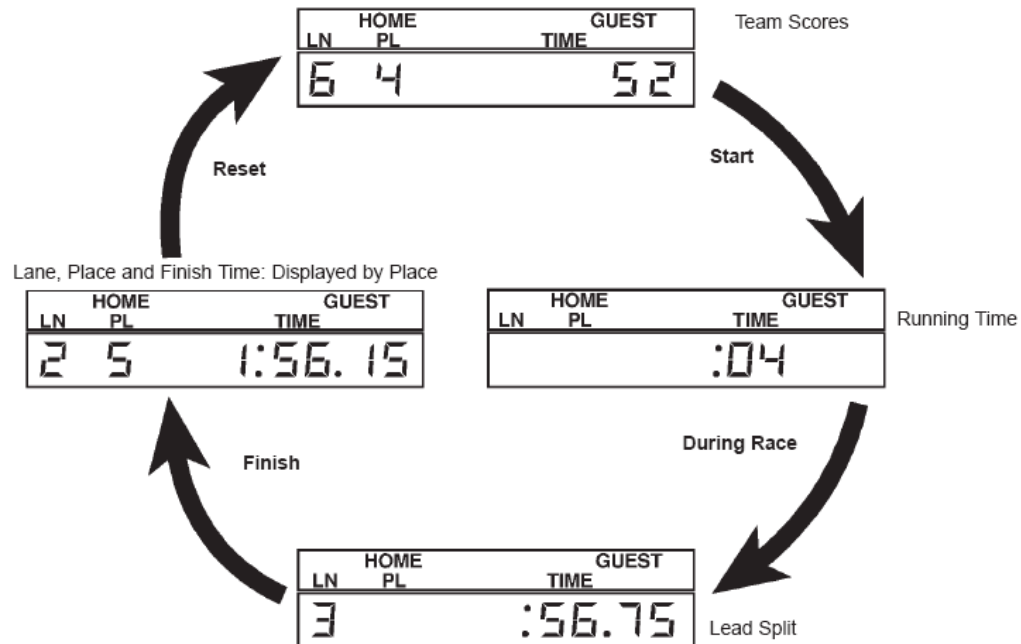
1. LANES NORMAL: a raia 0 ou 1 ou A é a mais próxima da CPU
2. LANES REVERSED: a raia 10 ou 8 ou B é a mais próxima da CPU
3. LANES IN POOL: Define o número de raias da piscina
4. FAR-END SPLITS: Ativa as placas de toque instaladas no lado oposto da piscina
5. SHORT COURSE POOL OU
6. LONG COURSE POOL: Define se a piscina é de 25 ou 50
7. RACE DISTANCE UNITS YARDS OU
8. RACE DISTANCE UNITS METERS: Medida de comprimento usada

## G. SCOREBOARD



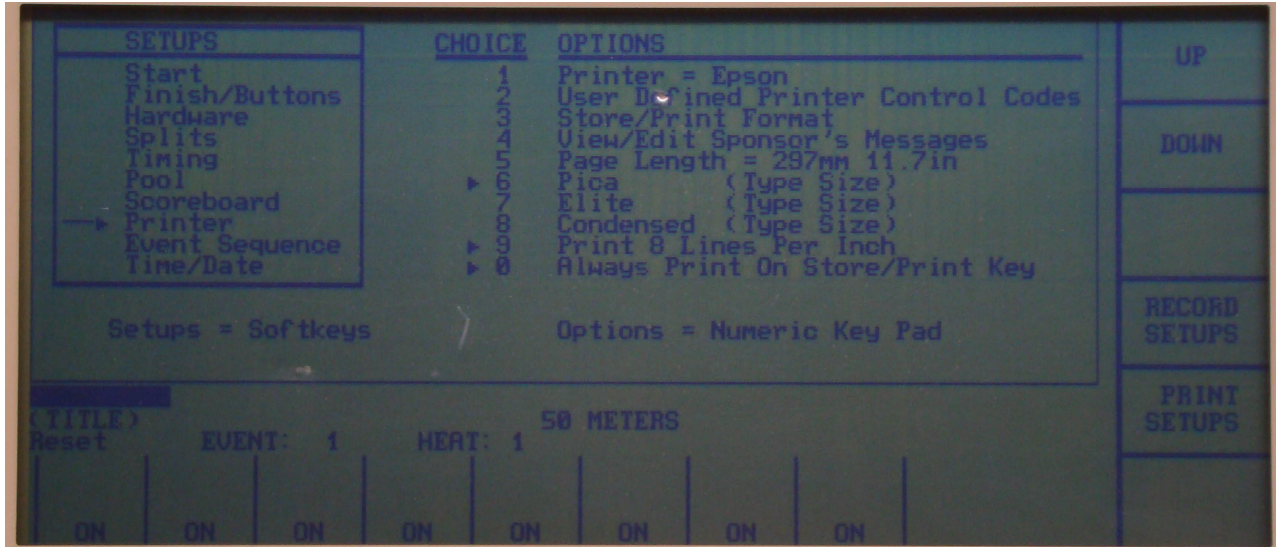
1. HIGH SPEED: transmite os dados da CPU para o scoreboard mais rápido que deve ser compatível com a programação interna do scoreboard
2. SELF TEST: realiza um teste para verificar se todas as aletas estão funcionando
3. DEFINE MODULE: Define o que será mostrado no scoreboard (por exemplo: hora, resultado, raias, série, prova, etc)
4. BLANK MODULE: Define as linhas que ficarão apagadas enquanto estiver transmitindo os dados de hora, série, recorde, etc
5. FOUR-LINE SCOREBOARD: caso existam 4 linhas disponíveis, ative esta opção. Dessa forma aparecerão os tempos do 1o. ao 4o. lugar, alterando com os 5o. ao 8o. lugar. Já o tempo da prova será exibido em apenas uma linha. Os tempos parciais só serão exibidos os 4 primeiros da prova
6. TIMES TO STEP ONE-LINE SCB: quando se tem apenas uma linha de scoreboard, essa opção determina o número de vezes que o tempo final de cada raia da última série é exibido em sequência
7. ONE-LINE SCB SEQUENCE TIME: Tempo que levará cada exibição de tempo final quando se trabalha com uma linha de scoreboard

8. ONE-LINE SCB SEQUENCE LIST: Define a sequência que será mostrada quando se trabalha com uma linha de scoreboard



9. DISPLAY RESULTS IN "LANE" ORDER: Esta opção altera a exibição dos resultados por ordem de RAIA ou por ordem de CLASSIFICAÇÃO
10. SCOREBOARD SPLITS: mostra o tempo acumulado ou o tempo parcial apenas do primeiro atleta da série em caso de linha única

## H. PRINTER



1. PRINTER: define a marca da impressora. Cada impressora tem um código de inicialização de impressão, caso não esteja selecionado corretamente, o resultado será ilegível.
2. USER DEFINED PRINTER CONTROL CODES: \*\*\*
3. STORE/PRINT FORMAT: define quais opções de impressão serão enviadas à impressora após a conclusão da prova o operador apertar o botão "STORE/PRINT" do teclado da CPU. As opções que devem constar são: BY LANE, RACE SUMMARY, RELAY JUDGING, FORM FEED
4. VIEW/EDIT SPONSOR'S MESSAGE: Em cada cabeçalho do relatório é possível inserir uma mensagem. Geralmente é o site ou e-mail da Federação ou Delegacia
5. PAGE LENGTH: define qual o tamanho da folha utilizada, se é carta (271 mm) ou A4 (297 mm)
6. PICA OU
7. ELITE OU
8. CONDENSED: Define o estilo da impressão. Varia de acordo com a impressora selecionada, mas basicamente PICA é a impressão mais rápida (também conhecida como DRAFT), ELITE é a impressão normal