

Reloj de Tiempo de Ataque



Índice

Componentes del sistema.....	3
Puesta en Funcionamiento	
Puesta en funcionamiento.....	4
Selección de partidos de 30 segundos.....	4
Selección de partidos de 12 segundos.....	4
Operación	
Operación.....	5
Tiempos de Ataque.....	5
Tiempo Pedido.....	5
Doble guión (“--”).....	5
Activación de circuitos externos	
Activación de circuitos externos.....	6
Problemas Frecuentes	
Problemas Frecuentes.....	7

Reloj de Tiempo de Ataque

- Permite la operación en partidos de:
 - 24 / 14 segundos
 - 30 / 14 segundos
 - 12 segundos (partidos 3x3)
- Recuperación de Tiempo Remanente
- Incluye 60 segundos para tiempo muerto
- Incluye doble guión "--"



Repetidores



- Dígitos de 21 cm con 70 LEDs de alta luminosidad
- Barra de 25 LEDs de encendido automático junto a la bocina
- Dimensiones: 260 x 310 x 100 mm
- Cable multipar (40 metros de longitud) para vincular con el Reloj
- NO EXISTEN 220 Vca EN LA JIRAFA

RTA



- Dimensiones: 172 x 123 x 61 mm
- Alimentación 220 Vca – 15 W
- Zumbador interno de activación manual y automática
- Salida 220 Vca (bocina externa) y 12 Vca (activación de luz roja)

Puesta en Funcionamiento

- Conecte el Reloj de Tiempo de Ataque a 220 Vca.
- Conecte los Repetidores con el Reloj utilizando los cables multipar provistos. Ambos extremos del cable poseen conectores hembra CPC de 16 pines (solo 10 son utilizados), mientras que tanto los Repetidores como la Consola poseen el macho correspondiente.

Note que el conector entra en una única posición, por lo que debe hallarla. Una vez que el conector haya entrado hasta el final, fije el mismo haciendo uso de la rosca.

- Encienda el Reloj de Tiempo de Ataque usando la llave que se encuentra en la parte trasera del gabinete. En los repetidores debe observarse “24”

Selección de partidos de 30 segundos

- Al encender la consola se seleccionará automáticamente partidos de 24 segundos de tiempo de ataque. Si desea utilizar un tiempo de ataque de 30 segundos, debe encenderla mientras se mantiene presionada la tecla de “Ataque / 24s”.

Este tiempo de ataque permanecerá fijo hasta que se fije uno nuevo o al reiniciar el tablero, no pudiendo cambiarse durante la ejecución del partido

Selección de partidos de 12 segundos

- Al encender la consola se seleccionará automáticamente partidos de 24 segundos de tiempo de ataque. Si desea utilizar un tiempo de ataque de 12 segundos, debe encenderla mientras se mantiene presionada la tecla de “Rebote / 14s”.

Este tiempo de ataque permanecerá fijo hasta que se fije uno nuevo o al reiniciar el tablero, no pudiendo cambiarse durante la ejecución del partido

Operación

- Para comenzar la cuenta regresiva, deberá colocarse en “Activado” la llave de control del Reloj de Tiempo de Ataque.
- Análogamente, si desea detener el tiempo, la llave debe posicionarse en “Pausa”

El zumbador interno del Reloj de Tiempo de Ataque se activará, de manera automática y durante un lapso de 4 segundos, cada vez que se termine el tiempo. Puede activarse manualmente utilizando el botón correspondiente, en cuyo caso el zumbador se encontrará activo tanto tiempo como se mantenga pulsado el botón.

Durante el mismo intervalo de tiempo, se encenderán las barras indicadoras de fin de tiempo de los repetidores. También se activan las salidas de 220 y 12 Vca (ubicadas en la parte trasera del gabinete del Reloj). Estas pueden ser utilizadas para alimentar a una bocina externa y/o activar la luz roja de la jirafa.

Tiempos de Ataque

La tiempo arrancará desde 30, 24 ó 12 segundos, según corresponda (esto es, dependiendo de la configuración inicial al encender el RTA).

- Mientras el Reloj se encuentre Activado, se podrá pulsar el botón de “Ataque” para reiniciar la cuenta desde 30/24/12.
- Si se pulsa el botón de “Rebote”, comienza la cuenta regresiva desde 14/14/12.

Tiempo Pedido

- Será posible iniciar una cuenta regresiva de 60 segundos solo cuando el RTA se encuentre pausado. De ser así, pulsando 3 veces seguidas el botón de Ataque (o Rebote) el reloj mostrará 60.

Doble guión (“--”)

- También se puede “ocultar” la indicación de tiempo de los repetidores. Para ello, coloque el reloj en pausa y pulse 4 veces seguidas el botón de Ataque (o Rebote). Los repetidores mostrarán un doble guión (“--”)

Activación de circuitos externos

En la parte trasera del Reloj de Tiempo de Ataque, encontrará un tomacorriente. El mismo es una SALIDA de 220 Vca que se activa simultáneamente con la bocina (cuando finaliza el tiempo o se pulsa el botón correspondiente).



Lo mismo sucede con el conector Jack-Plug de 5 mm, también ubicado en la parte trasera del gabinete. A diferencia del anterior, aquí se tiene una salida de 12 V.



Ambos son útiles para la activación de circuitos externos que deben encontrarse sincronizados con el fin de tiempo de ataque, como ser una bocina de potencia o la luz roja de las jirafas.

Problemas Frecuentes

Al encender el RTA, a veces marca 24 segundos y otras no marca nada	Revise la llave térmica asociada, puede estar generando ruido eléctrico
Los Repetidores no muestran completamente los dígitos	Revise el cableado entre el RTA y los Repetidores. Puede que no se encuentren correctamente conectados (principalmente si no coincide la información mostrada por ambos repetidores).
Los Repetidores no muestran nada	Revise la alimentación de 220 Vca