

Tablero Básico



Índice

Componentes del sistema.....	3
Tabla comparativa de versiones.....	4
Instalación	
Generalidades	5
Instalación mecánica.....	5
Instalación eléctrica.....	5
Puesta en Funcionamiento	
Puesta en funcionamiento.....	7
Conmutación a Vóley	7
Operación en Básquet	
Tiempo de Juego: Configuración inicial.....	8
Tiempo de Ataque: Selección de partidos de 30 segundos.....	8
Tiempo de Ataque: Selección de partidos de 12 segundos.....	8
Tantos.....	9
Faltas.....	9
Período.....	9
Bocina	9
Control de Tiempos de Juego.....	9
Control de Tiempos de Ataque.....	10
Tiempos de Ataque.....	10
Tiempo Pedido.....	10
Doble guión (“--”).....	10
Comenzar un nuevo período de juego.....	11
Comienzo de un nuevo partido.....	11
Operación en Vóley	
Indicación de Saque.....	12
Tiempos Pedidos por Equipo.....	12
Tantos.....	12
Set.....	12
Bocina.....	13
Problemas Frecuentes	
Problemas Frecuentes.....	14
Esquemas de Conexión.....	16

Tablero Básico

- Tiempo de Juego
(con décimas de segundos visibles en el último minuto)
- Tantos por equipo
- Faltas por equipo
- Período / Set en juego
- Bocina incluida



Consola del Tablero



- Consola con 9 pulsadores para controlar el tablero
- Dimensiones de la consola: 162 x 212 x 50 mm
- Cable consola-mesa de control de 3 m.
- Cable coaxial mesa de control-tablero (longitud según instalación)

En caso de poseer un Tablero Básico 105, 205 ó 206, también se incluye una Consola de Tiempo de Ataque junto a dos Repetidores con su correspondiente cableado.

Tiempo de Ataque



- Repetidores con dígitos de 21 cm color rojo de alta luminosidad
- Consola con 4 pulsadores para control de tiempo ataque / pedido
- Dimensiones de la consola: 162 x 212 x 50 mm
- Cable de 3 metros para conectar a la consola principal
- Cable de 30 metros o mas (según instalación) hacia repetidores

Función	Básico 104	Básico 204	Básico 105	Básico 205	Básico 206
Tiempo de Juego					
Tiempo de Juego (1 a 99 min.)	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Décimas en Tiempo de Juego	Sí (Último min)	Sí (Último min)	Sí (Último min)	Sí (Último min)	Sí (Último min)
Tanteadores y Faltas					
Tantos Local / Visita	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Faltas por Equipo Local / Visita	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Período / Set					
Periodo / Set en juego	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Sets ganados (Vóley)	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Indicación de saque (Vóley)	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Tiempo de Ataque / Pedido					
Tiempo de Ataque (30/24s)	No	No	Sí	Sí	Sí
Tiempo Pedido (60s)	No	No	Sí	Sí	Sí
Retención en Memoria del Tiempo de Ataque	No	No	Sí	Sí	Sí
Repetidores de Tiempo de Ataque	No	No	Sí (2)	Sí (2)	Sí (4)
Señales sonoras					
Bocina Incluida	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Salida a Bocina externa y/o Luz Roja	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Reglamento					
Cumple reglamento de Básquet	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Cumple reglamento de Vóley	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Aplicable a otros deportes	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Actualización de reglamento	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Otras características					
Caras del Tablero Principal	1	2	1	2	2
Posibilidad de trabajar las caras Vinculadas o Independientes	No	No	No	No	Sí
Consola de Control del Tablero	1	1	1	1	2
Consola de Control de T. Ataque	No	No	1	1	2

INSTALACIÓN

Generalidades

Al recibir el sistema de control electrónico, es conveniente su ensamblado y prueba general en el piso del estadio, antes de su instalación, a fin de verificar que no existan fallas debidas a golpes o maltratos durante el envío. Ante cualquier falla, se recomienda ponerse en contacto con su proveedor a fin de utilizar el servicio de garantía.

El sistema está construido según normas de seguridad, por lo que los repetidores y las consolas de control operan en baja tensión (18 Vcc), logrando de esta manera que no exista riesgo eléctrico tanto en las jirafas como en la mesa de control.

Instalación mecánica

Para el montaje del tablero, el mismo posee en su parte superior dos grampas, separadas por una distancia de 1 metro.

Instalación eléctrica

Para la instalación eléctrica se recomienda colocar una llave térmica independiente del sistema eléctrico correspondiente a los diferentes dispositivos instalados en el estadio.

El tendido de todos los cables debe ser realizado teniendo la precaución de pasar lejos de las líneas de tensión, principalmente de aquellas que posean una elevada carga y que contengan al balasto de las luces, a fin de evitar la interferencia por ruido eléctrico.

En la mesa de control, es conveniente colocar una caja para contener y proteger la llave de selección y los cables de las consolas.



Tiempo de Ataque: Los básicos 105, 205 y 206 poseen dos conectores CPC de 16 pines que son utilizados para controlar los **Repetidores de Tiempo de Ataque**

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.

Vinculación: Es utilizado para conectar la **consola** con el tablero

En caso de poseer un Tablero repetidor (B204 / B205 / B206) se provee un conector adicional, pintado de negro, que se utiliza para vincular ambos tableros

Salida de 220 Volts: Se activará cada vez que suene la bocina, ya sea por el final del tiempo de juego, final de tiempo de ataque o por activación manual.

La salida tiene una capacidad de hasta 2 Ampere (400 Watts)

Alimentación: Conectar a una línea de 220 Vca, preparada para un consumo de no menos de 2 A

Se recomienda que la línea sea exclusiva del tablero y esté provista de una llave térmica

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

- Conecte el Tablero a 220 Vca. El tablero mostrará:
 - Tiempo: 20:00
 - Tantos: 0
 - Faltas: 0
 - Período: 1
- Conecte los Repetidores de Tiempo de Ataque al Tablero. Una vez conectados, podrá observar “24” en cada uno de ellos.
- Conecte el Tablero Principal con el Tablero Repetidor. Deberá mostrar la misma información que el tablero principal. En caso de que la conexión se encuentre defectuosa, se encenderán la mitad de los dígitos del Tablero Repetidor.
- Conecte la Consola del Tablero. Se encenderá el LED rojo (ubicado en la esquina superior-izquierda) indicando que se encuentra correctamente conectada.
- Conecte la Consola del Tablero con la Consola de Tiempo de Ataque, mediante el cable que tiene 3 metros de largo y conectores hembra de 5 pines.

A partir de este instante, el sistema se encuentra listo para operar

Conmutación a Vóley

- El tablero se inicia automáticamente con la configuración correspondiente a partidos de básquet. Pulse 8 veces consecutivas la tecla “Control” de la Consola para cambiar a la modalidad correspondiente a Vóley.

El Tablero mostrará:

- Tiempo: -- --
- Tantos: 0
- Faltas: 0
- Período: 1

Este modo permanecerá hasta que se vuelvan a pulsar 8 veces la tecla de “Control” o al reiniciar el tablero.

OPERACIÓN EN BÁSQUET

Tiempo de Juego: Configuración inicial

- Por defecto, al encender el tablero, el Tiempo de Juego se fija en 20 minutos. Solo antes de comenzar el juego se le permite modificar el mismo, pudiendo variarlo desde 1 a 99 minutos.

En la siguiente tabla se indica la secuencia necesaria para ajustar el tiempo de juego.

Tecla #1	Tecla #2	Tecla #3	Resultado
Control		Período / +1'	Incrementa el tiempo de juego en 1 minuto
Control		Pausa / -1'	Reduce el tiempo en 1 minuto
Control	Control	Período / +1'	Incrementa el tiempo de a 10 minutos
Control	Control	Pausa / -1'	Reduce el tiempo de juego en 10 minutos
Control		Bocina / Tiempo	Conmuta entre 20, 10, 5, 2 y 30 minutos

Por ejemplo: Luego de encender el tablero, pulse dos veces seguidas la tecla “Control” y a continuación “Período / +1” para que el tiempo de juego sea de 30 minutos.

Tiempo de Ataque: Partidos de 30 segundos

- En caso de ser necesario que el partido se juegue con un tiempo de ataque de 30 segundos, antes de comenzar un partido tiene la posibilidad de realizar la modificación. Para ello, pulse la tecla “Control” y luego la 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.

Tiempo de Ataque: Partidos de 12 segundos

- Si desea que el tiempo de ataque sea de 12 segundos, como es en el caso de partidos de 3x3, antes de comenzar el partido debe pulsar la tecla “Control” seguida del pulsador 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.

Tantos

- Se suma un tanto por cada vez que se accione el pulsador respectivo, hasta alcanzar un máximo de 199.
- Si desea restar uno a los tantos acumulados, presione la tecla “Control” y luego la tecla “Tantos” del equipo correspondiente.

Faltas

- Al pulsar la tecla “Faltas”, se suma 1 a las acumuladas del equipo correspondiente.
- Pulse la tecla “Control” y luego “Faltas” para restar una falta al equipo.
- Cuando un equipo alcanza las 8 faltas, la bocina sonará por un lapso de 4 segundos.

Período

- Pulsando la tecla “Período”, el mismo se incrementa en una unidad. El valor máximo que puede alcanzar es 8.

Bocina

- Puede activar manualmente la bocina pulsando la tecla homónima. La misma sonará por un lapso de 4 segundos, aún cuando se mantenga apretada dicha tecla.
- Durante este mismo tiempo, se activa la salida de 220 Volts que posee el Tablero en su lateral. La misma puede ser utilizada para comandar una bocina externa.
- Es posible detener la señal sonora, para lo cual debe pulsar la tecla “Bocina” mientras la misma se encuentra activada.

Control del Tiempo de Juego

- Pulsando la tecla “Activado”, inicia la cuenta regresiva del Tiempo de Juego. El Tiempo de Ataque no iniciará hasta tanto no se pulse la tecla correspondiente en su consola.
- Pulse la tecla “Pausa” para detener el Tiempo de Juego. Esta operación también detiene el Tiempo de Ataque

Control del Tiempo de Ataque

- Si desea comenzar la cuenta regresiva para el tiempo de ataque, deberá pulsar “Activado” en la consola de control de tiempo de ataque.
- Para detener el tiempo, presione el pulsador de “Pausa”. Tenga en cuenta que detener el Tiempo de Juego afecta al Tiempo de Ataque, por lo que esta operación puede realizarse indistintamente en la Consola del Tablero o en la del Tiempo de Ataque.
- La bocina interna del Tablero 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, ubicado en la consola del tablero.

Tiempos de Ataque

La tiempo arrancará desde 30/24/12 segundos, según corresponda (dependiendo de la configuración inicial al encender el Tablero).

- Mientras el tiempo de ataque esté activado, se podrá pulsar el botón de “Ataque” para reiniciar la cuenta desde 30/24/12.
- Si se pulsa el botón de “Rebote”, reinicia desde 14/14/12.

Tiempo Pedido

- Será posible iniciar una cuenta regresiva de 60 segundos solo cuando se encuentre en pausa el tiempo de ataque. De ser así, los repetidores indicarán “60” luego de haber pulsado 3 veces seguidas el botón de Ataque (ó Rebote).

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 (ó el de Rebote). Los repetidores mostrarán un doble guión (“--”).

Comenzar un nuevo período de juego

- Una vez haya finalizado el Tiempo de Juego, puede pulsar la tecla “Control” seguido de “Bocina / Tiempo” para que el tiempo vuelva a ser el que se haya especificado antes de comenzar el partido (ver *Tiempo de Juego – Configuración inicial* en página #).
- Esta operación solo modifica el tiempo de juego y borra las faltas acumuladas por equipo. Mantiene los tantos acumulados y el número de período en juego.

Comienzo de un nuevo partido

- Pulsando cuatro veces la tecla de “Control” se resetea el tablero. Esto significa que se **borran** los tantos y faltas acumuladas de cada equipo, mientras que el Tiempo de Juego vuelve a 20:00 y en el período se mostrará “1”.

OPERACIÓN EN VÓLEY

Cuando el Tablero se encuentra listo para operar en partidos de vóley...

- Las Faltas indican la cantidad de Sets ganados por equipo
- Los Repetidores de Tiempo de Ataque se encontrarán apagados
- Los 4 dígitos del Tiempo son utilizado para indicar saques y tiempos pedidos, cumpliendo el siguiente esquema:

<i>(Equipo Local)</i>		<i>(Equipo Visitante)</i>	
Saque	Tiempo Pedido	Tiempo Pedido	Saque

Indicación de Saque

- Los pulsadores de “Activado” y “Pausa” son utilizados para controlar el saque cuando el tablero se encuentra operando en vóley.
- Pulse “Pausa” para dar el saque al equipo Local.
- “Activado” para encender el indicador de saque del equipo Visitante.

Tiempos Pedidos por equipo

- Al pulsar la tecla “Faltas”, se suma 1 a los tiempos pedidos del equipo correspondiente.
- Pulse la tecla “Control” y luego “Faltas” para quitar un tiempo pedido.

Tantos

- Se suma un tanto por cada vez que se accione el pulsador que lleva el mismo nombre. Si desea restar uno a los tantos acumulados, presione la tecla “Control” y luego la tecla “Tantos” del equipo correspondiente.

Set

- Al iniciar un nuevo Set, se pondrán en cero los tantos y los tiempos pedidos y se apagarán los indicadores de saque.
- Para iniciar un nuevo set, pulse la tecla “Período”.

- Los sets ganados por cada equipo se indican automáticamente en los dígitos que en básquet corresponden a las faltas por equipo.
- Luego del quinto set se considerará que el encuentro ha finalizado, sin borrar los tantos ni tiempos pedidos. Sucede lo mismo luego del tercer set, en caso de que todos ellos hayan sido ganados por el mismo equipo.

Bocina

- Puede activar manualmente la bocina pulsando la tecla homónima. La misma sonará por un lapso de 4 segundos, aún cuando se mantenga apretada dicha tecla.
- La bocina se activará automáticamente en los siguientes casos:
 - Hasta el penúltimo set: Al llegar un equipo a 25 con diferencia de 2 tantos.
 - Hasta el penúltimo set también cuando el tanteador llega a los 8 y 16 tantos.
 - En el último set: Solo por diferencia de dos tantos, luego de superar los 15.
- Durante este mismo tiempo, se activa la salida de 220 Volts que posee el Tablero en su lateral. La misma puede ser utilizada para comandar una bocina externa.
- Es posible detener la señal sonora, para lo cual debe pulsar la tecla “Bocina” mientras la misma se encuentra activada.

PROBLEMAS FRECUENTES

Al encender el tablero, no siempre muestra la información correcta...	Revise la llave térmica asociada, puede estar generando ruido eléctrico.
El tablero no enciende...	Revise la alimentación de 220 Vca.
La consola no responde...	Si el LED de la consola se encuentra apagado, la misma no se encuentra conectada. Revise la conexión en el tablero, consola y/o el estado de la línea.
El tablero repetidor muestra los dígitos por la mitad...	Falla en el enlace entre ambos tableros.

(Página intencionalmente en blanco)





