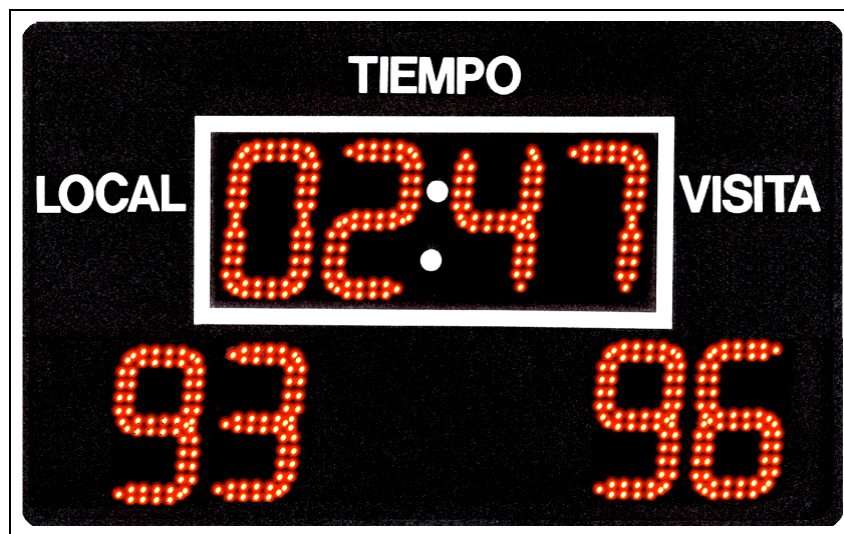


MANUAL DEL CONTROLADOR DEPORTIVO

Modelo Junior 104





GENERALIDADES CONSOLAS DE COMANDO

Circuitos basados en tecnología de microprocesadores.

Manejo de:

- ❖ Tiempo de juego (básquet).
- ❖ Tantos por equipo local / visita (básquet y vóley).
- ❖ Faltas por equipo local / visita (básquet).
- ❖ Indicación de saque (vóley).
- ❖ Bocina.

Conexión a tablero por medio de un cable bipolar.

Alimentación provista desde el tablero

Activación automática y manual de la bocina.

Fijación de tiempo de juego en 20; 12; 10; 5 y 2 minutos.

Ajuste de tiempo desde 1 a 99 minutos (ascendente o descendente) minuto a minuto (solo antes de iniciar el juego).

TABLERO

Circuitos basados en tecnología de microprocesadores.

Indicación de:

- ❖ Tiempo de juego (solo en básquet).
- ❖ Tantos de equipo local / visita (básquet y voley).

Conexión a consola por medio de un cable bipolar.

Alimentación de 220 vca.

Dígitos compuestos por 70 Leds de alta luminosidad.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS CONSOLA PARA MANEJO DEL TABLERO

Alimentación: Proveniente del tablero.

Peso: 600 gr.

Dimensiones: 20 cm x 15 cm x 5 cm

TABLERO

Alimentación: 220 VCA

Consumo: 15 VA

Peso: 14,500 Kg.

Dimensiones: 100 cm x 70 cm x 12 cm

CABLES

1 cable coaxial de 50 metros para la conexión de la Consola con el Tablero

BOCINA DE POTENCIA INCORPORADA

Alimentación: 220 VCA



INSTALACION Y CONEXIÓN

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 esta construido según normas de seguridad, por lo que las consolas de control operan en baja tensión (18VCC) logrando de esta manera que no exista riesgo eléctrico en la mesa de control.

Para el montaje del tablero, se provee en cada esquina superior trasera un par de grampas.

Instalación Eléctrica y cableado

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, 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.

TABLERO

En la parte superior del tablero (lado VISITA) se encuentran:

Entrada de alimentación

Conectar el enchufe de alimentación a una línea de 220 VCA, preparada para un consumo de no menos de 505 VA.

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

Vinculación a Consola de Control

Conectar el cable coaxial con terminales horquilla en la bornera, haciendo coincidir el cable azul con el azul ya instalado. Lo mismo con el cable negro. Esta conexión es polarizada, correspondiendo el pin 1 de la regleta al pin 1 del conector y el pin 2 de la regleta al pin 2 del conector. En caso de que se conecten al revés, no se producirá daño alguno, solo que la consola no encenderá.

CONSOLA PARA MANEJO DEL TABLERO

Enchufar el conector de cuatro pines proveniente del tablero, a la ficha cuadrada que se encuentra en la parte de atrás de la consola.



OPERACIÓN EN PARTIDOS DE BÁSQUET

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

Una vez conectadas la consola, debe aparecer la siguiente información:

En el tablero: Tiempo: 20: 00
Tantos: 0

En caso de no aparecer esta información desenchufar el cable tablero/ consola durante unos 4 segundos y volver a enchufarlo.

Si no aparece la información correcta en el tablero / repetidores, revisar la alimentación de 220 vca del tablero y /o cableados.

Debe encenderse el Led colocado en la consola. En caso de no ser así, revisar la conexión en la regleta y /o el estado de la línea.

A partir de este momento, el sistema consola – tablero esta listo para operar.

COMIENZO DE UN PARTIDO DESPUÉS DEL ANTERIOR

PULSANDO CUATRO VECES LA TECLA DE CONTROL se borran automáticamente los tantos acumulados y se fija en 20 minutos el tiempo de juego

En el tablero: Tiempo: 20: 00
Tantos: 0

IMPORTANTE: La operación antes indicada debe realizarse cada vez que se esta por comenzar un partido y **NO AL INICIAR OTRO PERIODO DENTRO DEL MISMO JUEGO**, pues se borran los tantos realizados por los equipos.

Pulsando ocho veces la tecla **"CONTROL"** el tablero cambiara de vóley a básquet (o de básquet a vóley) quedando listo para comenzar un nuevo partido.

TIEMPO DE JUEGO

Al encender el tablero se fija el tiempo de juego en 20 minutos.

Pulsando una vez la tecla **"CONTROL"** y a continuación la tecla **"BOCINA/20"**, el reloj se colocar en 12 minutos. Repitiendo esta operación anterior indicará 10 minutos y sucesivamente 5 y 2 minutos.

Estas operaciones, solo modifican el tiempo de juego y borran las faltas acumuladas de cada equipo; manteniendo los tantos acumulados y el numero de periodo o cuarto en juego.

Cada vez que se fije un nuevo tiempo, el reloj se pondrá automáticamente en pausa, hasta que se oprima la tecla de **"ACTIVADO"**, comenzando la cuenta regresiva; la que se interrumpe pulsando la tecla **"PAUSA"**.

Al llegar a 0 (cero) el tiempo de juego (TIEMPO = 00:00) sonará la bocina, por un lapso de 4 segundos.

AJUSTE DEL TIEMPO DE JUEGO

Solo antes de comenzar el juego esta habilitada esta opción, luego no podrá ser modificado.

Pulsando 1 vez **"CONTROL"** y luego la tecla **"+1"** el tiempo subirá de a 1 hasta 99 minutos.



Pulsando 2 veces **"CONTROL"** y luego la tecla **"+1"** el tiempo subirá de a 10 hasta 99 minutos.

Pulsando 1 vez **"CONTROL"** y luego la tecla **"-1"** el tiempo bajará de a 1 hasta 1 minuto.

Pulsando 2 veces **"CONTROL"** y luego la tecla **"-1"** el tiempo bajará de a 10 hasta 1 minuto.

TANTOS

Al encender la consola se ponen en cero los tantos de los equipos.

Al finalizar un período o cuarto, la fijación de un nuevo tiempo de juego, no modifica los tantos acumulados por equipo.

Se suma un tanto por cada vez que se accione el pulsador respectivo.

Pulsando una vez la tecla **"CONTROL"** y a continuación la tecla **"TANTOS"**, se resta 1 a los acumulados, del equipo LOCAL o de la VISITA.

BOCINA

Al pulsar la tecla **"BOCINA"** la misma se activa por un lapso de 4 segundos, aunque se mantenga apretada dicha tecla.

OPERACIÓN EN PARTIDOS DE VOLEY

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

Ejecutar los mismos pasos que para básquetbol y pulsar ocho veces la tecla **"CONTROL"** para cambiar de básquet a vóley.

Debe aparecer en el tablero:

Tiempo: Apagado (mitad de 1er. dígito y mitad del 4to. Dígito indican saque)

El 2do y 3er dígito indican los tiempos pedidos por cada equipo.

Tantos: 0

El sistema consola - tablero esta listo para operar.

COMIENZO DEL JUEGO

Pulsando CUATRO VECES la tecla **"CONTROL"** SE BORRA TODA LA INFORMACION existente en el tablero, para el comienzo de un nuevo juego.

Esto debe realizarse cada vez que se esta por comenzar un partido y no al iniciar otro periodo dentro del mismo juego, pues se borra toda la información del periodo anterior.

TIEMPO DE JUEGO

Al operar en vóley el indicador de tiempo se utiliza para el saque de los equipos (mitad del 1er. dígito LOCAL y mitad del 4to. dígito VISITA).

TIEMPOS PEDIDOS POR EQUIPO

Al encender la consola se ponen en cero los tiempos pedidos por equipo.



Al finalizar un periodo, la fijación de otro, borra los tiempos pedidos.

Pulsando la tecla **"FALTAS"**, se sumara 1 a los tiempos pedidos, ya sea del local o del visitante.

Pulsando una vez la tecla **"CONTROL"** y luego **"FALTAS"**, se restara 1 a los tiempos pedidos.

INDICACION DE SAQUE

Al iniciar un partido los indicadores de saque están apagados

Pulsando la tecla "PAUSA" se encenderá el indicador de saque del equipo LOCAL y con "ACTIVADO" se encenderá el indicador de saque del equipo VISITA.

Al finalizar un periodo, la fijación del siguiente apaga el indicador de saque.

TANTOS

Al encender la consola se ponen en cero los tantos de los equipos. Al finalizar un período y pasar al siguiente se borran los tantos acumulados por equipo.

Cuando se pulsa la tecla marcada como **"TANTOS"**, se sumara 1 a los tantos acumulados, ya sea del equipo local o del equipo visitante Pulsando 1 vez la tecla **"CONTROL"** y luego la tecla **"TANTOS"**, se restara uno a los tantos acumulados, del equipo que corresponda.

La bocina se activara automáticamente en los siguientes casos:

- ❖ A) HASTA EL PENÚLTIMO SET: al llegar un equipo a 25 con diferencia de 2 tantos.
- ❖ B) HASTA EL PENÚLTIMO SET: Cuando el tanteador llega a los 8 y 16 tantos.
- ❖ C) EN EL ULTIMO SET: solo por diferencia de 2 tantos, a partir de los 15

TIEMPOS PEDIDOS POR EQUIPO

Al encender la consola se ponen en cero los tiempos pedidos por equipo.

Al finalizar un periodo, la fijación de otro, borra los tiempos pedidos.

Cuando se pulsa la tecla marcada como **"FALTAS"**, se sumara 1 a los tiempos pedidos, ya sea del equipo local o del equipo visitante.

Pulsando una vez la tecla **"CONTROL"** y luego la tecla **"FALTAS"**, se restara 1 a los tiempos pedidos.

INDICACION DE SET

Al encender la consola se pone en 1.

Iniciado el juego, para pasar al siguiente set, pulsar la tecla **"PERIODO"**.

Al pasar a un nuevo periodo se pondrán en cero los tantos; los tiempos pedidos y se apagaran los indicadores de saque, y en caso de ser el quinto periodo (o el tercero) la consola dará por terminado el encuentro sin borrar los tantos ni tiempos pedidos.

BOCINA

Al pulsar la tecla **"BOCINA"** se activara la bocina por un lapso de 4 segundos aunque se mantenga apretada dicha tecla.

SET YA JUGADOS

Cada vez que se pulse la tecla **"PERIODO"** para pasar al siguiente, automáticamente se indicara (en los dígitos que en básquet señalan faltas por equipo), la cantidad de periodos que lleva ganados cada equipo