

Manual de uso
Faltas Personales
Numéricos
Mod. TB-15FN



MANEJO DE LA CONSOLA



TECLA RESET:

Borra todos los puntos de faltas tanto LOCAL como VISITA

También la indicación de Jugador en cancha.

El display indica '**rE**'

TECLA LOCAL:

Esta tecla selecciona el tablero de faltas personales LOCAL, se ilumina el led para indicar que esta activado.

A partir de este momento todas los comandos de jugadores que se presionen serán para el tablero LOCAL incluido ATRAS, PROGRAMACION, FALTA SUMA Y RESTA

El display indica '**Lo**'

TECLA VISITA:

ídem que la tecla LOCAL, pero selecciona el tablero VISITA.

El display indica '**Ui**'

NOTA: Si se presiona LOCAL y VISITA simultáneamente se produce un testeo de ambos tableros.

TECLA ATRAS:

Presionando una vez esta tecla se ilumina el led y con esto indica que el próximo jugador que se presione cuenta una falta hacia atrás, o sea descontando una falta.

También si se presiona nuevamente el led se apaga y se pasa a la condición normal de suma de faltas. El display indica '**At**'

TECLA CUENTA:

Presionando una vez esta tecla se ilumina el led y con esto indica que el próximo jugador que se presione cambia el estado de "**Jugador en Cancha**", mientras este encendido el led, se modifica únicamente JC, para pasar al modo faltas, presionar nuevamente la tecla Cuenta y se apaga el led.

El display indica '**JC**'

TECLADO NUMERICO Y DISPLAY:

El display esta normalmente apagado salvo cuando indica el comando o función correspondiente. Las teclas numéricas se utilizan para el numero de jugador para los comando de FALTAS, jugador en cancha y también para el orden en caso de programación. La tecla '#' funciona como ENTER y '*' como programación.

Se presiona el numero de jugador que necesitamos realizar el comando 00-99, para números que son del 0..9 no hace falta colocar el cero delante solamente presionar el numero y luego la tecla '#' que funciona como 'ENTER'.

ejemplo:

led LOCAL encendido, ATRAS apagado y CUENTA apagado

comando '32 #' suma una falta al jugador local '32'.

Si el numero no esta programado, el display indica brevemente 'Er' y no se suma la falta a ningún jugador.

Si el jugado existe se suma una falta y se presenta la misma (01-05) en display por un momento por ej '02' cambiando en el mismo momento en el tablero el dato.

Si hubiera dos jugadores con el mismo numero por error solo sumara el que tenga el orden mas bajo.

Tanto para sumar o restar faltas a un jugador, verificar que LOCAL-VISITA este seleccionado correctamente, que CUENTA este apagado y que ATRAS este prendido si necesitamos restar una falta o apagado si deseamos sumar.

Para cuando hay un cambio de jugadores, se utiliza CUENTA, se deja encendido y se presiona el numero de jugador que entra si el estado de la flecha en el tablero estaba apagado, se muestra en display 'on' un momento y se enciende la flecha de jugador en cancha.

Al colocar el numero de jugador que ya estaba en cancha, se apaga la flecha y se presenta 'oF' en display.

NOTA: al llegar a 5 faltas personales un jugador, los cinco puntos correspondientes parpadean.

PROGRAMACION DEL NUMERO DE JUGADOR:

Para programar el numero de jugador se procede de la siguiente manera:

- 1) Verificar que se selecciona LOCAL o VISITA correctamente
- 2) Presionar '*' ingresando al modo programación
- 3) Se presenta en display '**Or**'
- 4) Ingresa el numero de orden del jugador 01-12 de arriba hacia abajo, los numero 1-9 no es necesario poner 0 adelante
- 5) Presionar la tecla ENTER '*', si el orden es incorrecto se presenta 'Er' y se sale del modo
- 6) Si el orden se acepta se muestra en display '**n U**'
- 7) Se ingresa el numero del jugador 00-99
- 8) Si por algún motivo no se reconoce el numero se indica 'Er' y se sale del modo
- 9) Al aceptar el orden y el numero se envía el dato al cartel y se presenta '**tr**' en display.
- 10) Repetir para cada jugador con el orden 1-12

RESUMEN de COMANDOS:

- Borrar Faltas local-visita y JC ,tecla RESET
- Iniciar numero jugadores y faltas a cero apagar y encender con tecla RESET presionada
- Pasar al modo Jugador en cancha JC, presionar CUENTA
- LOCAL – VISITA con cada tecla correspondiente
- Para restar falta, presionar ATRAS
- Para colocar falta a determinado jugador
 - NN # (NN=numero jugador, verificar local-visita) ídem restar
 - Si no existe el jugador, se presenta Er, sino el numero de falta correspondiente.
- Para cambiar estado JC, presionar CUENTA (queda en ese estado, hasta volver a tocar)
 - NN # (NN=numero de jugador 00-99, que pasa a On=en cancha y oF=no en cancha)
- Para programar jugadores:
 - * NN # MM # (NN=numero de orden 01-12, de arriba hasta abajo MM=numero 00-99)

RESUMEN de Textos en DISPLAY:

- At = se restara una falta al jugador
- Er = hay un error de comando o jugador no encontrado (revisar local-visita)
- Lo = LOCAL
- Ui = VISITA
- Jc = Jugador en cancha
- tr = transmitiendo al cartel
- rE = reset, faltas y JC a cero
- Pr = programación
- Or = orden del jugador 01-12
- nU = numero de jugador 00-99

MEMORIA DE NUMERO JUGADORES:

Al encender la consola, esta recuerda:

- El ultimo juego de números (24) tanto locales como visita
- Faltas de cada jugador
- La flecha de JC

Los que luego de realizar un testeo de los puntos y números, envía todo estos datos a ambos tableros.

Si queremos borrar o inicializar los números se procede de la siguiente forma:

- Se enciende la consola manteniendo presionada la tecla RESET. Si estaba encendida, apagar y esperar 10s antes de encender.

Esto hace que los números de jugadores se inicie en 01-12 en los dos tableros y las faltas a 0 como así también JC

CONEXIONES CONSOLA:

En la parte posterior se encuentra:

- Entrada de 220VAC con toma de tierra
- Ficha de salida RJ45 hembra doble que va hacia los tableros. Un cable Hacia cada uno
- Llave de encendido
- Fusible 1A 21mm

CONEXIÓN TABLERO :



Los 220VAC se conectan entre extremos de la bornera y la tierra en el medio, esta conexión toma toda la estructura metálica para seguridad.

El fusible es del tipo miñón 21mm de 1A

La ficha RJ45 de entrada o salida puede ser ubicada en cualquier orden.

Debe tenerse en cuenta que todos es del sistema están preparados para recibir 220VAC de energía con la **conexión de masa o tierra** que debe ser cumplimentada para seguridad del personal que eventualmente pueda tocar partes metálicas.

Los tableros indican por medio de puntos verdes las faltas de 1..4 y rojo la 5ta falta.

También se puede programar el numero de jugador 00...99

La consola de control, permite también decrementar la indicación de falta en el caso de un error.

NOTA: Al encender los tableros estos hacen una comprobación de todos los puntos prendiendo secuencialmente 1..5 todos los jugadores y los números de 04...12

La secuencia de de encendido debería ser primero los tableros y luego la consola.

ESPECIFICACIONES

TABLERO FALTAS:

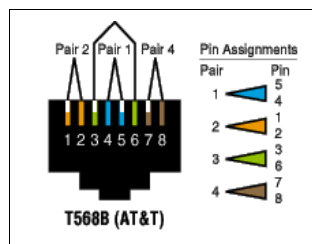
- Alimentación : 220V con toma a tierra, Bornera 3 pines
- Dimensiones: 550mm x 1000mm x 80mm
- Peso: 16Kg
- Consumo: 55W
- Fusibles: 21mm externo 3A
- Puntos: 7 Leds
 - Leds: 5mm ultra brillo
- Números: 7 segmentos, altura 65mm
 - Leds: 3mm ultra brillo

CONSOLA CENTRAL:

- Alimentación : 220V con toma a tierra, Ficha 3 pines
- Consumo: 10W
- Dimensiones: 200mm x 240mm x 70mm
- Fusibles: 21mm externo 1A
- Frente: Aluminio y Policarbonato serigrafiado

COMUNICACION:

- Cable utilizado: UTP cat 5, utilizado en red de computación, con conexión directa pin a pin sin cruzar pares



- Norma de comunicación: RS485-2400Bps