

Funcionamiento de la Consola de control del tablero de básquet

Desde la consola se operan las funciones del tablero principal, relojes de 24"/14", posesión de balón, como así también los opcionales para numero, faltas y tantos por jugador. Para los equipos que cuentan con los nombres por jugador, los cambios se realizan desde una PC

Encendido

No es necesario una secuencia de encendido de los equipos ya que cuando se enciende la consola la misma envía la información a los tanteadores, si se comenzó por los tableros, estos realizan un testeo de encendido, al oprimir cualquier tecla de la consola estos se conectan al sistema.

Inicio de un Juego o Puesta en cero

Para poner los contadores de tantos, faltas y relojes en los valores iniciales:

ACEPTA (fuera del teclado numérico)+ Tecla cero)

Esta operación solo se puede hacer cuando el reloj principal esta al inicio o final de un cuarto, queda anulada cuando el reloj principal empezó a funcionar aunque este detenido

Pulsador de tiempo

Posee un pulsador en la parte inferior de la consola (START/STOP RELOJ) y otro que se conecta en la parte posterior con un cable para permitir mayor movilidad al operador de consola.

Con este pulsador se activa o detiene el tiempo del reloj principal y reloj de posesión.

Pulsador de Posesión

Este pulsador (RESET 24) es similar al de control de tiempo, esta a la izquierda del mismo y cada vez que es pulsado pone al máximo el reloj de posesión.

Si el reloj de posesión llega a cero suena el indicador sonoro, se enciende el perímetro queda en cero y no detiene el reloj principal. Esta señalización se realiza en forma simultánea en los dos relojes

Teclas de tantos

Tiene cuatro teclas de tantos para el local y cuatro para el visitante con las mismas se puede controlar los tantos de cada equipo incrementando tres puntos con la tecla (3) dos con la tecla (2) y de a un punto con la tecla (1) con la tecla (-) de descuento de a un punto.

Teclas de faltas

Similar a las teclas de tantos incrementan y descuentan las faltas por equipo desde 0 a 5

Teclas de periodo:

Con estas teclas se puede controlar el número de periodo del juego de 0 a 5, el periodo se incrementa en uno cada vez que termina un cuarto

Teclado numérico y programación

Debajo de los pulsadores de tiempo y posesión esta el teclado de programación y numérico. Con este teclado se modifican valores del panel de control y funciones de consola.

- (1) Tiempo: Modifica el reloj principal
- (3) Ajuste 24: Cambia el reloj de posesión (0 a 99)
- (4) Local: Modifica los tantos del local
- (6) Visita: Modifica los tantos de la visita
- (7) Posesión local
- (8) Posesión visita
- (9) Periodo

El modo de uso del teclado numérico es el siguiente:

Tiempo: presionar tiempo y luego 4 números del tiempo correspondientes a minutos y segundos. Ejemplo.: Si se desea fijar el reloj en 4 minutos 50 segundos digitar (tiempo) (0)(4)(5)(0) (acepta)

Ajuste 24: Modifica valor del reloj de posesión cuando se active el reloj de tiempo, la posesión continua desde este valor fijado. Ejemplo: Si se desea fijar la posesión en 9 segundos digitar (ajuste 24) (9) (acepta)

Local: presionar local y luego hasta 3 números de los tantos del local si se desea fijar los tantos del local en 85 digitar (local) (8) (5) (acepta)

Visita: presionar visita y luego hasta 3 números de los tantos de la visita si se desea fijar los tantos de la visita en 47 digitar (local) (4) (7) (acepta)

Uso del reloj de posesión para controlar tiempos pedidos

Ejemplo: para controlar un minuto digitar (ajuste 24) (6) (0) (acepta) (Start/stop reloj 24)

Al final del tiempo se activa el indicador sonoro de posesión avisando del final del tiempo pedido, presionando (Bocina) o (Borra) se detiene la cuenta regresiva.

Tiempo de pausa o entretiempo.

Se puede indicar en el reloj principal el tiempo de pausa entre cuartos, para programar dicho tiempo se usa la tecla (5) del teclado numérico. Ejemplo: para controlar cinco minutos de entretiempo digitar (Pausa) (5) (ACEPTA), comienza la cuenta regresiva, al llegar a cero suena la bocina, para detener la cuenta digite (BORRA) o (BOCINA).

Deshabilitar reloj de 24

Utilizado en prácticas que no requieren el uso de este reloj. Con la tecla de descontar reloj de 24 se lleva a cero y presionando una vez mas esta tecla se apaga el reloj de 24. Para activarlo nuevamente se presiona la tecla aumenta reloj de 24 y reset 24. Cada vez que se enciende la consola de control, el reloj de 24 esta activado.

Ajuste de tiempos de bocina

Los valores de ajuste de bocina de fin de juego y reloj de 24 varían entre 1/2 segundo a 6 segundos, estos parámetros se deben ingresar antes del comienzo del cuarto o en el entretiempo

Ejemplo: Digitar (ACEPTA fuera del teclado numérico + Tecla 2), en el display pide opción

(Tecla 1) tiempo de bocina de reloj de 24

(Tecla 2) tiempo de bocina de fin de juego

(Borra) sale de esta opción

Luego ingresar el valor de tiempo en centésimas

Mínimo 50 centésimas = 1/2 segundo

Máximo 600 centésimas = 6 segundo

(ACEPTA) graba el valor ingresado

(BORRA) anula la operación

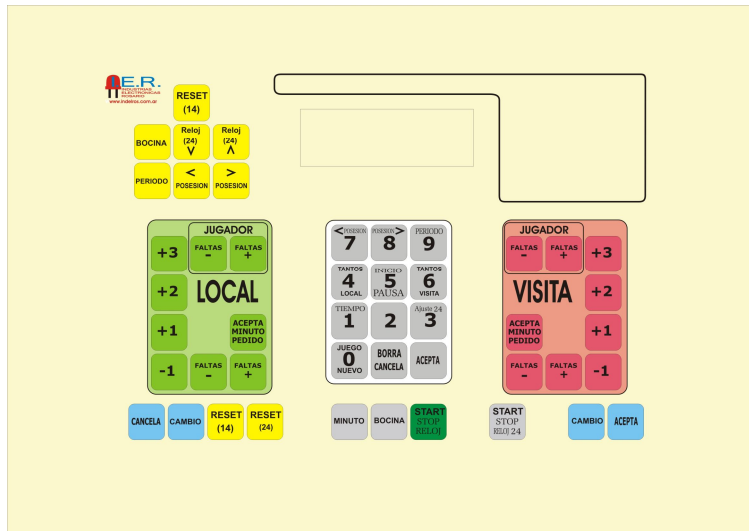
Este valor queda grabado hasta que se modifique nuevamente

Cambio de tiempo de cuarto

Si se desea modificar los tiempos de cada cuarto se realiza con la (Tecla 2) Ejemplo: para ajustar los tiempos a 8 minutos Digitar (Tecla 2) (8) (ACEPTA)

Esta modificación se mantiene hasta que se apague la consola o se modifique de la misma forma. Al encenderla nuevamente, este valor vuelve a 10 minutos.

Para consolas con números de jugador



Oprimir simultáneamente la tecla acepta (de abajo a la derecha) y el número 2 del teclado numérico, lo cual habilita el siguiente menú

1 Números de jugador

1 = local

2 = visita

Al oprimir 1 o 2 se ingresa en los números de jugador, con las flechas amarillas de posesión se mueve para cambiar los números de jugadores

2 Tiempos de bocina

La operación se muestra en el panel de la consola