



MANUAL DEL CONTROLADOR DEPORTIVO

Modelo Master 103 / Master 203



Tablero Master 103 / Master 203

GENERALIDADES

CONSOLAS DE COMANDO

- ❖ Circuitos basados en tecnología de microprocesadores.
- ❖ Manejo de:
 - Tiempo de juego con décimas de segundo (básquet).
 - Tantos por equipo local / visita (básquet y voley).
 - Faltas por equipo local / visita (básquet).
 - Faltas por jugador (básquet).
 - Tiempos pedidos por equipo (voley).
 - Indicación de saque (voley).
 - Bocina.
 - Período en juego
- ❖ Conexión a tablero por medio de un cable coaxial.
- ❖ Alimentación provista de 220 vca.
- ❖ 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 (sólo antes de iniciar el juego).
- ❖ Incluye batería para alimentación de emergencia.
- ❖ Controla el encendido remoto del tablero al conectar el coaxial.

Tablero Master 103 / Master 203

TABLERO

Circuitos basados en tecnología de microprocesadores.

❖ Indicación de:

- Tiempo de juego con décimas de segundo.
- Tantos de equipo local / visita.
- Faltas de equipo local / visita.
- Tiempos pedidos por equipo.
- Indicación de saque.
- Periodo en juego.
- Faltas de cada jugador.
- Jugador en cancha.

- ❖ Dos bocinas incorporadas.
- ❖ Encendido remoto desde la consola.
- ❖ Conexión a consola por medio de un cable coaxial.
- ❖ Alimentación de 220 vca.
- ❖ Dos tamaños de dígitos compuestos por 196 y 126 leds de alta luminosidad.

PERIODO

- ❖ *Al encender la consola se pone en uno el período de juego.*
- ❖ *Cada vez que se pulsa la tecla de "PERIODO" , este se incrementa en uno, pudiendo llegar hasta 9.*

BOCINA

- ❖ *Al pulsar la tecla "BOCINA" se activaran las bocinas por un lapso de aproximadamente 2 segundos aunque se mantenga apretada dicha tecla.*

Tablero Master 103 / Master 203

INSTALACION Y CONEXION

TABLERO

- ❖ Para el montaje del tablero, se provee en cada esquina superior trasera del mismo, cuatro planchuelas con un agujero de 1 cm. de diámetro.
- ❖ En el centro de la parte superior trasera, existe una quinta planchuela, para permitir el enganche de un aparejo u otro sistema para colocarlo en su posición definitiva.
- ❖ En la mitad superior del lateral derecho (lado visita) existe una tapa sujetada con 6 tornillos tras la cual se encuentra:

Bornera de entrada de alimentación

Instalar una linea de 220 vca, preparada para un consumo de no menos de 300 va.

Es preferible que la linea sea exclusiva y pase previamente por una llave termo magnético.

Pulsador de prueba (p) (color negro)

Utilizado por personal técnico para verificación de funcionamiento.

Al pulsarlo, se realiza una prueba total del tablero, indicando en todos los dígitos los números del 0 al 9, encendiendo las faltas por jugador y activándose la bocina al llegar a la 5ta.

Al finalizar la prueba, el tablero continuará indicando en los dígitos la información que recibe de la consola.

Pulsador de restablecimiento (r) (color rojo)

En caso de "clavarse" el microprocesador, lo "resetea".

Conecotor de linea coaxial

A rosca para asegurar la confiabilidad del contacto.

Porta fusible

Para protección de alimentación lleva un fusible de 2 amperes.

Una vez montado el tablero, se deberá conectar la alimentación de 220 vca y el cable coaxial.

El tablero es encendido desde la consola; permaneciendo apagado hasta que se encienda la misma, previa conexión de ambos a través del coaxial.

CONSOLA

- ❖ Se deberá conectar para su alimentación a una linea de 220 vca.
- ❖ Posee como protección de alimentación un fusible de 1 Amper
- ❖ En la parte trasera existe un conector coaxial para su conexión con el tablero.

Tablero Master 103 / Master 203

- ❖ *Se recomienda conectar el cable coaxial antes de encender la consola.*
- ❖ *A fin de mantener la carga de las baterías, en períodos de receso, es necesario conectar la consola a 220 vca periódicamente (aproximadamente 1 hora por semana)*
- ❖ *El sólo uso periódico de la misma cumple con el requisito de carga de baterías.*

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

CONSOLA.

Alimentación : 220 vca
Batería de nicd : 12 Vcc
Consumo : 0,3 amp.
Peso : 4,300 Kg.
Dimensiones : 30,5 cms x 25 cms x 13,5 cm. x 8,00 cms

TABLERO

Alimentación : 220 vca
Consumo : 0,9 amp.
Peso : 91,200 Kg.
Dimensiones : 305 cms x 140 cms x 16 cms

OPERACIÓN EN PARTIDOS DE BASQUET
PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

1 - Conectar el cable coaxial proveniente del tablero.

2 - Conectar la alimentación de 220 vca. a la consola.

3 - Encender la consola con la llave colocada en el lateral derecho (lado visita) girándola hacia la derecha, deberá iluminarse el Display de la misma.

Si no se ilumina, desconectar la consola y revisar el fusible.

❖ Al encenderse la consola se encenderá e; tablero, indicando:

<i>Tiempo</i>	:	20 : 00 0
<i>Tantos</i>	:	0
<i>Faltas por equipo</i>	:	0
<i>Periodo</i>	:	1
<i>Faltas por jugador</i>	:	apagadas
<i>Jugadores cancha</i>	:	apagados

Si no aparece esta información, apagar la consola durante unos 4 segundos y volverla a encender. Esto apagará y encenderá el tablero.

Si no aparece la información correcta, revisar la alimentación de 220 vca del tablero y el estado del cable coaxial.

Tablero Master 103 / Master 203

COMIENZO DE PARTIDOS

- ❖ Cumplidos los pasos indicados para la **PUESTA EN FUNCIONAMIENTO**, el sistema indicador **esta listo para operar**.
- ❖ El apagado de la consola debe realizarse cada vez que se está por comenzar un partido y **NO AL INICIAR OTRO PERIODO DENTRO DEL MISMO JUEGO**, pues se borrará en el tablero toda la información acumulada.

DISPLAY DE LA CONSOLA

- ❖ Permite visualizar los tantos por equipo y el tiempo de juego.
- ❖ En caso de corte de alimentación, las baterías internas permitirán que la consola continúe operando.
- ❖ La falta de alimentación será indicada por la aparición de una serie de líneas en el display, alternándose con los tanteadores y el tiempo de juego.
- ❖ Al restablecerse la alimentación, la consola retornará automáticamente a su operación normal.

TIEMPO DE JUEGO

- ❖ Al encender la consola se fija automáticamente el tiempo de juego en 20 minutos.
- ❖ Manteniendo apretada la tecla "**RESET**" (en el lateral izquierdo) y pulsando la tecla de "5; 10 o 20" se podrá seleccionar entre 2, 5, 10, 12, 20 o 30 minutos de juego.
- ❖ Esta operación, sólo modifica el tiempo de juego y borra las faltas acumuladas de cada equipo, manteniendo los tantos acumulados y el número de período en juego.
- ❖ Cada vez que se fije un tiempo de juego, el reloj pasará automáticamente a pausa, manteniéndose así hasta que se oprima la tecla de "**ACTIVADO**", momento este en que empieza a jugarse el período.
- ❖ Las teclas de "**ACTIVADO**" y "**PAUSA**", ponen en marcha y detienen el reloj
- ❖ Al finalizar el tiempo de juego se activarán automáticamente las bocinas por un lapso de unos 2 segundos.

AJUSTE DEL TIEMPO DE JUEGO

- ❖ Sólo antes de comenzar el juego está habilitada esta opción, luego no podrá ser modificada.
- ❖ Manteniendo apretada la tecla "**RESET**" (en el lateral izquierdo) y pulsando cualquiera de las teclas marcadas "+1" el tiempo se irá incrementando hasta llegar a 99 minutos.
- ❖ Manteniendo apretada la tecla "**RESET**" (en el lateral izquierdo) y pulsando cualquiera de las teclas marcadas "-1" el tiempo irá decreciendo hasta llegar a 1 minuto.

Tablero Master 103 / Master 203

JUGADORES EN CANCHA

JUGADOR / SUSTITUTO

- ❖ Los **JUGADORES EN CANCHA** se indican pulsando primero la tecla del número y a continuación la tecla "**JUGADOR**" (uno por vez). Con cada una de estas operaciones, se encenderá en el tablero el dado amarillo correspondiente al jugador ingresado.
- ❖ Cada vez que se pulse la tecla marcada como "**JUGADOR**", se encenderá el circulo rojo, indicando a que, equipo pertenece el ultimo ingresado.
- ❖ Al finalizar un periodo, la fijación de un nuevo tiempo de juego, no modifica los jugadores en cancha.
- ❖ Cuando sea necesario reemplazar a un jugador por otro, proceder de la siguiente manera:
 - ❖ 1) Pulsar la tecla del numero del que sale y luego la de "**SUSTITUTO**"
 - ❖ 2) Pulsar la tecla del numero del que entra y luego la de "**JUGADOR**"
- ❖ El dado amarillo del jugador reemplazado se apagara. No así los dados rojos que indiquen el/los fules cometidos por el mismo.

TANTOS

- ❖ Al finalizar un periodo, la fijación de un nuevo tiempo de juego, no modifica los tantos acumulados por equipo.
- ❖ Cuando un jugador convierta un doble o triple, para sumarle los tantos, o ante un error restarle, proceder de la siguiente manera:
 - ❖ 1) **PARA SUMAR:** Pulsar la tecla correspondiente al numero de jugador y luego "**TANTOS +1**" tantas veces seguidas como tantos a sumar. El dado amarillo del último jugador que convirtió tantos, se encenderá y apagará intermitentemente.
 - ❖ 2) **PARA RESTAR:** Pulsar la tecla correspondiente al número de jugador y luego "**TANTOS-1**" tantas veces seguidas como tantos a restar.
- ❖ Si al finalizar el tiempo de juego en el último **PERIODO** o **CUARTO** ganara el equipo local, el tablero comenzará un festejo encendiendo y apagando el tablero, junto con la activación intermitente de las bocinas. El festejo se detendrá al pulsar cualquier tecla de la consola. El festejo no se realiza al finalizar el primer periodo.

❖

FALTAS

- ❖ Al finalizar un periodo, la fijación de un nuevo tiempo de juego, pone en cero las faltas acumuladas por equipo, sin borrar las faltas individuales por jugador.
- ❖ Para sumarle faltas a un jugador (o si por error fuera necesario restarle, proceder de la siguiente manera:
 - ❖ 1) **PARA SUMAR:** Pulsar la tecla correspondiente al número de jugador y luego "**FAULTAS+1**". Por cada falta sumada se encenderá y apagara intermitentemente un dado rojo, indicando el jugador de cada equipo que cometió la ultima falta.

Tablero Master 103 / Master 203

- ❖ **2)PARA RESTAR:** Pulsar la tecla correspondiente al número de jugador y luego "**FALTAS-1**".
- ❖ *Jugando en 4 **CUARTOS de 10 minutos**, se activarán automáticamente las bocinas al llegar a 5 faltas por equipo, o a 6 por jugador. Si es en dos **PERIODOS de 20 minutos**, se activarán a las 7 faltas por equipo, o 5 por jugador.*
- ❖ *Los 5 dados rojos de faltas por jugador encendiendo y apagando intermitentemente, indicarán que dicho jugador cometió 6 faltas.*

OPERACIÓN EN PARTIDOS DE VOLEY

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

A CLARACION: CUANDO SE DICE PERIODO, ENTIÉNDASE SET.

- ❖ Conectados la consola y el tablero de acuerdo a lo indicado para **BASQUET**, encenderla **GIRANDO LA LLAVE HACIA LA IZQUIERDA**.
- ❖ En el Tablero aparecerá:

Tiempo : 00 Tantos : 00 Tiempos pedidos : 0 Jugadores en cancha : apagados
Periodo : 1 Saque : apagados Faltas por jugador : apagados

- ❖ En caso de no aparecer esta información en el tablero, apagar la consola durante unos 4 segundos y volverla a encender.
- ❖ Si no aparece la información correcta en el tablero, revisar la alimentación de 220 vca del mismo y el estado del cable coaxial.
- ❖ Normalizada la situación, el sistema consola-tablero está listo para operar.

COMIENZO DE PARTIDOS

- ❖ Si se apaga la consola al finalizar un periodo sin haber terminado el partido, al volver a encenderla, se habrá borrado en el tablero toda la información acumulada que se deseara conservar.

DISPLAY DE LA CONSOLA

- ❖ En éste se podrán visualizar los tantos del equipo local / visita, y los tiempos pedidos por equipo.
- ❖ En caso de corte de alimentación, las baterías internas permitirán que la consola continúe operando.
- ❖ La falta de alimentación será indicada por la aparición de una serie de líneas en el display, alternándose con los tanteadores y el tiempo de juego.
- ❖ Al restablecerse la alimentación, la consola retornará automáticamente a su operación normal.

INDICACION DE SAQUE

- ❖ Al encender la consola se apagan los indicadores de saque.
- ❖ Cada vez que se pulse la tecla marcada como "**JUGADOR**", se encenderá el círculo rojo en el mismo costado del tablero, indicando así el equipo que tiene el saque.

TANTOS

- ❖ Al encender la consola se ponen en cero los tantos de los equipos.
- ❖ Al pulsar la tecla marcada como "**TANTOS+1**", se sumara 1 a los tantos acumulados por el equipo que corresponda.
- ❖ Al pulsar la tecla marcada como "**TANTOS-1**", se restara 1 a los tantos acumulados.
- ❖ Al llegar un equipo a los 25 tantos y con dos de diferencia, en los sets 1 a 4 y en el set 5 a los 15 tantos y con 2 de diferencia, se activarán las bocinas indicando el final de ese período. Al pasar a un nuevo período se pondrán en cero los tanteadores.

Tablero Master 103 / Master 203

- ❖ Cuando alguno de los tanteadores, llegue por primera vez a los 8 y 16 tantos, se activarán automáticamente las bocinas, excepto en el quinto set.

TIEMPOS PEDIDOS POR EQUIPO

- ❖ Al encender la consola se ponen en cero la cantidad de tiempos pedidos por equipo.
- ❖ Al finalizar un período, la fijación del siguiente pone en cero los tiempos pedidos.
- ❖ Las teclas marcadas como "**FALTAS+1**" y "**FALTAS-1**" respectivamente, suman y restan tiempos pedidos por un equipo. Pudiendo en la suma llegar a 2.

PERIODO

- ❖ Al encender la consola se pone en 1 el período de juego.
- ❖ Ganando un equipo el período en juego, al pulsar la tecla marcada como "**PERIODO**", automáticamente se indicará el nuevo número de período; poniéndose en 0 los tanteadores y los tiempos pedidos.
- ❖ Al finalizar el quinto período la consola dará por terminado el encuentro sin borrar los tantos del tablero.

BOCINA

- ❖ Al pulsar la tecla "**BOCINA**" se activaran las bocinas por un lapso de aproximadamente 2 segundos aunque se mantenga apretada dicha tecla.