

Gama BT2000

Score / Club / Classic / Alpha



Manual de utilización

Bodet

www.bodet-sport.com

BODET Sport
BP 30001
49340 Trémentines I France
Tél: 02 41 71 72 00
Fax: 02 41 71 72 01



100% papier recyclé



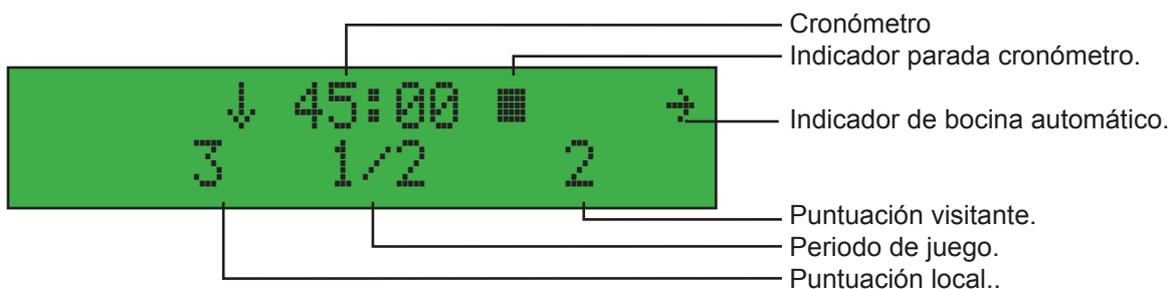
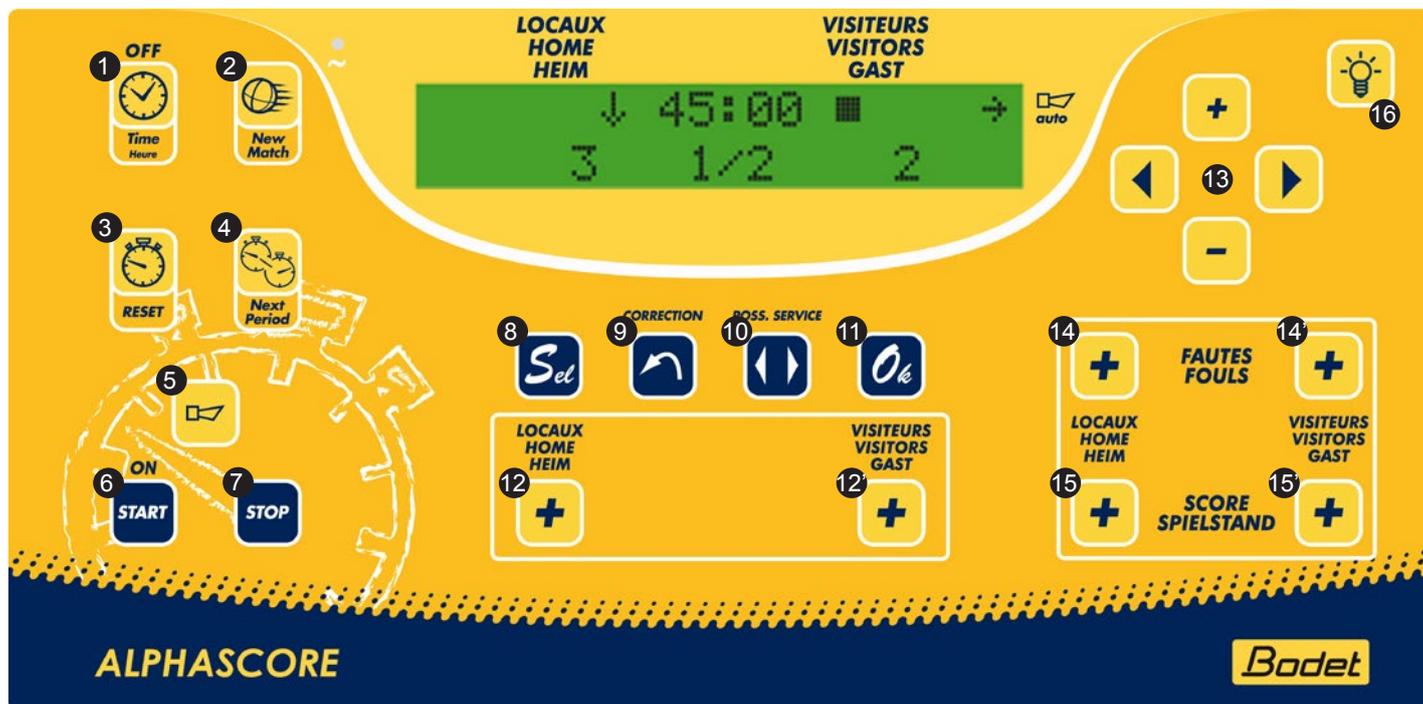
Réf : 607632F

A la recepción, asegúrese de que el producto no haya sufrido daños durante el transporte, para formular una reclamación al transportista, si procede.

INDICE DE CONTENIDOS

Utilización con la consola Alphascoré.....	3
1. Utilización con la consola Alphascoré.....	4
2. Realizar una copia de seguridad de la información.....	4
3. Recomendaciones de uso.....	4
4. ¿Cómo empezar un partido ?.....	5
5. ¿Cómo desconectar la consola ?.....	6
6. ¿Cómo introducir el nombre de los equipos (BT2945Alpha) ?.....	6
7. ¿Cómo utilizar el cronómetro ?.....	6
8. ¿Cómo manejar el tanteo ?.....	6
9. ¿Cómo empezar un nuevo partido ?.....	7
10. ¿Cómo volver al menú principal ?.....	7
11. ¿Para qué sirve la tecla Reset ?.....	7
12. ¿Cómo se cambia al siguiente periodo ?.....	7
13. ¿Cómo utilizar la bocina ?.....	7
14. ¿Cómo ajustar la luminosidad de la consola ?.....	7
15. ¿Cómo se programan los diferentes deportes ?.....	7
16. Programa de test.....	10
Utilización con la consola Pocket.....	11
1. Puesta en marcha.....	12
2. ¿Cómo apagar la consola?.....	12
3. ¿Cómo iniciar un partido?.....	12
4. ¿Cómo cambiar los parámetros del deporte?.....	12
5. Parámetros por defecto.....	13
6. ¿Cómo iniciar o detener el cronómetro?.....	13
7. ¿Cómo añadir 1 punto al equipo local o visitante?.....	13
8. ¿Cómo retirar 1 punto al equipo local o visitante?.....	13
9. ¿Cómo utilizar la bocina?.....	14
10. ¿Cómo detener la bocina?.....	14
11. ¿Cómo reiniciar un nuevo partido?.....	14
12. ¿Cómo poner a cero el cronómetro?.....	14
13. ¿Cómo añadir o quitar segundos al cronómetro?.....	14
14. ¿Cómo pasar de la visualización de partido a la visualización de hora?.....	14
15. ¿Cómo ajustar la luminosidad del marcador?.....	14
16. ¿Cómo cambiar la hora?.....	14
17. Modo de prueba.....	14

UTILIZACIÓN CON LA CONSOLA ALPHASCORE



Designación	Indice
Pantalla de tiempo o modo partido cuando la tecla está presionada.	1
Comenzar un nuevo partido si se presiona mas de 3 segundos.	2
Reset: reprograma todos los valores para comenzar un partido.	3
Ir al siguiente período de tiempos.	4
Sin uso.	5
Arrancar cronómetro.	6
Parar cronómetro.	7
Acceso al configurador de deportes.	8
Modo corrección: presionando la tecla la pantalla pestañea. Realizada la corrección, presionar la tecla para regresar a modo normal	9
Sin uso..	10
En modo partido: reinicia un nuevo partido si se presiona mas de 3 segundos	11
Sin uso.	12 et 12'
Teclas de navegación: cuando comienza un deporte: las teclas + y – permiten modificar el tiempo de juego.	13
Sin uso.	14 et 14'
Añade 1 punto a los marcadores Local/Visitante.	15 et 15'
Ajuste de la luminosidad de la consola.	16

No es necesario hacer sustitución o modificación sobre los marcadores para del modo de comunicación HF en modo cableado y viceversa. El reconocimiento se hace automáticamente.

La utilización de los pupitres en versión radio HF o cableada es la misma. Una antena radio es integrada en el pupitre. Un pupitre puede controlar uno o mas marcadores.

Si el nivel de autonomía del pupitre está insuficiente, un mensaje de alarma aparece en la pantalla.

Conectar el bloque alimentación al pupitre. Autonomía con carga plena > 10 horas. Duración de carga completa:

8 horas Dejar el pupitre en carga fuera de los partidos. Led verde fijo: pupitre alimentado.

Antes de encender el pupitre asegurarse que el marcador está alimentado en 230V (fijación de la hora y de la temperatura aparentes). Una alimentación externa 230V alimenta el pupitre principal.

Cuando el pupitre secundario está utilizado, éste está alimentado por el pupitre principal. Proceder igualmente si el pupitre 24-35 segundos (Basket Ball y Water Polo) está utilizado, conectarlo al pupitre principal.

1. Fijación y ajuste de la hora

1/ Para fijar la hora sobre el marcador, pulse la tecla TIME (1) brevemente.

El reloj es interno al marcador, pues se puede dejar el marcador alimentado y la hora fijada aunque el pupitre es apagado. La hora se guarda durante un apagón eléctrico.

2/ Para volver al modo partido, pulse de nuevo la tecla TIME (1).

Ajuste de la hora

1/ Pulse la tecla TIME (1) para acceder al menú hora.

2/ Pulse la tecla C (9).

Los minutos sobre la pantalla del pupitre principal parpadean.

3/ Modificación del valor con las teclas + y - (13).

4/ Seguir con las horas con las teclas ◀ y ▶ (13), modificación del valor con las teclas + y - (13).

5/ Pulse de nuevo la tecla C (9) para salir del menú hora. El reloj se inicia en 00 seg.

Cuando hay varios marcadores, apagar el pupitre después de ajustar la hora y encenderlo de nuevo.

2. Salvaguarda de las informaciones

Versión radio HF o cableada: en caso de apagón eléctrico sobre el marcador tableau, el pupitre principal guarda en su memoria todas las informaciones. Cuando se vuelve el corriente eléctrico y después de un tiempo de sincronización, el marcador fija las informaciones actualizadas del pupitre.

3. Consejos de utilización

Iniciar los partidos con un pupitre bien cargado o con su alimentación sector conectada.

Apagar y desconectar el pupitre, luego esconderlo en su maletín. Según la programación el marcador pasa automáticamente de fijación marcador a fijación hora.

La consola Alphascor no puede utilizarse al mismo tiempo que la consola Pocket. Apagar la consola Pocket si es necesario.

4. ¿ Como comenzar un partido ?

1/Presionar la tecla START (6) para encender la consola Alphascore.

La pantalla en el dispositivo de visualización indica start-up.

La pantalla de la consola muestra la hora una vez establecida la conexión con el marcador.

Esperar unos segundos y aparece un mensaje de bienvenida.

La consola se comunica con el tablero. Se indica la recepción via radio y los códigos de comunicación.

Si todo es OK, se muestra el ultimo partido.

2/Seleccionar el deporte con las teclas LEFT/RIGHT (13).



Selec. del deporte :
Football

3/Validar el deporte con la tecla OK (11)).

4/Seleccionar el tipo de reglas con las teclas LEFT/RIGHT (13) o SEL (8)).



Football
1: 2 x 45 min

Después de elegir el deporte, aparecen varias de las configuraciones de

juego mas comunes "types of rules".Cada configuración tiene unos parámetros de juego predeterminados que pueden ser modificados y grabados para cada deporte. La configuración de los parámetros pueden recuperarse siempre.

5/Validar el tipo de reglas con la tecla OK (11).

El partido puede comenzar.

DEBIDO A LA INCOMPATIBILIDAD DE LOS MARCADORES DE LA GAMA BT2000 CON LAS PANTALLAS DE BALONCESTO, ESTE DEPORTE NO ESTARÁ PRESENTE EN EL MANUAL.

Tipo de deporte	Designación
Football 1: 2 x 0-45/45-90	Partido de 2 periodos de 45 minutos.
Football 2: 2 x 0-40/40-80	Partido de 2 periodos de 40 minutos
Football 3: 2 x 0-20	Partido de 2 periodos de 20 minutos.
Rugby 1: 2 x 0-40/40-80	Partido de 2 periodos de 40 minutos.
Rugby 2: 2 x 0-35/35-70	Partido de 2 periodos de 35 minutos.
Rugby 3: 2 x 0-30	Partido de 2 periodos de 30 minutos.
Beach Soccer 1: 3 x 0-12	Partido de 2 periodos de 12 minutos.
Beach Soccer 2: 3 x 0-12	Partido de 3 periodos de 12 minutos.
Beach Soccer 3: 3x0-12/12-24/24-36	Partido de 3 periodos de 12 minutos.
Pelota 1: Partie 50 Pts	Partido de 50 puntos.
Pelota 2: Partie 50 Pts	Partido de 50 puntos.

5. ¿ COMO DESCONECTAR LA CONSOLA ?

1/Al finalizar el partido, presionar la tecla TIME (1) durante 3 segundos para apagar la consola.

La pantalla de la consola se mantiene encendida durante 1 minuto y después se apaga. El tablero se apaga unos segundos después si el modo económico está YES

6. ¿ COMO INTRODUCIR EL NOMBRE DE LOS EQUIPOS (BT2045 Alpha) ?

Si el marcador puede mostrar el nombre de los equipos, la consola te pedirá el nombre de los equipos.

1/Hay 3 modos para introducir el nombre de los equipos, presionar la tecla SEL (8) para ir de uno a otro.

Modo 1: la consola propone HOME para el equipo local y VIS para el equipo visitante. No es modificable.

Modo 2: la consola propone introducir el nombre de un equipo en una línea.

2/Para el modo 2, elegir cada letra con la flechas UP + y DOWN – (13). Mover horizontalmente con las flechas LEFT/RIGHT (13).

3/Validar con la tecla OK (11).

Ahora el equipo visitante.

4/El procedimiento es el mismo que para el equipo local.

5/Validar con la tecla OK (11).

La consola está preparada para empezar el partido.

A screenshot of the console's LCD screen. The text 'Nombre L :>LOCAUX_ _' is displayed in a green monospace font on a black background. The screen is framed by a green border.

A screenshot of the console's LCD screen. The text 'Nombre L :>FRANCE_ _' is displayed in a green monospace font on a black background. The screen is framed by a green border.

7. ¿ COMO UTILIZAR EL CRONOMETRO ?

1/Presionar la tecla START (6) para arrancar el cronómetro.

2/Presionar la tecla STOP (7) para parar el cronómetro.

Añadir/quitar tiempo de juego al cronómetro principal

El cronómetro debe estar parado (tecla STOP (7)).

1/Presionar la tecla CORRECTION (9).

2/Presionar la tecla +/- (13) para añadir/quitar 1 segundo.

Presionar la tecla tantas veces como sea necesario.

3/Presionar la tecla CORRECTION (9) para autorizar a la pantalla el nuevo valor.

La consola y el marcador muestran el nuevo valor.

4/Presionar la tecla START (6) para arrancar el cronómetro.

A screenshot of the console's LCD screen. The top line shows a timer '↓ 45:00' with a square icon and a right arrow. The bottom line shows a score '3 1/2 2'. The screen is framed by a green border.

A screenshot of the console's LCD screen. The top line shows a timer '↓ 44:00' with a square icon and a right arrow. The bottom line shows a score '3 1/2 2'. The screen is framed by a green border.

8. ¿ COMO MANEJAR EL TANTEO ?

Añadir puntos

1/Para añadir puntos en el equipo local o visitante presionar la tecla correspondiente SCORE (15) o (15').

A screenshot of the console's LCD screen. The top line shows a timer '↓ 45:00' with a square icon and a right arrow. The bottom line shows a score '3 1/2 2'. The screen is framed by a green border.

Quitar puntos

1/Presionar la tecla CORRECTION (9).

2/Presionar la tecla correspondiente SCORE (15) (15').

Se muestra el nuevo valor en la pantalla de la consola.

El marcador mantiene el valor antiguo.

3/Presionar la tecla CORRECTION (9).

La consola y el marcador muestran el nuevo valor.

A screenshot of the console's LCD screen. The top line shows a timer '↓ 45:00' with a square icon and a right arrow. The bottom line shows a score '2 1/2 1'. The screen is framed by a green border.

9. ¿ COMO EMPEZAR UN NUEVO PARTIDO ?

1/Para empezar un nuevo partido, mantener presionada la tecla NEW MATCH (2) durante 3 segundos.

En la pantalla de la consola aparece "Sport selection".

2/Validar presionando la tecla OK (11).

Los datos previos se recargan y los del marcador también.

10. ¿ COMO VOLVER AL MENU PRINCIPAL ?

1/Presionar la tecla OK (11) durante 3 segundos.

11. ¿ PARA QUE SIRVE LA TECLA RESET ?

1/Presionar la tecla RESET (3) para resetear el cronómetro sin modificar los datos de la consola (solo con el cronómetro parado)

12. ¿ COMO SE CAMBIA AL SIGUIENTE PERIODO ?

1/Presionar la tecla NEXT PERIOD (4) durante 5 segundos para cambiar al siguiente periodo de juego.

13. ¿ COMO UTILIZAR LA BOCINA ?

La tecla de bocina se activa solamente si la bocina está conectada (opcional).

14. ¿ COMO AJUSTAR LA LUMINOSIDAD DE LA CONSOLA ?

1/Presionar la tecla Luminosity (30) durante 3 segundos.

2/Con las teclas UP+/DOWN- (13). Modificar el nivel de luminosidad (de 1 hasta 5).



```
Luminosidad
+/-      3
```

15. ¿ COMO SE PROGRAMAN LOS DIFERENTES DEPORTES ?

Los parámetros pre establecidos para cada deporte se pueden modificar. Seleccionar y validar un deporte y las reglas. Se muestra el partido listo para comenzar.

1/Para modificar los parámetros del deporte deseado, mantener presionado la tecla SEL durante 3 segundos.

Parámetros modificables de la pantalla. .

2/Los parámetros son diferentes para cada deporte. Presionar las teclas + o - (13) para modificar los valores de cada parámetro.



```
Nº Periodos
/Partido    : 2
```

3/Presionar la tecla RIGHT (13) para desplazarse hacia abajo por todos los parámetros. Presionar la tecla LEFT (13) para desplazarse hacia arriba.



```
Duracion periodo
del Partido    :45 min
```

4/Presionar la tecla OK (11) para guardar los nuevos parámetros y volver a la pantalla del partido. Listo para comenzar.

Regla 1	Regla 2	Regla 3	Parametros	Descripción
Fútbol				
Nº Periodo /Partido : 2	2	2	1 a 6 periodos	Selección de partido con 1 a 6 periodos.
Duración periodo del partido :45 min	40 min	20 min	1 a 90 min	Elegir duración de los periodos de juego.
Reset crono en 2º periodo : No	No	Si	Si o No	Elegir RAZ o cronómetro entre periodos
Crono en contaje? : Si	Si	Si	Si o No	Elegir modo: cuenta progresiva o cuenta atrás .
Duración descanso mi-Partido :15 min	15 min	15 min	0 a 90 min	Elegir duración del tiempo de descanso.
Extra tiempo duración :15 min	15 min	15 min	1 a 90 min	Elegir duración del tiempo extra.
Tipo de display marcado :	Cr/R	Res	Cr/R H/R Res	Selección de la visualización Cr/R: visualización cronómetro + tanteos (resultados) H/R: visualización de la hora + tanteos Res: visualización de los tanteos solamente
Activación claxon Duración : 5 seg	5 seg	5 seg	0 a 5 seg	Si = 0, bocina no automática. Si > 0, duración del sonido de la bocina limitado.
Resultado mantenido Durante :30seg	30 seg	30 seg	30 a 60 seg en pasos de 10	Mantiene la pantalla del ultimo periodo programado
Llamada Parametros Fabrica : No	No	No	Si o No	Si SI, recarga los valores de los parámetros .

Rugby				
Nº Periodo /Partido : 2	2	2	1 a 6 periodos	Selección de partido con 1 a 6 periodos.
Duración periodo del partido :40 min	35 min	30 min	1 a 90 min	Elegir duración de los periodos de juego.
Reset crono en 2º periodo : No	No	Si	Si o No	Elegir RAZ o cronómetro entre periodos
Crono en contaje? : Si	Si	Si	Si o No	Elegir modo: cuenta progresiva o cuenta atrás .
Duración descanso mi-Partido :10 min	5 min	5 min	0 a 90 min	Elegir duración del tiempo de descanso.
Extra tiempo duración :10 min	10 min	10 min	1 a 90 min	Elegir duración del tiempo extra.
Tipo de display marcado :	Cr/R	Res	Cr/R H/R Res	Selección de la visualización Cr/R: visualización cronómetro + tanteos (resultados) H/R: visualización de la hora + tanteos Res: visualización de los tanteos solamente
Activación claxon Duración : 5 seg	5 seg	5 seg	0 a 5 seg	Si = 0, bocina no automática. Si > 0, duración del sonido de la bocina limitado.
Resultado mantenido Durante :30 seg	30 seg	30 seg	00 a 60 seg en pasos de 10	Mantiene la pantalla del ultimo periodo programado
Llamada Parametros Fabrica : No	No	No	Si o No	Si SI, recarga los valores de los parámetros .

Regla 1	Regla 2	Regla 3	Parametros	Descripción
Beach Soccer				
Nº Periodo /Partido : 3	3	3	1 a 6 periodos	Selección de partido con 1 a 6 periodos.
Duracion Periodo del Partid :12 min	12 min	12 min	1 a 90 min	Elegir duración de los periodos de juego.
Reset crono en 2º Periodo : Si	Si	No	Si o No	Elegir RAZ o cronómetro entre periodos
Crono en contaje? : Si	No	No	Si o No	Elegir modo: cuenta progresiva o cuenta atrás .
Duracion descanso mi-Partido : 3 min	3 min	3 min	0 a 90 min	Elegir duración del tiempo de descanso.
Extra tiempo duracion : 3 min	3 min	3 min	1 a 90 min	Elegir duración del tiempo extra.
Typo de display marcado :	Cr/R	Res	Cr/R H/R Res	Selección de la visualización Cr/R: visualización cronómetro + tanteos (resultados) H/R: visualización de la hora + tanteos Res: visualización de los tanteos solamente
Activacion claxon Duracion : 5 seg	5 seg	5 seg	0 a 5 seg	Si = 0, bocina no automática. Si > 0, duración del sonido de la bocina limitado.
Resultado mantindo Durante :10 seg	10 seg	10 seg	00 a 60 seg en pasos de 10	Mantiene la pantalla del ultimo periodo programado
LLamada Parametros Fabrica : No	No	No	Si o No	Si SI, recarga los valores de los parámetros .

Pelote basque		
Resultado maximo : 50	1 a 99 puntos	Ganador del partido en 50 puntos con 2 de ventaja
Activacion buzzer : No	Si o No	Si = 0, bocina no automática. Si > 0, duración del sonido de la bocina limitado.
LLamada Parametros Fabrica : No	Si o No	Si SI, recarga los valores de los parámetros

16. PROGRAMA DE TEST

El programa test permite comprobar el funcionamiento correcto de la consola y del marcador.

Para activar este programa:

- Encender la consola con START (6)
- Para entrar en modo partido presionar varias veces OK (11) hasta que el VDU del teclado aparece:
- Poner la consola en modo tiempo, presionar TIME (1).
- Mantener presionada la tecla RESET (3) durante 5 seg.

```
0 ↓ 0:00 ■ 0 →
0 1/4 0
```

```
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PP
```

Comienza el test de consola y tablero.

N.B. Es posible salir del programa test en cualquier momento presionando la tecla TIME (1).

Test del tablero

- 1/Visualización del nº de tablero
- 2/Visualización de la versión EPRON
- 3/Visualización del número de cable sobre cada dígito
- 4/Visualización de la posición de cada dígito en su correspondiente cable.
- 5/Todos los LEDs están encendidos excepto los nombres de equipo.
- 6/Todos los LEDs están apagados.
- 7/Visualización del número de canal utilizado.

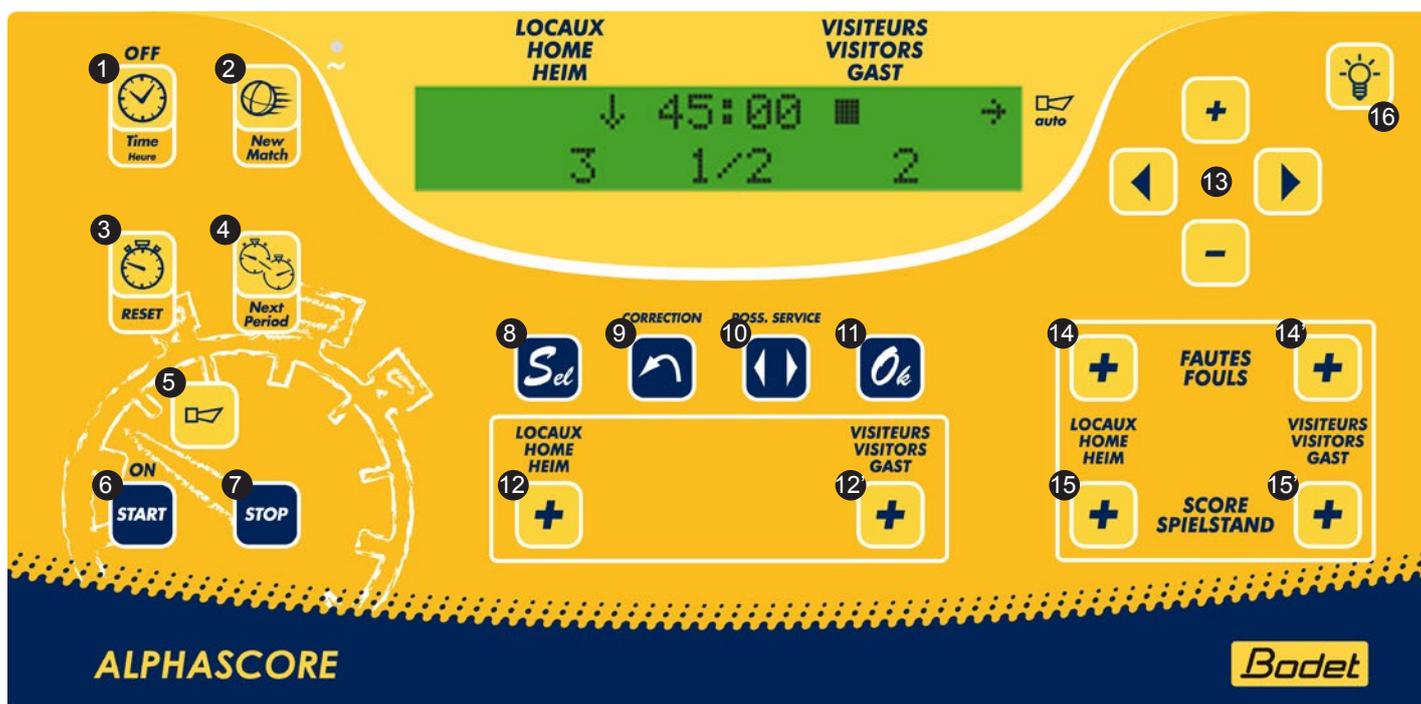
Durante el test de tableros, VDU de las consolas y test de los teclados (ver más abajo).

Test de la consola

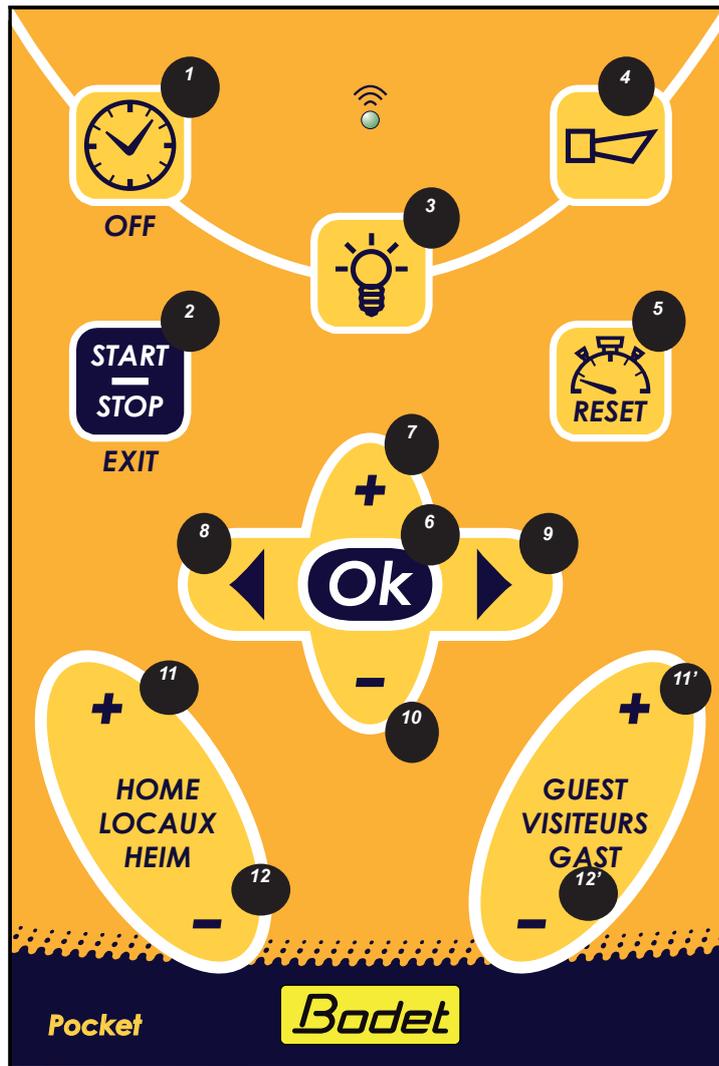
- 1/AI inicio del programa test, La VDU de cada consola muestra
- 2/Proseguir el test de cada tecla de la consola principal, de la consola secundaria, de la consola de 24" y del control start/stop
- 3/Cuando el test de las consolas ha finalizado, aparece este mensaje en la consola principal
- 4/Presionar la tecla TIME (1) durante 3 segundos para salir del programa test.

```
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PP
```

```
Pour arret test
appui sur heure
```



UTILIZACIÓN CON LA CONSOLA POCKET



Designación	Indice
Hora/apagado de la consola	1
Inicio/parada del cronómetro o encendido de la consola	2
Ajuste de la luminosidad de los marcadores	3
Bocina	4
Puesta a cero del cronómetro	5
Confirmación de un parámetro e inicio de un nuevo partido	6
Parámetro siguiente o 1 segundo más de partido	7
Menú anterior o 1 segundo menos de partido o asignación del tiempo muerto	8
Menú siguiente o 1 segundo más de partido o asignación del tiempo muerto	9
Parámetro anterior o 1 segundo menos de partido	10
1 punto más para el marcador LOCAL y VISITANTE	11 et 11'
1 punto menos para el marcador LOCAL y VISITANTE	12 et 12'

*Es imposible utilizar la consola Pocket al mismo tiempo que la consola Alphascoré.
Apáguela si fuera necesario utilizar la consola Alphascoré.*

1. Puesta en marcha

Presionar START/STOP (2) durante 3 segundos.

2. ¿Cómo apagar la consola?

Presionar OFF (1) (cronómetro apagado) durante 3 segundos.

3. ¿Cómo iniciar un partido?

Una vez efectuada la configuración, el partido podrá comenzar.

Es posible configurar todos los programas P1 a P8. El P9 está dedicado a la pelota vasca. No existe la posibilidad de configurar los programas de los modelos BT2025 y BT2045 SCORE. El partido estará listo para comenzar cuando se encienda el marcador.

4. ¿Cómo cambiar los parámetros del deporte?

Presionar las teclas ◀ (8) y ▶ (9) simultáneamente durante 3 segundos durante el partido (cronómetro apagado). Navegar por los menús con las teclas ◀ (8) y ▶ (9) y modificar los valores con las teclas + (7) o - (10).

Presionar OK (6) para confirmar.

Para los programas P1 a P8:



Duración del periodo (de 1 a 99).



Número de periodos (de 1 a 99).



Modo cuenta adelante (UP) / cuenta atrás (do) del cronómetro.



Acumulación de periodos activada (Y) o desactivada (N). (P.ej.: si se activa la acumulación de periodos en un partido que consta de 2 periodos de 45 minutos cada uno, el segundo periodo comenzará a partir del minuto 45 hasta el 90. Si se desactiva esta opción, el segundo periodo comenzará en el minuto 0 hasta el 45). Lo mismo sucederá con las prórrogas que pueden acumularse entre sí además del tiempo de juego normal.



Duración de la prórroga (de 1 a 99). (ET = Extra time).



Número de prórrogas (de 1 a 99).



Duración del tiempo muerto (de 0 a 60 seg.).



Número de tiempos muertos.



CS = Chrono + Score
TS = Time + Score
S = Score



Bocina activada (Y) o desactivada (N).



nS: número total de los puntos del partido (de 1 a 99).

Cuando nS = 0, no se puede gestionar la puntuación máxima.

Cuando nS es diferente de 0, el cronómetro se detendrá si la puntuación de un equipo alcanza nS con la posibilidad de poner en marcha el cronómetro de nuevo.

5. Parámetros por defecto

La configuración por defecto de cada programa, del P1 al P9, se realiza como se detalla a continuación:

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
tP Duración del periodo	45	40	20	40	35	30	45	10	-
nP Número de periodos	2	2	2	2	2	2	2	1	50 (points)
Co Cuenta adelante/Cuenta atrás	UP	do	-						
CP Acumulación de periodos	n	n	n	n	n	n	n	n	-
Et Duración de la prórroga	15	15	15	10	10	10	15	0	-
nE Número de prórrogas	2	2	2	2	2	2	2	0	-
t0 Tiempos muertos	0	0	0	0	0	0	30	30	-
nt Número de tiempos muertos	0	0	0	0	0	0	1	1	-
DS Hora + puntuación	CS	TS							
Hn Activación de la bocina	y	y	y	y	y	y	y	y	-
nS Puntuación máxima	0	0	0	0	0	0	0	21	-

Para pasar de un programa a otro:

Presionar la tecla OK (6) durante 3 segundos y cambiar el programa con las teclas ◀ (8) y ▶ (9).

Para volver a establecer la configuración por defecto, pasar al modo hora presionando OFF (2).

Presionar las teclas + (7) y - (10) simultáneamente durante 3 segundos.

Elegir entre sí (Y) o no (N) con las teclas + (7) y - (10).

Presionar la tecla OK (6) para confirmar.

6. ¿Cómo iniciar o detener el cronómetro?

Durante el partido, presionar START/STOP (2) para iniciar el cronómetro y mantener presionado durante 1 segundo para detenerlo.

7. ¿Cómo añadir 1 punto al equipo local o visitante?

Presionar la tecla + LOCAUX (11) o + VISITEURS (11').

8. ¿Cómo retirar 1 punto al equipo local o visitante?

Presionar la tecla - LOCAUX (12) o - VISITEURS (12').

9. ¿Cómo utilizar la bocina?

Presionar la tecla de bocina (4).

10. ¿Cómo detener la bocina?

Presionar la tecla de bocina (4) cuando esté en marcha.

11. ¿Cómo reiniciar un nuevo partido?

Presionar la tecla OK (6) durante 3 segundos.

12. ¿Cómo poner a cero el cronómetro?

Presionar la tecla RESET (5) durante 3 segundos para que el cronómetro se sitúe al comienzo del periodo.

13. ¿Cómo añadir o quitar segundos al cronómetro?

Con el cronómetro detenido, presionar la tecla + (7) durante 3 segundos y la pantalla parpadeará.

Con las teclas + (7) y - (10), modificar los segundos dentro del periodo.

Presionar la tecla OK (6) para confirmar.

14. ¿Cómo pasar de la visualización de partido a la visualización de hora?

Durante el partido y con el cronómetro detenido, presionar la tecla OFF (1) para mostrar la hora en el marcador.

Cuando aparezca la hora, presionar una vez la tecla OFF (1) para mostrar el partido.

15. ¿Cómo ajustar la luminosidad del marcador?

Presionar la tecla de bombilla (3). La luminosidad cambiará cada vez que se presione la tecla.

16. ¿Cómo cambiar la hora?

Para mostrar la hora, presionar la tecla OFF (2).

Presionar las teclas ◀ (8) y ▶ (9) simultáneamente y los minutos parpadearán.

Modificar los minutos con las teclas + (7) y - (10).

Al presionar la tecla ◀ (8) o ▶ (9), las horas parpadearán.

Modificar las horas con las teclas + (7) y - (10).

Presionar la tecla OK (6) para confirmar.

17. Modo de prueba

Pasar al modo hora presionando la tecla OFF (1).

Presionar la tecla RESET (5) durante 3 segundos.

El modo de prueba se inicia en el orden siguiente.

1/ Se muestra el número de versión del programa.

2/ Se muestra el número de banda.

3/ Se muestra la dirección de cada módulo.

4/ Se muestra todo encendido.

5/ Se apaga el marcador.

6/ Se muestra el número de canal de la consola.

7/ Se vuelve al modo normal.