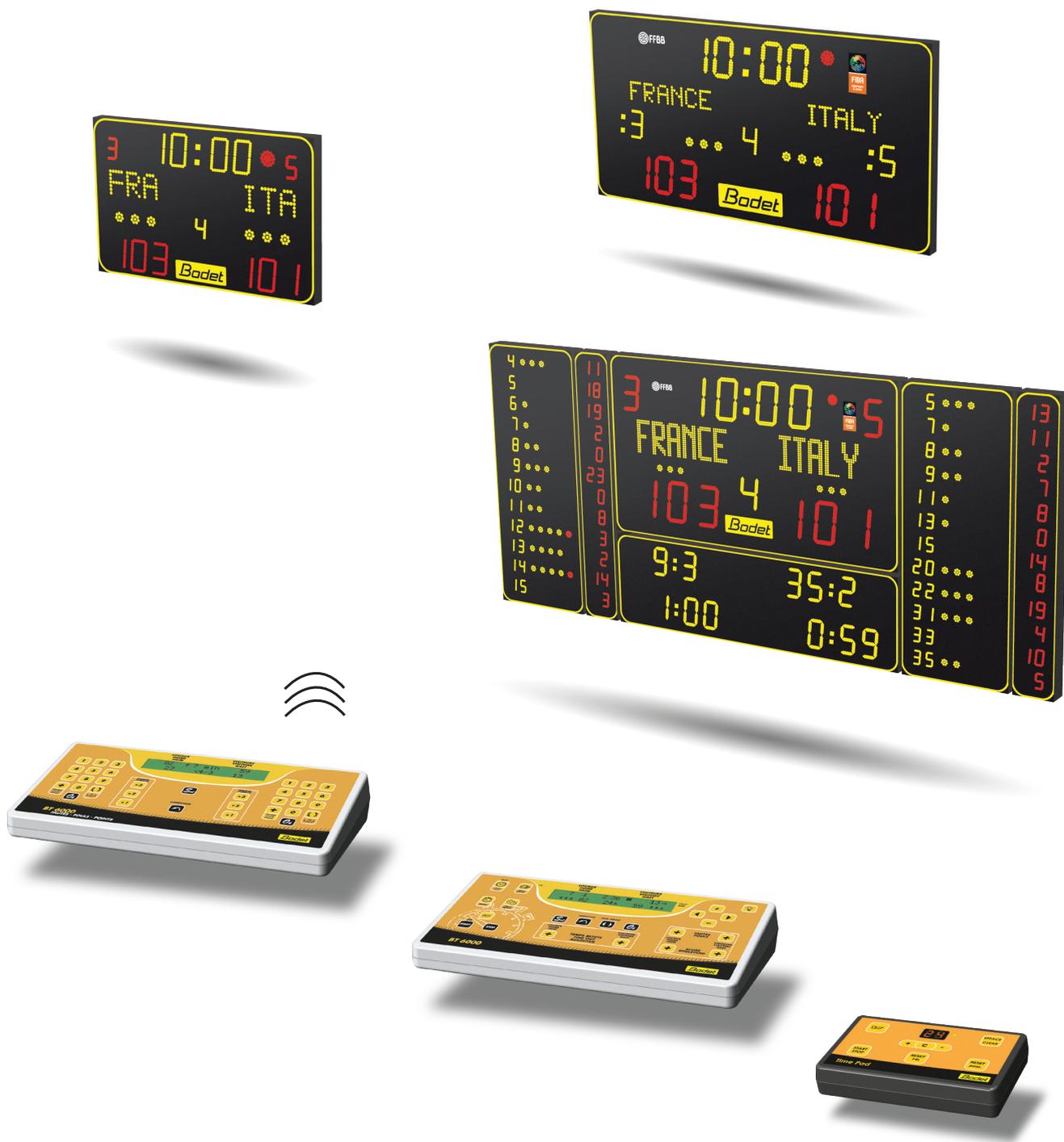


# Gama BT6000



## Manual de utilización

Baloncesto, Balonmano, Voleibol, Tenis, Entrenamiento



[www.bodet-sport.com](http://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 : 606318 I

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

# Introducción

Este manual presenta las funciones de los paneles de la gama BT6000 Master y Evolution:

- Funcionamiento de las consolas de la gama.
- Descripción de los programas de deporte.

Es importante que retenga el nombre de su panel principal BT6000, para poderse mover cómodamente por este manual: consulte.

**Puede descargar en nuestra página web un manual anexo que contiene otros deportes.**

Lista de deportes disponibles:

Tenis de mesa | Bádminton | Netball | Hockey sobre hielo | Floorball | Fútbol sala | Lucha | Boxeo | Squash | Pelota vasca | Cricket en sala | Basic sport.

Para estos deportes, puede descargarse un manual complementario en la página web de Bodet Sport visitando la siguiente dirección: <http://www.bodet-sport.fr/espace-client/manuels.html>

## Importante

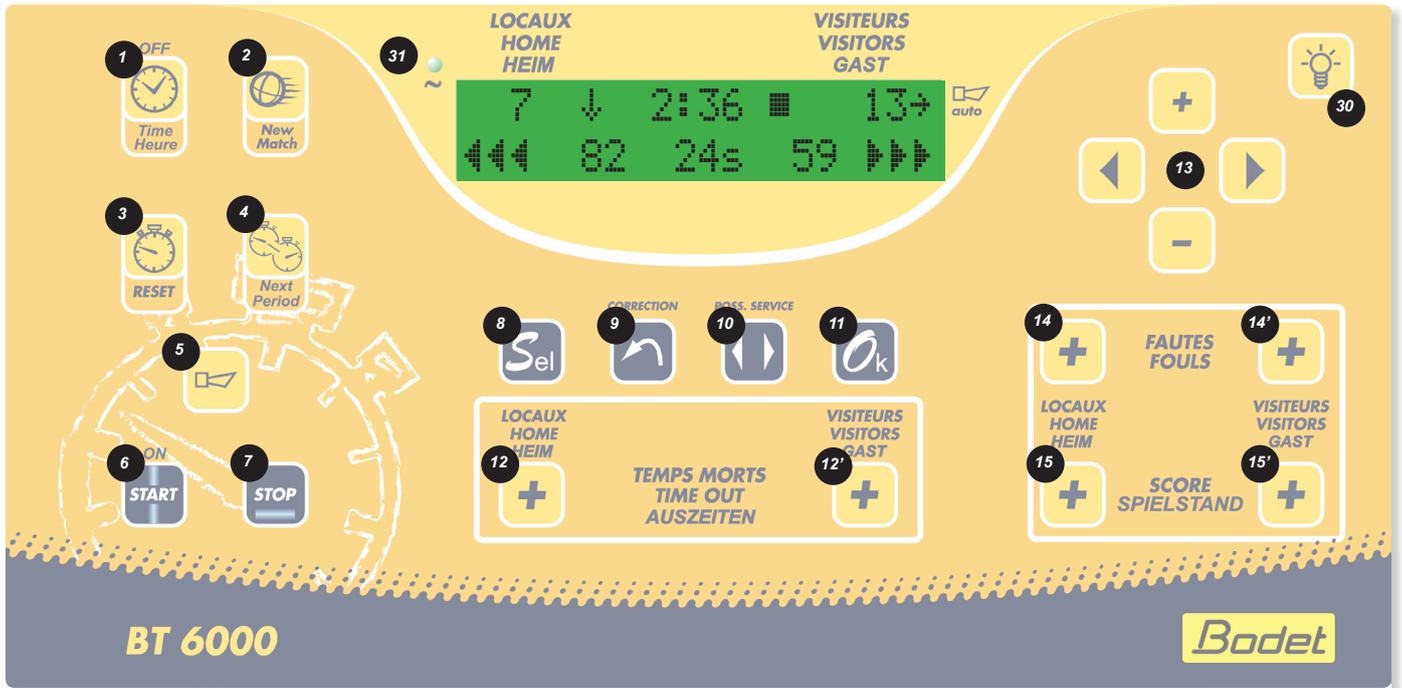
Utilice el programa Euroleague solamente para los partidos Euroleague de Baloncesto y únicamente con un BT6008 (el BT6002C no permite visualizar las décimas de segundo).

**Información sobre el funcionamiento de los pupitres en radio HF:  
para limitar las perturbaciones provocadas por la red 4G,  
recomendamos alejar los teléfonos móviles de los pupitres.**

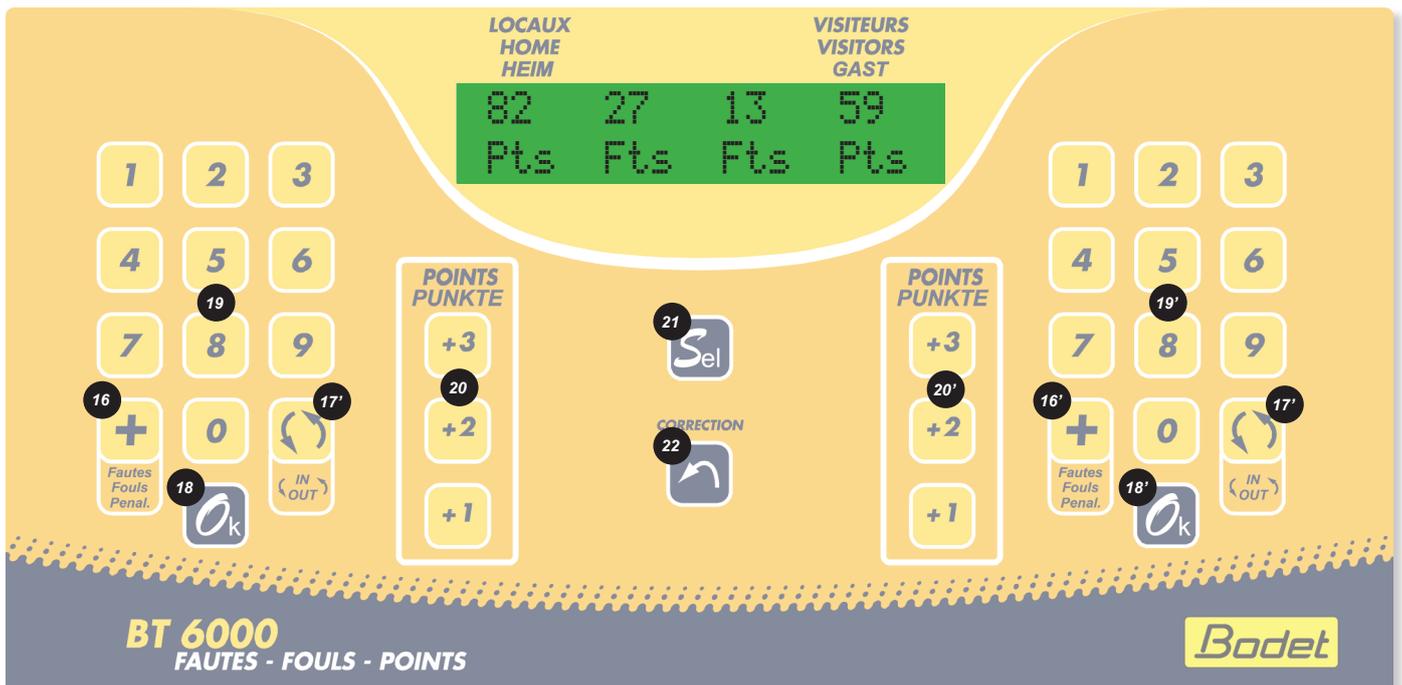
# Sumario

<b>1. Consola principal</b>	<b>6</b>
1.1 Arranque de la consola principal .....	6
1.2 Detención de la consola .....	6
1.3 Selección de deporte.....	6
1.4 Introducción de los nombres de equipos (únicamente para los marcadores de banda alfanumérica) .....	6
1.5 Mensaje en movimiento (únicamente en los marcadores con visualización electrónica).....	7
1.6 Visualización fuera del partido (consola apagada).....	7
1.7 Cronómetro .....	7
1.8 Iniciar un partido nuevo .....	8
1.9 Reset.....	8
1.10 Volver al menú de selección de deporte .....	8
1.11 Configuración del deporte .....	9
1.12 Configuración del número de jugadores .....	9
1.13 Bocina .....	9
1.14 Luminosidad .....	9
1.15 Corrección .....	10
1.16 Tanteos (sólo si la consola secundaria no está conectada) .....	10
1.17 Tiempo muerto .....	10
1.18 Falta/Penalización (sólo si la consola secundaria no está conectada) .....	10
<b>2. Consola secundaria</b>	<b>11</b>
2.1 Tanteos .....	11
2.2 Faltas personales (la función penalización se desactiva automáticamente).....	12
2.3 Faltas (la función faltas esta desactivada automáticamente).....	12
<b>3. Consolas y teclados anexos</b>	<b>14</b>
3.1 Consola 24-35 segundos - Tiempo de posesión .....	14
3.2 Pera Start/Stop - Consola principal .....	15
3.3 Pera de la bocina - Consola secundaria .....	15
3.4 Consola serie .....	15
<b>4. Generalidades sobre los cuadros de la gama BT6000</b>	<b>16</b>
4.1 Visualización y ajuste de la hora y la temperatura .....	16
4.2 Copia de seguridad de los datos.....	16
4.3 Consejos de uso.....	16
<b>5. Descripción por deporte</b>	<b>18</b>
Baloncesto.....	18
Handball .....	25
Voleibol.....	31
Tenis .....	35
Entrenamiento .....	38

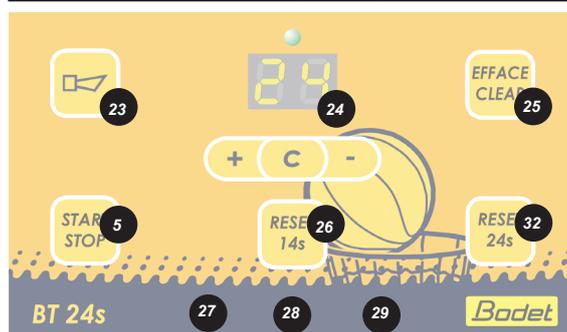
### Consola principal



### Consola secundaria



### Consola de tiempo de posesión



# Descripción de las teclas

## Consola principal

- (1) Visualización hora o partido.
- (2) Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos. Vuelva a introducir el tipo de partido y confírmelo.
- (3) Reset cronómetro : recarga los valores programados al principio del partido sin volver a poner a cero los tanteos / faltas, si se mantiene pulsada más de tres segundos.
- (4) Siguiente periodo : se puede pasar al siguiente periodo con una pulsación. Previamente, hay que detener el cronómetro.
- (5) Activación o desactivación inmediata de la bocina. Duración de pulsación = Duración del toque de la bocina.
- (6) Pone el cronómetro en marcha.
- (7) Detiene el cronómetro.
- (8) Acceso al menú de configuración, manteniéndola pulsada más de tres segundos.
- (9) Modo corrección : al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.
- (10) Asignación de la posesión del balón (izquierda o derecha). Pulsando C (9) y Posesión (10), se borra la posesión.
- (11) En modo partido : inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos. Menú de configuración : confirmación de los parámetros y salida del menú hacia modo partido.
- (12) y (12') Asignación de los tiempos muertos «Equipo local» o «Equipo visitante». Detención automática del TM al final del descuento o pulsando la tecla correspondiente.
- (13) Teclas de navegación en los menús.
- (14) y (14') Asignación de una falta de equipo «Local» o «Visitante».
- (15) y (15') Tanteo + 1 punto por equipo «Local» y «Visitante».
- (30) Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.
- (31) Piloto de presencia de corriente.

## Consola secundaria

- (16) y (16') Asignación de una falta personal «Local» y «Visitante».
- (17) y (17') Inactivas de momento.
- (18) y (18') Tecla de confirmación de una falta, un tanteo...
- (19) y (19') Teclado numérico para introducir el número de jugador, la duración del tiempo muerto o la penalización.
- (20) y (20') Tecla de tanteo de 1, 2 o 3 puntos para equipo o jugador «Local» y «Visitante».
- (21) Tecla estadística de un jugador.
- (22) Modo corrección : al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.

## Consola de tiempo de posesión

- (5) Desactivación inmediata de la bocina.
- (23) Arranque / Detención del tiempo de posesión.
- (24) Visualización del tiempo de posesión con piloto led Start/Stop.
- (25) Reset en 24 segundos del tiempo de posesión (si se pulsa RESET y el valor del cronómetro de tiempo de juego es inferior al valor del tiempo de posesión, los visualizadores se pondrán en negro).
- (26) Borrado de la visualización del tiempo de posesión, sólo si se ha detenido el tiempo de posesión (la pantalla (24) también se apaga). Anulación del RESET 24 segundos si se mantiene pulsada más de dos segundos tras pulsar la tecla RESET.
- (27) (28) (29) Modo corrección: al pulsar levemente la tecla C (28), la pantalla parpadea. Pulse la tecla + (27) para incrementar el tiempo de posesión de un segundo y pulse la tecla - (29) para restar un segundo. Pulse la tecla C (28) para volver al modo normal. Corrección de hasta 90 segundos (1'30 para las mitades de juego).
- (32) Reset en 14 segundos del tiempo de posesión.



## Elegir y mostrar los nombres de equipo

1/ Elija el equipo local: la consola presenta una lista de nombres de equipo predefinidos o LOCALES. Elegir con las TECLAS ALT+/BAJ- (13).

```
EQUIPO LOCAL +
--: LOCALES -
```

*Nota: durante la primera utilización, el único nombre guardado será «LOCALES» y el resto de la lista estará vacía.*

2/ Confirme con la tecla OK (11).

```
EQUIPO LOCAL +
1: CHOLET -
```

3/ Elija el equipo visitante: la consola viene con una lista de nombres de equipos predefinidos o VISITANTES. Elegir con las TECLAS ALT+/BAJ- (13).

```
EQUIPO VISITANTE +
--: VISITANTES -
```

*Nota: durante la primera utilización, el único nombre guardado será «VISITANTES» y el resto de la lista estará vacía.*

4/ Pulse la tecla OK (11) para confirmar.

*Los dos nombres se mostrarán en el marcador y la consola estará lista para comenzar el partido.*

*Nota: en los menús, pulse la tecla CORRECCIÓN (9) para volver atrás (p. ej. pulse CORRECCIÓN mientras elige al equipo VISITANTE para volver a la selección del equipo LOCAL).*

## 1.5 Mensaje en movimiento (únicamente en los marcadores con visualización electrónica)

1/ Seleccione «Mensaje» al final de la lista de deportes:

```
Selec. del deporte:
< mensaje >
```

2/ Confirme con la tecla OK (11).

*Se mostrará el último mensaje y el cursor.*

3/ Si fuera necesario, borre el mensaje existente con la tecla RESTABLECER (3).

4/ Elija los caracteres con las teclas ALT+/BAJ- (13). Puede desplazarse con las teclas IZQUIERDA y DERECHA (13).

```
Msj: FINAL_CHAMPION
NAT_2010_____→
```

*Nota 1: mantenga pulsado para cambiar rápidamente de carácter.*

*Nota 2: caracteres disponibles: 26 letras del alfabeto (únicamente en mayúsculas), las 10 cifras, '+: -/ \* @, \_ y el espacio.*

*Nota 3: si el mensaje es más largo que el espacio disponible, aparecerán flechas en la pantalla de la consola al principio o al final para avisar de que el mensaje mostrado en pantalla está incompleto. El número máximo de caracteres por mensaje es 60.*

5/ Confirme con la tecla OK (11). El mensaje quedará guardado.

```
Mensaje memorizado
```

*Para mostrar un mensaje en el marcador, consulte el párrafo siguiente.*

## 1.6 Visualización fuera del partido (consola apagada)

Fuera de los partidos, el marcador puede mostrar:

- La hora permanente: se muestra únicamente la hora sin cortes.
- Hora y mensaje: se muestra la hora y un mensaje publicitario (disponible solamente en los modelos Alpha). la pantalla del marcador está apagada completamente (excepto el testigo de parada de cronómetro) entre medianoche y las 6:00.
- Hora de 6 h a 24 h: se muestra únicamente la hora. La pantalla del marcador está apagada completamente (excepto el testigo de parada de cronómetro) entre medianoche y las 6:00.

```
10:12
< HORA PERMANENTE >
```

1/ En el modo partido, pulse brevemente la tecla HORA (1) para pasar de la visualización de partido (cronómetro parado) a la visualización de hora, y viceversa.

```
10:12
< HORA + MENSAJE >
```

2/ Para pasar de un modo a otro, pulse las teclas IZQUIERDA/ DERECHA (13) o las teclas ALT+/BAJ- (13).

```
10:12
< HORA de 6h a 24h >
```

## 1.7 Cronómetro

1/ Para arrancar el cronómetro, pulse levemente la tecla START (6).

2/ Para detener el cronómetro, pulse levemente la tecla STOP (7).

### **Modificación de la duración de los periodos de juego (posible antes de iniciarse un partido)**

*Antes de que empiece un partido, se puede modificar el tiempo de juego sin volver a entrar en el menú de configuración del deporte :*

1/ Pulse la tecla ARRIBA+/ABAJO- (13) para añadir/quitar un minuto al tiempo de juego.

*El cuadro y la consola muestran el nuevo valor del cronómetro.*

2/ Pulse la tecla START (6) para iniciar el partido.

### **Añadir/Quitar tiempo de juego en el cronómetro principal**

*El cronómetro se debe detener previamente con la tecla STOP (7).*

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

2/ Pulse la tecla ARRIBA+/ABAJO- (13) para añadir/quitar un segundo al tiempo de juego. Pulse la tecla tantas veces como sea preciso.

3/ Si el valor es correcto, pulse la tecla CORRECCIÓN (9) para salir del menú de corrección.

*El cuadro y la consola muestran el nuevo valor del cronómetro.*

4/ Pulse la tecla START (6) para volver a poner en marcha el cronómetro.

### **Añada décimas de segundo de juego al cronómetro principal en el último minuto**

*El cronómetro se debe detener previamente con la tecla STOP (7).*

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

2/ Pulse la tecla ARRIBA+/ABAJO- (13) para añadir/quitar una décima de segundo al tiempo de juego. Pulse la tecla tantas veces como sea preciso.

3/ Si el valor es correcto, pulse la tecla CORRECCIÓN (9) para salir del menú de corrección.

*El cuadro y la consola muestran el nuevo valor del cronómetro.*

4/ Pulse la tecla START (6) para volver a poner en marcha el cronómetro.

### **Añadir tiempo de juego al final de un periodo**

*Esto sólo se puede hacer al final del periodo, en los treinta segundos anteriores a la visualización del tiempo de descanso.*

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

2/ Pulse la tecla ARRIBA+ (13) para añadir una décima de segundo al tiempo de juego. Pulse la tecla tantas veces como sea preciso. Mantenga pulsada la tecla ARRIBA+ (13) para añadir un segundo al tiempo de juego.

3/ Si el valor es correcto, pulse la tecla CORRECCIÓN (9) para salir del menú de corrección.

*El cuadro y la consola muestran el nuevo valor del cronómetro.*

4/ Pulse la tecla START (6) para volver a poner en marcha el cronómetro.

## **1.8 Iniciar un partido nuevo**

1/ Para iniciar un partido nuevo, mantenga pulsada tres segundos la tecla NEW MATCH.

*La consola se vuelve a poner en selección del tipo de reglamento.*

2/ Si todo es correcto, pulse la tecla OK (11).

*El nuevo partido adquirirá los últimos parámetros confirmados, y volverán a arrancar el cronómetro, el tanteo y las faltas (individuales y de equipo).*

## **1.9 Reset**

1/ Pulsando la tecla RESET (3), se vuelve a cargar el cronómetro en el valor programado sin modificarse los tanteos ni las faltas (posible si el cronómetro está parado). Durante la creación de un mensaje en movimiento o de un nombre de equipo, pulse una vez para borrar el texto en curso.

## **1.10 Volver al menú de selección de deporte**

1/ Mantenga pulsada tres segundos la tecla OK (11).

## 1.11 Configuración del deporte

Se puede modificar la configuración previamente grabada en todos los deportes. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Visualización del partido lista para el inicio.

```
Selecc. del deporte:
Baloncesto
```

1/ Para modificar los parámetros del deporte elegido, mantenga pulsada tres segundos la tecla SELECT (8).

Visualización de los parámetros modificables.

2/ Los parámetros son distintos para cada deporte. Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO- (13), modifique el valor de cada parámetro.

```
Tpo Posesion
duracion : 24 seg
```

3/ Para pasar al siguiente parámetro, pulse la tecla DERECHA (13).

```
Fin poses. stop
crono : No
```

4/ Para volver al parámetro anterior, pulse la tecla IZQUIERDA (13).

5/ Para que la consola vuelva a la posición de inicio de un partido con los nuevos valores de los parámetros grabados, pulse la tecla OK (11).

## 1.12 Configuración del número de jugadores

1/ Mantenga pulsada tres segundos la tecla SELECT (8) para entrar en el menú de configuración del deporte.

2/ Pulse las teclas IZQUIERDA/DERECHA (13), para llegar al primer parámetro de número de jugador.

```
Tpo Posesion
duracion : 24 seg
```

3/ Se solicita un número para cada jugador del equipo LOCAL: introduzca el número con las teclas FLECHA ARRIBA+/ABAJO- (13).

```
Numero Jugador
LOC 4 : 4
```

4/ Una vez introducidos todos los números de los jugadores del equipo LOCAL, pase a configurar los del equipo VISITANTE siguiendo el mismo procedimiento.

```
Numero Jugador
LOC 4 : 99
```

5/ Una vez introducidos todos los datos, pulse la tecla OK (11).

```
Numero Jugador
VIS 4 : 4
```

*Nota: los números de los jugadores aparecen en el panel en orden creciente, aunque los introduzca en distinto orden.*

## 1.13 Bocina

1/ Pulse la tecla BOCINA (5). Duración de pulsación = Duración del timbre.

*Puede detener la bocina pulsando la tecla BOCINA de la consola principal o la pera de la bocina.*

*La bocina automática se detiene de manera predefinida a los cinco segundos al final del periodo.*

*Al detenerse el cronómetro manual o al final de tiempo de posesión, la bocina suena tres segundos.*

## 1.14 Luminosidad

1/ Mantenga pulsada tres segundos la tecla LUMINOSIDAD (30).

*Se puede ajustar de manera independiente la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.*

```
Luminosidad Paneles
+/- 3
```

2/ Pulse las FLECHAS IZQUIERDA o DERECHA (13), para pasar al ajuste de la luminosidad del visualizador de tiempo de posesión.

```
Luminosidad Tpo Pos.
+/- 3
```

3/ Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO- (13), modifique el valor de la luminosidad (1 a 5).

## 1.15 Corrección

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

*La pantalla de la consola parpadea.*

2/ Pulse la tecla correspondiente al dato que desee cambiar hasta alcanzar el valor deseado. Teclas posibles:

- NEXT PERIOD (4) : para volver a un periodo de juego anterior.
- SCORE (15) y (15') : para restar puntos al tanteo de los equipos.
- FALTAS (14) y (14') : para quitar faltas a la acumulación de faltas de los equipos.
- TIEMPO MUERTO (12) y (12') : para restar asignación de tiempos muertos a los equipos.
- FLECHA ARRIBA+ / ABAJO- (13) : para añadir o restar tiempo de juego : minuto, segundo y décima de segundo.

3/ Una vez terminada la corrección, pulse la tecla CORRECCIÓN (9) para volver al modo normal.

*Los nuevos valores aparecen instantáneamente en el cuadro de visualización.*



## 1.16 Tanteos (sólo si la consola secundaria no está conectada)

### Añadir puntos

1/ Para incrementar los puntos del equipo local o visitante, pulse la correspondiente tecla SCORES (15) o (15').

### Quitar puntos

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

2/ Pulse la correspondiente tecla SCORES (15) o (15').

*Visualización del nuevo dato en la pantalla de la consola. El cuadro sigue con la visualización antes de la corrección.*

3/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

*Los nuevos marcadores aparecen instantáneamente en el cuadro de visualización.*

## 1.17 Tiempo muerto

1/ Pulse la tecla correspondiente tecla TIEMPO MUERTO (12) o (12').

*El tiempo muerto se detiene automáticamente al final de descuento o pulsando la correspondiente tecla TIEMPO MUERTO (12) o (12').*

### Restar un tiempo muerto ya asignado a un equipo

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

2/ Pulse la correspondiente tecla TIEMPO MUERTO (12) o (12').

*Visualización del nuevo dato en la pantalla de la consola. El cuadro sigue con la visualización antes de la corrección.*

3/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

*Los pilotos de tiempo muerto aparecen instantáneamente en el cuadro de visualización.*

## 1.18 Falta/Penalización (sólo si la consola secundaria no está conectada)

*El funcionamiento del modo Falta o Penalización depende del deporte utilizado.*

1/ Para incrementar el número de faltas o iniciar una penalización, pulse la correspondiente tecla FALTAS (14) o (14').

### Restar faltas/penalizaciones

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

2/ Pulse la correspondiente tecla FALTAS (14) o (14').

*Visualización del nuevo dato en la pantalla de la consola. El cuadro sigue con la visualización antes de la corrección.*

3/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

*La nueva acumulación de faltas y penalizaciones aparece instantáneamente en el cuadro de visualización.*

## 2. Consola secundaria

La consola secundaria se utiliza para los siguientes deportes : baloncesto, balonmano, hockey sobre hielo, waterpolo, rink hockey, floorball... El uso de la consola secundaria varía según el deporte y las opciones elegidos (algunas funciones están inactivas). Gestiona las faltas personales, las penalizaciones, los tanteos y los puntos por jugador. Se pueden utilizar hasta dos consolas secundarias al mismo tiempo (faltas y tanteos).

### 2.1 Tanteos

#### Añadir puntos

1/ Pulse la tecla Pts +1, +2 o +3 (20) o (20') para añadir 1, 2 o 3 puntos directamente a los equipos local o visitante.

#### Restar puntos

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (22).

*La pantalla de la consola parpadea.*

2/ Pulse la tecla Pts +1, +2 o +3 (20) o (20') para restar 1, 2 o 3 puntos a los equipos local o visitante.

*Visualización del nuevo dato en la pantalla de la consola. El cuadro sigue con la visualización antes de la corrección.*

3/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (22).

#### Añadir puntos a un jugador : Tecla Score + N° Jugador + OK (si existe opción por jugador)

1/ Pulse la tecla Pts +1, +2 o +3 (15) o (15') para añadir 1, 2 o 3 puntos a los equipos local o visitante.

```
Teclar: +3Pts
No de Jugador ?
```

2/ Introduzca el número del jugador al que asignar los puntos marcados con el TECLADO NUMÉRICO (19) o (19').

```
Teclar: +3Pts 43
Validar con OK
```

3/ Pulse la tecla OK (18) o (18'), según el equipo del correspondiente jugador. La pantalla aparece tres segundos, y luego vuelve a visualización normal.

```
85 27 <4/3 13 59
LOC J43 +3Pts =24Pts
```

*Nota : si no se asignan números de jugador, esto va a corregir la acumulación de puntos del correspondiente equipo sin afectar a la acumulación de puntos de un jugador.*

#### Corrección de los puntos de un jugador : C + Score + N° Jugador + C (si existe opción)

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

```
Teclar: +3Pts
No de Jugador ?
```

2/ Pulse la tecla Pts +1, +2 o +3 (15) o (15') para restar 1, 2 o 3 puntos.

3/ Introduzca el número de jugador al que restar el punto con el TECLADO NUMÉRICO (19).

```
Teclar: -3Pts 43
Validar con C
```

4/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

```
79 27 <4/3 13 59
LOC J43 -3Pts =21Pts
```

*Nota : si no se asignan números de jugador y la corrección se confirma, esto va a corregir la acumulación de puntos del correspondiente equipo sin afectar a la acumulación de puntos de un jugador.*

#### Truco :

*Si por error o por precipitación, el cúmulo de puntos del equipo a sido incrementado sin haber modificado el cúmulo de puntos por jugador, proceder a la manipulación siguiente :*

1/ Incrementar los puntos del jugador en cuestión: Tecla Resultado + N° Jugador + OK.

*Nota : observaran que el cúmulo de puntos del equipo también resulta incrementado.*

2/ Hacer una corrección del cúmulo de puntos del equipo: Tecla CORRECCION + Tecla Resultado + CORRECCION.

## 2.2 Faltas personales (la función penalización se desactiva automáticamente)

### Añadir falta personal : Tecla Falta + N° Jugador + Ok

1/ Pulse la tecla Faltas/Penal (16) o (16') según el equipo del correspondiente jugador.

```
Teclar: Ft
No de Jugador ?
```

2/ Introduzca el número de jugador al que asignar la falta con el TECLADO NUMÉRICO (19) o (19'), según el correspondiente equipo.

```
Teclar: Ft 43
Validar con OK
```

3/ Pulse la tecla OK (18) o (18'), según el equipo del correspondiente jugador.

```
82 28 <43/4 13 59
LOC J43 +1Ft = 4Fts
```

*La pantalla aparece tres segundos, y luego vuelve a visualización normal.*

*Nota : si no se pulsa la confirmación o se introduce un número de jugador en tres segundos, se vuelve al modo normal sin tomarse en cuenta los datos introducidos.*

### Corrección falta personal : C + Tecla Falta + N° Jugador + Ok + C

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (22).

*La pantalla de la consola parpadea.*

```
Coreccion: Ft
No de Jugador ?
```

2/ Pulse la tecla Faltas/Penal (16) o (16'), según el equipo del correspondiente jugador. Se pueden realizar varias pulsaciones.

```
Coreccion: Ft 43
Validar con C
```

3/ Introduzca el número de jugador al que quitar la falta con el TECLADO NUMÉRICO (19).

*Visualización del nuevo dato en la pantalla de la consola. El cuadro sigue con la visualización antes de la corrección.*

```
82 25 <4/3 13 59
LOC J43 -1Ft = 1Ft
```

4/ Pulse la tecla OK (18) o (18'), según el equipo del correspondiente jugador.

*Existe la posibilidad de realizar varias correcciones antes de salir del modo corrección.*

5/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (22).

*La pantalla aparece tres segundos, y luego vuelve a visualización normal.*

*Nota : si no se pulsa la confirmación o se introduce un número de jugador en tres segundos, se vuelve al modo normal sin tomarse en cuenta los datos introducidos.*

*Nota 2 : pulsar la tecla CORRECCIÓN (22) antes de OK (18) o (18') también confirma la corrección.*

## 2.3 Penalidades (la función faltas esta desactivada automáticamente)

### Atribuir una penalidad a un jugador: Tecla Faltas + Duración + OK + N° Jugador + OK

1/Pulse la tecla Faltas/Penal (16) o (16'), según el equipo del correspondiente jugador.

```
Teclar: Pen
Duracion (min) ?
```

2/Entrar la duración de la falta (de 0 a 9 minutos máx.) con el BLOQUE NUMÉRICO (19).

```
Teclar: Pen 5min
Validar con OK
```

3/Pulse la tecla OK (18) o (18'), según el equipo del correspondiente jugador.

```
Teclar: Pen 5min
No de Jugador ?
```

4/Entrar el número del jugador a quien se debe atribuir la falta con el BLOQUE NUMÉRICO (19) o (19') según el equipo en cuestión.

```
Teclar: Pen 5min 43
Validar con OK
```

5/Pulse la tecla OK (18) o (18'), según el equipo del correspondiente jugador. La pantalla aparece tres segundos, y luego vuelve a visualización normal.

```
::: 4:59 1:59 :::
LOC J43 Pen de 5min
```

*Nota : al no validar o no entrar una duración de falta o numero de jugador durante 3 segundos el pupitre vuelve en modo normal y no considera la modificación.*

**Retirar una penalidad a un jugador : C + Tecla penalidad + N° Jugador + C**

---

1/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (22).



Coreccion : Pen  
No de Jugador ?

1/Pulse la tecla Faltas/Penal (16) o (16'), según el equipo del correspondiente jugador.

3/Entrar del numero del jugador a quien se debe retirar la penalidad con el BLOQUE NUMERICO (19) o (19') según el equipo en cuestión.



Coreccion : Pen 43  
Validar con C

4/Pulse la tecla CORRECCIÓN (22).

*Nota: para hockey sobre hielo, es necesario añadir la duración del tiempo de penalización antes del número de jugador, excepto para las penalizaciones de 10 minutos (C+ tecla penalización + duración penalización + OK + N.º de jugador + OK + C).*

## 3. Consolas y teclados anexos

### 3.1 Consola 24-35 segundos - Tiempo de posesión

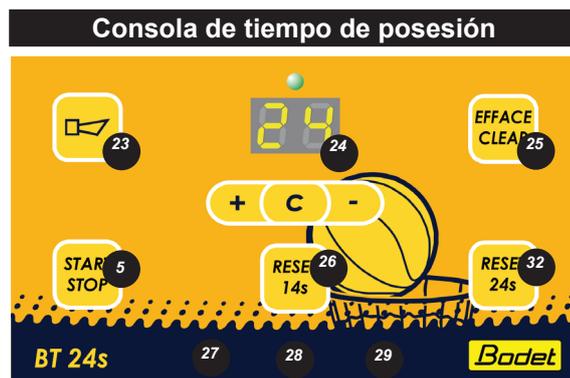
Se utiliza con los visualizadores BT6002 (baloncesto o waterpolo) o BT6006 (baloncesto).

Conecte la consola 24-35 segundos con la consola principal antes de que ésta arranque. También puede funcionar en solitario.

Los visualizadores de tiempo de posesión BT6006 indican el tiempo de juego en el caso de los demás deportes, si está conectada la alimentación a red. Para que desaparezca la visualización del BT6006 durante los partidos (distintos de baloncesto o el waterpolo), suprima la alimentación de red de los BT6006. Cada timbre de 24 segundos o detención del cronómetro enciende la lámpara roja de los visualizadores de tiempo de posesión.

#### **Funcionamiento normal del aparato de los 24 segundos**

- 1/ Pulsar la tecla START / STOP (23) de la consola de tiempo de posesión inicia el descuento del tiempo de posesión del cronómetro. Si se vuelve a pulsar esta tecla, el cronómetro se detiene.
- 2/ Si se mantiene pulsada la tecla RESET 24s (25) o RESET 14s (32) de la consola de tiempo de posesión, el panel de tiempo de posesión se pone en negro, así como la pantalla. Cuando se suelta, el cronómetro de tiempo de posesión vuelve a adoptar su valor inicial 24 segundos o 14 segundos.



- 3/ Si se mantiene pulsada la tecla BORRAR (26) (la pantalla muestra -) de la consola de tiempo de posesión, el panel de tiempo de posesión se pone en negro, así como la pantalla. Al volver a pulsar esta tecla, se ve el valor en proceso de descuento, sin modificación del estado del crono de tiempo de posesión.

Esto se ve tanto en el panel de tiempo de posesión como de la pantalla de la consola de tiempo de posesión.

#### **Incumplimiento del tiempo de posesión**

Cuando el tiempo de posesión ha pasado (= 0) : se dispara la señal sonora tres segundos y se ve un punto rojo en el panel. Es posible detener la bocina pulsando en la tecla de bocina (23).

#### **Recuperación del tiempo de posesión**

- 1/ Si se produce un error de manipulación por parte de quien opera con el cronómetro de tiempo de posesión (pulsación accidental de la tecla RESET 24s (25) de la consola de tiempo de posesión), se puede recuperar el antiguo tiempo de posesión pulsando la tecla BORRAR (26) en los dos segundos siguientes a la pulsación de la tecla RESET 24s (25).

No funcione con la tecla RESET 14s (32).

#### **Modificación del tiempo de posesión en curso**

- 1/ Detenga el cronómetro de tiempo de posesión con la tecla START / STOP (23).
- 2/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (28) de la consola de tiempo de posesión.  
*La pantalla de la consola, el led de la consola y el panel se ponen a parpadear.*
- 3/ Cada vez que se pulsa la tecla MÁS + (27) de la consola de tiempo de posesión, se incrementa un segundo el tiempo de posesión en curso. Este valor no puede superar el valor del RESET (25) memorizado (24 segundos de manera predefinida).
- 4/ Cada vez que se pulsa la tecla MENOS - (29) de la consola de tiempo de posesión, se resta un segundo el tiempo de posesión en curso.
- 5/ Vuelva a pulsar CORRECCIÓN (28) para volver al modo normal.

## **Bocina**

---

1/Pulsar la tecla BOCINA (5) sólo permite detener la bocina arrancada automáticamente al final de posesión. ***Esta tecla no permite tocar la bocina.***

## **Ajuste de la luminosidad del visualizador de 24 segundos (consulte el § 1.14)**

---

### **3.2 Pera Start/Stop - Consola principal**

1/ Pulsar la pera START/STOP pone en marcha el cronómetro. Volver a pulsar la pera START/STOP detiene el cronómetro.

### **3.3 Pera de la bocina - Consola secundaria**

1/ Permite activar la bocina del cuadro principal: duración de la pulsación de la tecla = duración de la bocina; detención automática de la bocina.

### **3.4 Consola serie**

1/ La trama de visualización se puede enviar a un ordenador personal por un enlace serie RS232.

*Nota : actualmente estamos refundiendo el programa de visualización de vídeo.*

## 4. Generalidades sobre los cuadros de la gama BT6000

*Para pasar del modo de comunicación de alta frecuencia al modo por cable y viceversa, no es precisa ninguna sustitución o modificación. El reconocimiento se realiza automáticamente.*

*El uso de las consolas en versión radio de alta frecuencia o por cable es idéntico. En la consola va integrada una antena de radio. Una consola puede controlar uno o varios paneles.*

*Si el nivel de autonomía de la consola no es suficiente, aparece en la pantalla un mensaje de alerta. Conecte la alimentación del bloque de red a la consola. Autonomía plena carga > 10 horas. Duración de carga completa 8 horas. Deje la consola cargando cuando no haya partido. Led verde fijo: consola alimentada. Antes de que arranque la consola, asegúrese de que el cuadro esté alimentado con 230 V (visualización de la hora y la temperatura aparentes). Una alimentación externa de 230 V alimenta la consola principal. La batería interna de la consola admite la copia automática de datos sólo en caso de corte de corriente. El mensaje «Copia en proceso» aparece treinta segundos en la consola. Si se utiliza la consola secundaria, ésta se alimenta de la consola principal. Proceda igual si utiliza una consola de 24-35 segundos (baloncesto y waterpolo), y conéctela a la consola principal.*

### 4.1 Visualización y ajuste de la hora y la temperatura

1/ Para visualizar la hora y la temperatura en el cuadro, pulse levemente la tecla TIME (1).

*Como el reloj está dentro del cuadro de visualización, se puede dejar el cuadro bajo tensión y la hora a la vista aunque la consola esté apagada. En caso de corte de corriente, la hora se copia. La temperatura mostrada es la del panel de visualización. La sonda de temperatura es externa al panel. La hora y la temperatura se ven alternas.*

2/ Para volver al modo partido, vuelva a pulsar la tecla TIME (1).

#### **Ajuste de la hora**

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

2/ Pulse la tecla CORRECCIÓN (9).

*Los minutos parpadean en la pantalla de la consola principal.*

3/ Modifique el valor con las teclas FLECHAS ARRIBA+/ABAJO- (13).

4/ Vaya a las horas con las teclas FLECHAS IZQUIERDA/DERECHA (13), y modifique el valor con las teclas FLECHAS ARRIBA+/ABAJO- (13).

5/ Vuelva a pulsar la tecla CORRECCIÓN (9). para salir del menú hora. El reloj arranca en 00 segundos.

*Un técnico de Bodet puede añadir, si usted lo desea, un desfase de unos grados respecto a la temperatura medida.*

### 4.2 Copia de seguridad de los datos

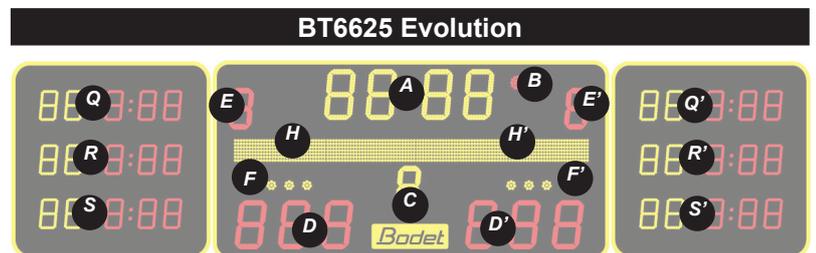
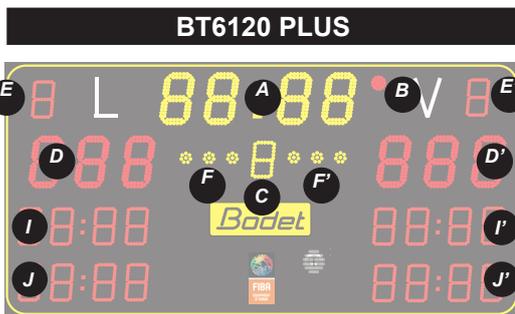
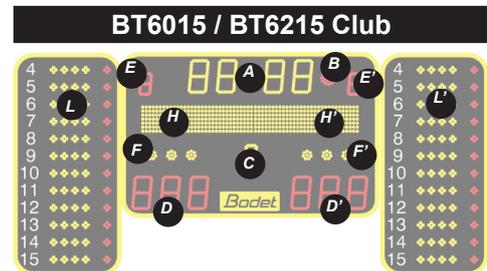
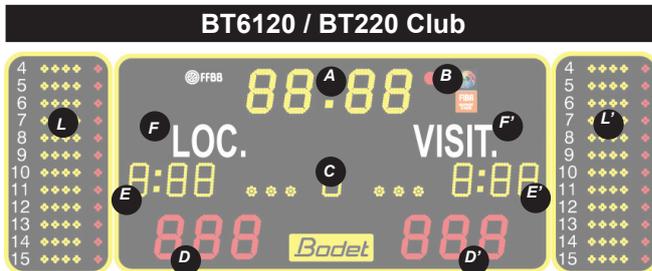
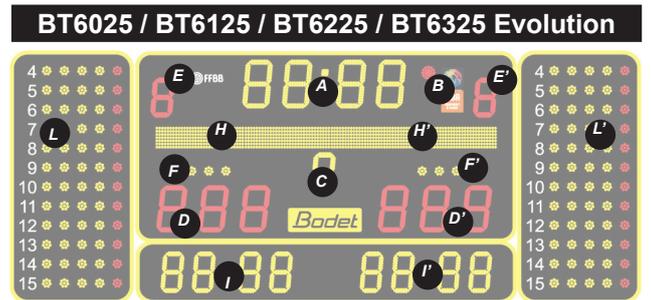
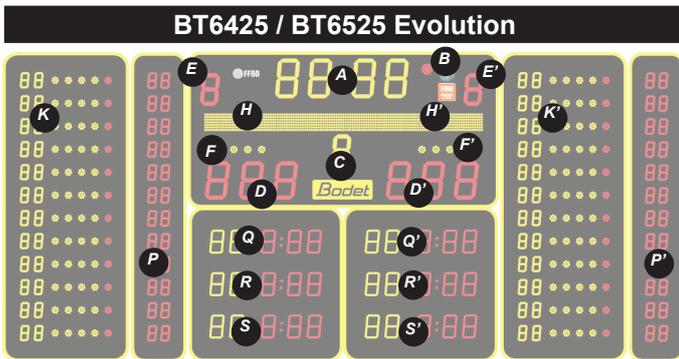
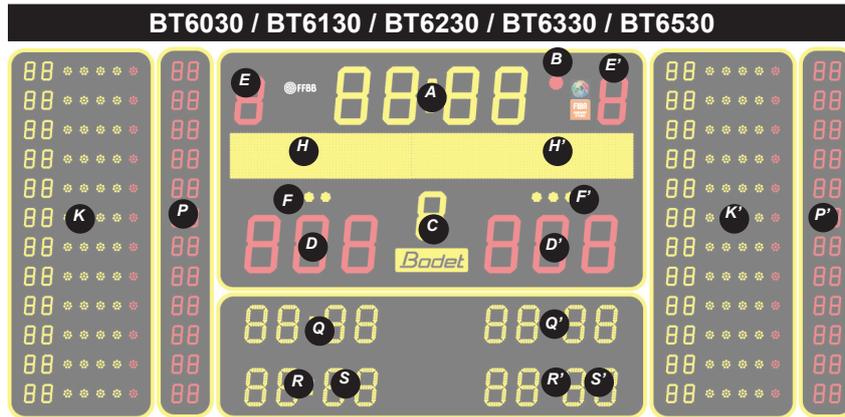
*Versión radio de alta frecuencia o por cable : en caso de corte de corriente en el cuadro, la consola principal guarda en memoria todos los datos, y la visualización del cuadro se pone en negro. Al volver la corriente, el cuadro vuelve a mostrar los datos y se actualiza la consola.*

### 4.3 Consejos de uso

*Inicie los partidos con una consola bien cargada.*

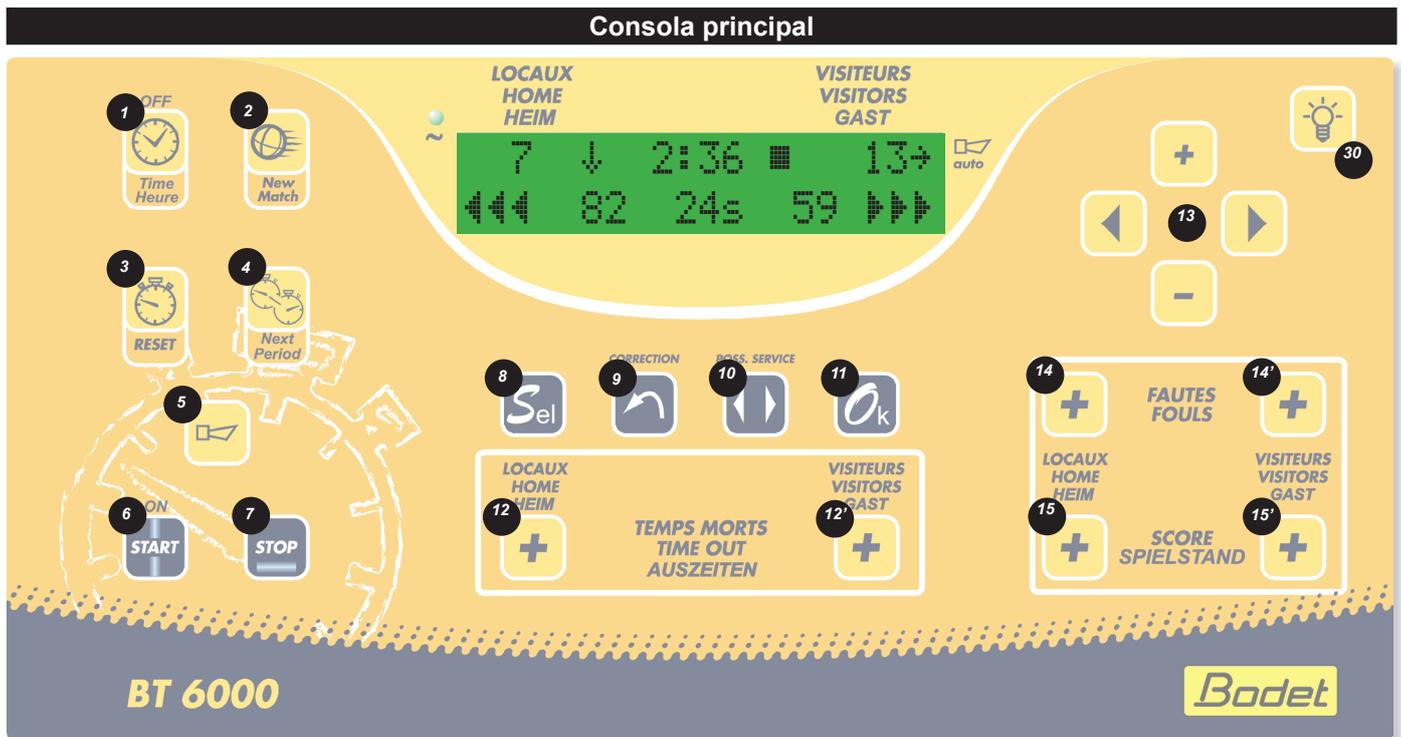
*Desconecte la consola y guárdela en su bolsa de protección. Paso automático de la visualización del cuadro al modo hora.*





Denominación	Índice
Cronómetro en minutos-segundos (visualización en décimas de segundo para el último minuto de juego). Descuento del tiempo de descanso entre periodos de juego.	A
Piloto detención cronómetro. Se enciende cuando el cronómetro se detiene y en los tiempos de descanso.	B
Número del periodo en curso (E para prórroga).	C
Tanteos de 0 a 999 LOC/VIS.	D y D'
Acumulación de faltas equipos LOC/VIS. Vuelta a cero de la acumulación de faltas de los equipos al finalizar cada periodo.	E y E'
3 pilotos de tiempo muerto LOC/VIS (parpadea cuando el descuento está en curso). Borrado de los pilotos de tiempo muerto al final de cada periodo.	F y F'
Nombre de los jugadores configurable	G y G'
Nombre de los equipos configurable	H y H'
Última falta personal LOC/VIS (n° de jugador / número de faltas).	I e I'
Asignación de tiempo muerto a los equipos local o visitante.	J y J'
Faltas personales LOC/VIS con número de jugadores configurable.	K y K'
Faltas personales LOC/VIS con número de jugadores serigrafiado no modificable.	L y L'
Descuento del tiempo de posesión. Visualización de la décima de segundo del tiempo de posesión durante el último segundo (el segmento de abajo a la izquierda indica el modo décima de segundo).	N
Piloto de detención del cronómetro.	O
Número de puntos por jugador.	P y P'
Última falta personal LOC/VIS (n° de jugador / número de faltas).	Q y Q'
Inutilizada.	R y R'
Asignación de tiempo muerto a los equipos local o visitante.	S y S'

**Nota :** es posible mostrar un jugador número «00» seleccionándolo en la consola.  
 Para no mostrar el número de jugador (línea en negro), seleccione «--» en la consola.  
 Para efectuar estas acciones, consulte el «menú de configuración del deporte» (página 23), en las líneas «Número de jugador LOC x» o «Número de jugador VIS x».



Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Reset del cronómetro: se vuelven a cargar los valores programados para el inicio del partido (cronómetro detenido) sin volverse a poner a cero los tanteos y las faltas.	3
Siguiente periodo: si se pulsa, se puede pasar al siguiente periodo (un periodo es tanto un tiempo de juego como un tiempo de descanso o el tiempo de antes del partido).	4
Activación o desactivación inmediata de la bocina. Duración de pulsación = Duración del toque de la bocina.	5
Pone el cronómetro en marcha.	6
Detiene el cronómetro.	7
Acceso al menú de configuración.	8
Modo corrección: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.	9
Inutilizada.	10
En modo partido: inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos. Menú de configuración: confirmación de los parámetros y salida del menú hacia modo partido.	11
Asignación del tiempo muerto LOC/VISIT: - Tecla 12 o 12': visualización del valor configurado (por defecto, 60 segundos). - Al pulsar la tecla OK (11): se lanza la cuenta atrás del tiempo muerto. Selección del tiempo muerto de 30 segundos: - Tecla 12 o 12': visualización del valor configurado (por defecto, 60 segundos). - Pulse las teclas ◀▶ (13) para seleccionar entre un tiempo muerto programado (por defecto, 60 segundos) y un tiempo muerto de 30 segundos. - Al pulsar la tecla OK (11): se lanza la cuenta atrás del tiempo muerto.	12 y 12'
Teclas de navegación en los menús. Al iniciarse un deporte: pulse brevemente las teclas + y - para modificar el tiempo de juego en minutos.	13
Asignación de una falta al equipo local o visitante (teclas inactivas si está conectada una consola secundaria).	14 y 14'
Asignación de un punto al equipo local o visitante (teclas inactivas si está conectada una consola secundaria).	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30



Denominación	Índice
Activación o desactivación inmediata de la bocina. Duración de pulsación = Duración del toque de la bocina.	5
Asignación de una falta personal al equipo local o visitante.	16 y 16'
Inutilizada.	17 y 17'
Tecla de confirmación de una falta.	18 y 18'
Teclado numérico para introducir el número del jugador.	19 y 19'
Tecla de tanteo 1, 2 o 3 puntos para el equipo o para un jugador del equipo local o visitante.	20 y 20'
Tecla estadística de un jugador.	21
Modo corrección: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.	22
Arranque / Detención del tiempo de posesión.	23
Visualización del tiempo de posesión con piloto led Start/Stop.	24
Reset en 24 segundos del tiempo de posesión.	25
Borrado de la visualización del tiempo de posesión (sólo si está detenido el tiempo de posesión).	26
En modo corrección, pulsar la tecla incrementa en un segundo el tiempo de posesión.	27
Modo corrección del tiempo de posesión: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Corrija con las teclas (27) y (28), y luego vuelva a pulsar la tecla para volver al modo normal. Corrección de hasta 90 segundos (1'30 para las mitades de juego).	28
En modo corrección, pulsar la tecla resta un segundo el tiempo de posesión.	29
Reset en 24 segundos del tiempo de posesión.	32

Las teclas de tanteo (15) y (15') y las teclas de falta (14) y (14') de la consola principal se desactivan entonces. 21

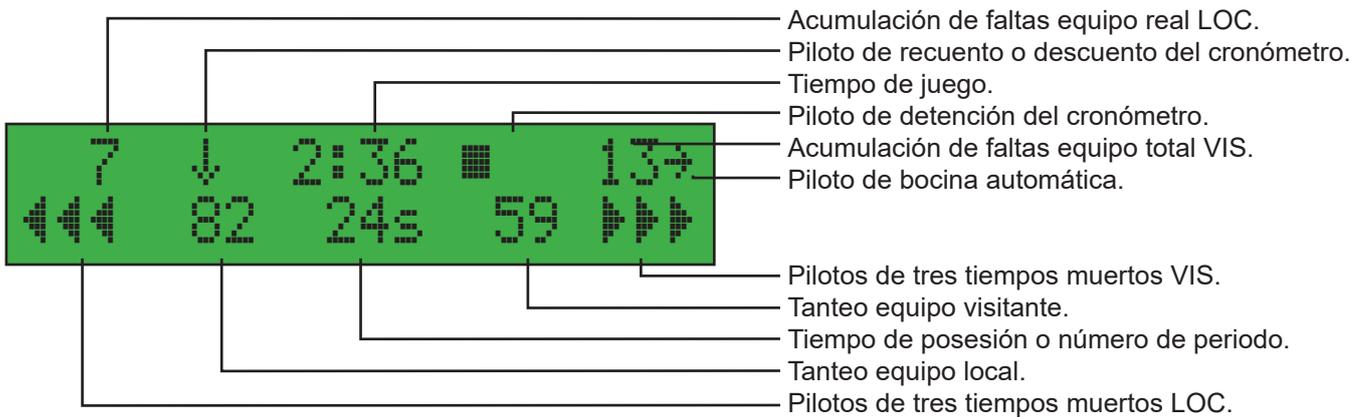
Tipo de deporte	Denominación
Baloncesto FIBA: 4x10 24seg	Reglamento FIBA: Juego en cuatro periodos de 10 minutos - Tiempo de posesión: 24 segundos. - Acumulación de faltas por equipo: cinco por periodo - 3 tiempos muertos de un minuto por periodo - 1 tiempo muerto por prórroga - Tiempo de descanso en 0 - Prórroga de cinco minutos - Partidos internacionales - nacionales Pro A - Pro B - Nacional 1, 2, 3.
Baloncesto EUROLIA*: 4x10 Pt/Jr.	Reglamento EUROLIGUE: Juego en cuatro periodos de 10 minutos - Tiempo de posesión: 24 segundos - Acumulación de faltas por equipo: cinco por periodo - 3 tiempos muertos de un minuto por medio tiempo - 1 tiempo muerto por prórroga - Tiempo de descanso en 0 - Prórroga de cinco minutos - Partidos internacionales - nacionales Pro A - Pro B - Nacional 1, 2, 3. Parámetro punto por jugador activo.
Baloncesto 2x20 24seg	Juego en dos periodos de 20 minutos - Tiempo de posesión: 24 segundos. - Acumulación de faltas por equipo: ocho por periodo - 2 tiempos muertos periodo n° 1 y 3 tiempos muertos periodo n° 2 - Tiempo de descanso en 0 - Partidos regionales.
Baloncesto 2x16 24seg	Juego en dos periodos de 16 minutos - Tiempo de posesión: 24 segundos. - Acumulación de faltas por equipo: cinco por periodo - 2 Tiempos muertos - Tiempo de descanso en 0 - Partidos juveniles.
Baloncesto 6 x 4min - 24 seg	Juego en 6 periodos de 4 minutos - Tiempo de posesión: 24 segundos. - Acumulación de faltas por equipo: cinco por periodo - 3 Tiempos muertos - Tiempo de descanso en 0 - Partidos juveniles.
Baloncesto 2x 2 + 6x 4	2 periodos de dos minutos antes del partido - Juego en 6 periodos de 4 minutos - Tiempo de posesión: 24 segundos. - Acumulación de faltas por equipo: cinco por periodo - 3 Tiempos muertos - Tiempo de descanso en 0 - Partidos juveniles.

Todos estos parámetros se pueden modificar con el programa configurable para cada tipo de configuración.

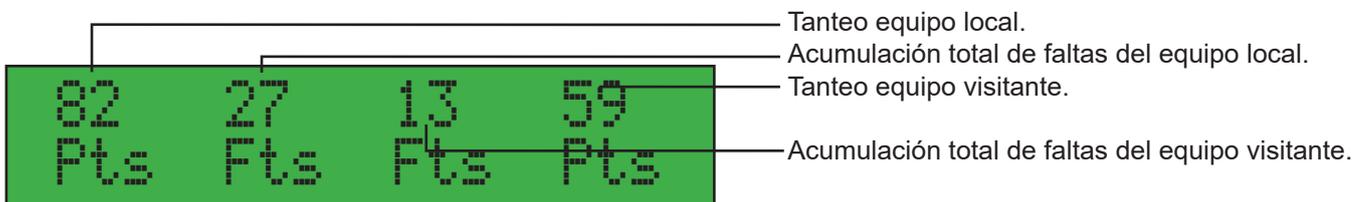
\* Le programme EB (Euroligue), permet un décompte du temps de possession au 1/10eme de seconde pour les 5 dernières secondes.

**Nota : Utilice el programa Euroleague solamente para los partidos Euroleague de Baloncesto y únicamente con un BT6008 (el BT6002C no permite visualizar las décimas de segundo).**

### Pantalla de la consola principal



### Pantalla de la consola secundaria



### Entre los periodos de juego

- Vuelta a cero de la acumulación de las faltas por equipo.
- Borrado de los pilotos de tiempo muerto.
- Descuento del tiempo de descanso, si está programado (visualización en lugar del cronómetro). El contacto del piloto de detención del cronómetro está activado.

Nota : los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop» y los tiempo muertos en la correspondiente tecla «Tiempos muertos». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego no arranca automáticamente. Arranque pulsando la tecla «Start/Stop».

## Menú de configuración del deporte

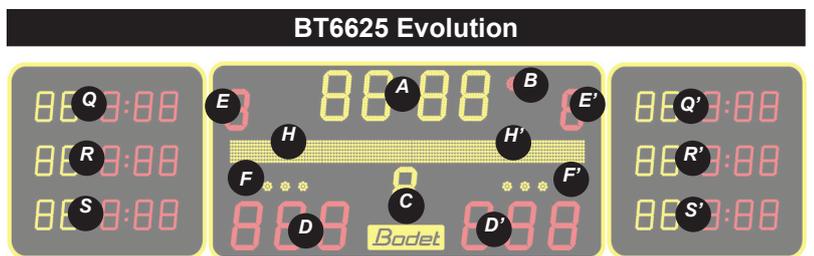
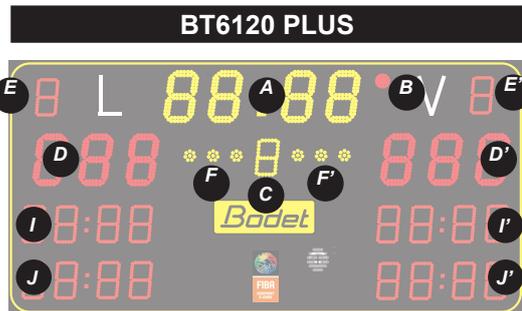
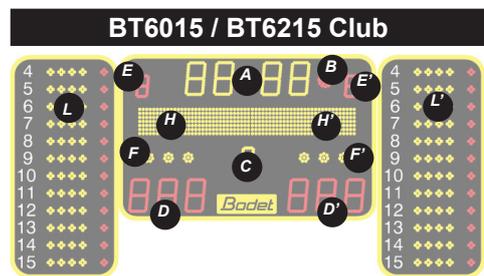
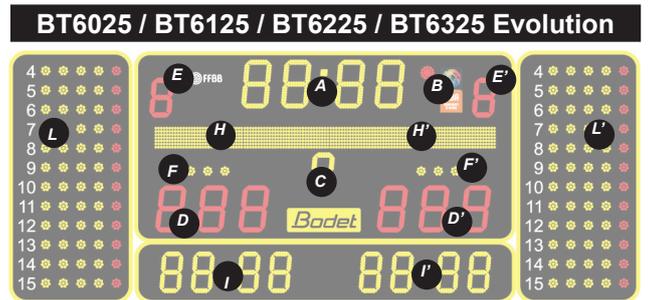
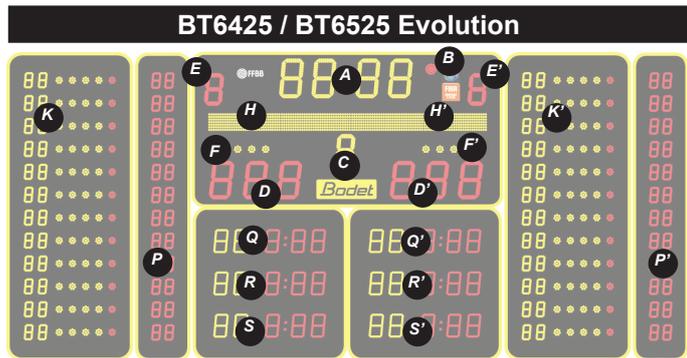
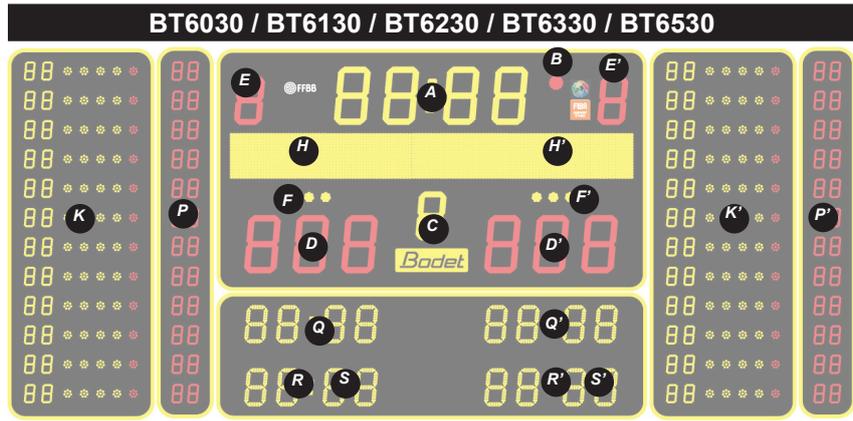
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO-, modifique los valores de cada parámetro.
- Para pasar al siguiente parámetro, pulse la tecla FLECHA DERECHA (13).
- Para volver al parámetro anterior, pulse la tecla FLECHA IZQUIERDA (13).
- Pulse la tecla OK (11).

Tipo 1: FIBA	Tipo 2: EB	Parámetros	Descripción
Tpo posesion duracion : 24 sec	24 sec	1 a 99 segundos	Duración del tiempo de posesión del balón 24 seg.
Stop fin posesion crono : No	No	Sí o No	La cuenta regresiva hasta 0 del tiempo de posesión detiene o no el cronómetro principal.
Luz roja fin periodo : Oui	No	Sí o No	Si es Sí, el séquito rojo brillante alrededor de las pizarras de baloncesto se encenderá al final del periodo
Luz roja fin 24 seg. : Non	No	Sí o No	Si es Sí, el borde rojo brillante alrededor de las pelotas de baloncesto se ilumina al final de cada tiempo de posesión.
Luz amarilla fin periodo : Non	No	Sí o No	Si es Sí, el cartel amarillo debajo del círculo luminoso rojo se enciende al final del periodo
Luz amarilla fin 24 seg. : Non	Si	Sí o No	Si es Sí, el cartel amarillo debajo del borde de luz roja se ilumina al final de cada tiempo de posesión.
Duracion antes del partido: 0 min	0 min	0 a 90 minutos	Si = 0, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, el cuadro descontará la duración programada en cuanto se confirme el deporte. Pulse «Start» para iniciar el descuento.
Claxon antes del partido: 0 min	0 min	0 a 90 minutos	Indica con un breve toque de bocina la proximidad del inicio del partido. Si es igual a cero, no hay bocina.
N periodo /partido : 4	4	2 a 4 periodos	Selección de un partido en 2 a 4 periodos.
Duracion periodo del partido: 10 min	10 min	0 a 15 minutos	Selección de la duración de cada periodo de juego.
Duracion descanso auto : 0:00 seg	0:00 seg	0 a 15 minutos por pasos de 10 segundos	Si es igual a cero, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, el cuadro descontará automáticamente la duración programada al final del periodo.
Claxon antes fin de descanso: 0 seg	0 seg	0 a 50 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, indica con un breve toque de bocina la proximidad del inicio del partido.
Duracion descanso mi- partido: 0 min	0 min	0 a 90 minutos	Programa la duración si es distinta de 15 minutos. Si es igual a cero, no hay descanso automático.
Extra tiempo duracion : 5 min	5 min	1 a 50 minutos	Selección de la duración de la prórroga del partido en caso de empate. Prórroga de cinco minutos renovable en caso de empate.
Faltas de equipo cumul. max : 5	5	1 a 9	Selección del número máximo de faltas acumuladas por equipo.
Faltas individual numero : 5	5	1 a 6	Selección de limitación de 1 a 6 faltas personales antes de exclusión.
Tiempo muerto duracion : 60 seg	60 seg	1 a 99 segundos	Selección de la duración de los tiempos muertos.
Claxon auto fin TM : No	No	Sí o No	En caso afirmativo, la bocina sonará automáticamente cada vez que termine un tiempo muerto.
Claxon antes fin TM : 10 seg	10 seg	0 a 99 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, indica con un breve toque de bocina la proximidad del final del tiempo muerto.
Tiempo muerto 30 sec : No	Si	Sí o No	En caso afirmativo: Asignación del tiempo muerto LOC/VISIT: - Tecla 12 o 12': visualización del valor configurado (por defecto, 60 segundos). - Pulse una vez sobre la tecla OK (11) para iniciar la cuenta atrás del tiempo muerto. En caso negativo: Asignación T0 LOC/VISIT mediante la tecla específica. Parada automática tras la cuenta atrás o mediante la pulsación de la tecla específica.
Numero del Jugador LOC 4 : 4	4	1 a 99	Introducción del número del jugador 4 local.
Numero del Jugador VIS 5 : 15	15	1 a 99	Introducción del número del jugador 15 visitante.
Puntos por Jugador : No	Si	Sí o No	En caso afirmativo, se activa la función punto por jugador. En caso negativo, se desactiva la función punto por jugador.
Activacion claxon Duracion : 5 seg	5 seg	0 a 5 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, limita la duración del toque de bocina para reducir el nivel de ruidos en la sala.
Resultado mantenido Durante : 30 seg	30 seg	0 a 60 segundos por pasos de 10 segundos	Conserva la visualización del último periodo durante un tiempo programable si no está programado un tiempo de descanso automático.
Llamada Parametros fabrica : No	No	Sí o No	En caso afirmativo, vuelve a cargar los valores de los parámetros tal como se suministraron en la puesta en servicio del cuadro de visualización.

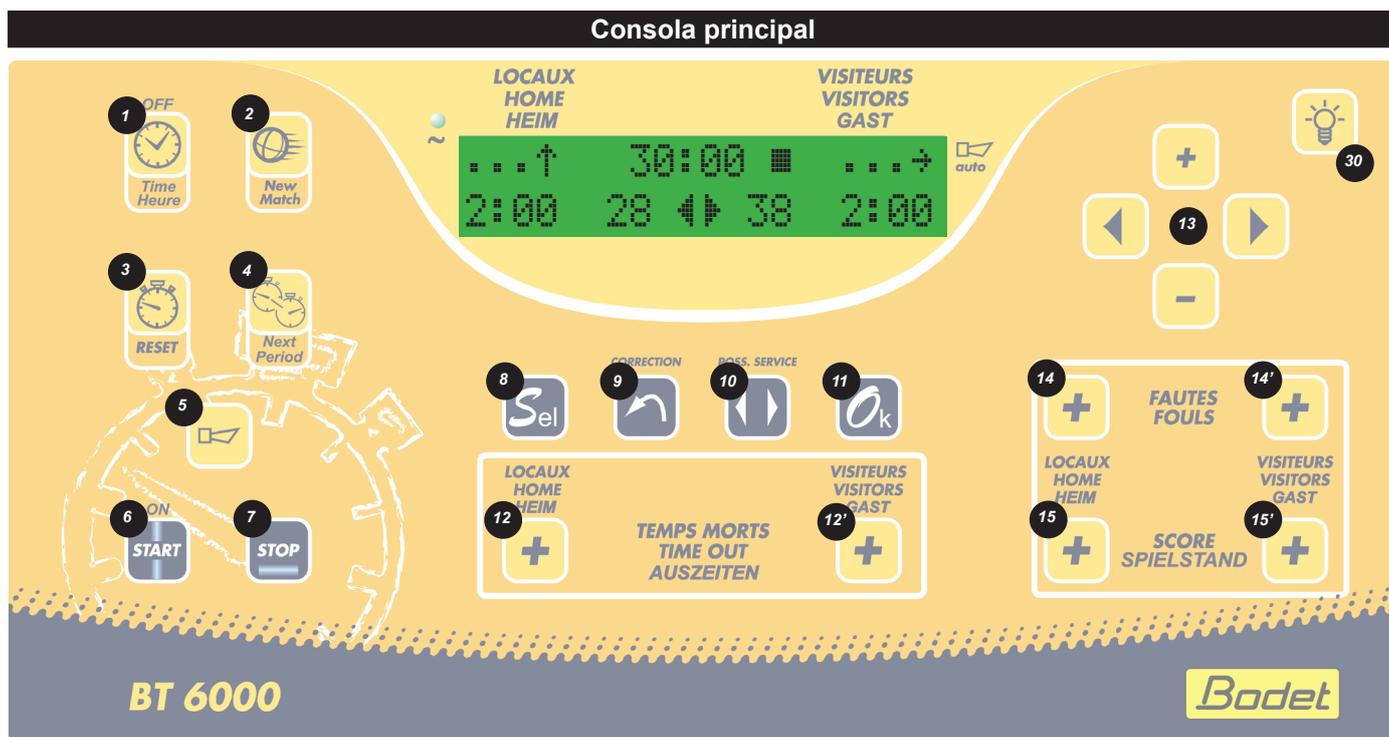
Tipo 3	Tipo 4	Tipo 5	Parámetros	Descripción
Tpo Posesion duracion : 24 seg	24 segundos	-	1 a 99 segundos	Duración del tiempo de posesión del balón, 24 segundos.
Stop fin Posesion crono : No	No	-	Sí o No	El descuento a cero del tiempo de posesión detiene o no el cronómetro principal.
Tpo Posesion en 1/10 : No	No	-	Sí o No	En caso afirmativo, el último segundo del tiempo de posesión se ve en el panel de 24 segundos.
Led strip rojo fin del periodo : Si	Si	-	Sí o No	En caso afirmativo, el contorno luminoso de color rojo alrededor de los marcadores de baloncesto se ilumina al final del periodo.
Led strip rojo fin del pos. : No	No	-	Sí o No	En caso afirmativo, el contorno luminoso de color rojo alrededor de los marcadores de baloncesto se ilumina al final de cada tiempo de posesión.
Led strip amarillo fin del periodo : Si	Si	-	Sí o No	En caso afirmativo, la banda amarilla por debajo del contorno luminoso de color rojo alrededor de los marcadores de baloncesto se ilumina al final del periodo.
Led strip amarillo fin del pos. : Si	Si	-	Sí o No	En caso afirmativo, la banda amarilla por debajo del contorno luminoso de color rojo alrededor de los marcadores de baloncesto se ilumina al final de cada tiempo de posesión.
Duracion antes del partido: 0 min	0 min	-	0 a 90 minutos	Si = 0, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, el cuadro descontará la duración programada en cuanto se confirme el deporte. Pulse «Start» para iniciar el descuento.
Claxon antes del partido: 0 min	0 min	-	0 a 90 minutos	Indica con un breve toque de bocina la proximidad del inicio del partido. Si es igual a cero, no hay bocina.
N periodo /partido : 2	2	6	2 o 4 periodos	Selección de un partido en 2 o 4 periodos.
Duracion periodo del partido: 20 min	16 min	4 min	1 a 50 minutos	Selección de la duración de cada periodo de juego.
Duracion descanso auto : 0:00seg	0 min	0 min	0 a 15 minutos por pasos de 10 seg	Si es igual a cero, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, el cuadro descontará automáticamente la duración programada al final del periodo.
Claxon antes fin de descanso: 0 seg	0 seg	0 seg	0 a 50 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, indica con un breve toque de bocina la proximidad del inicio del partido.
Duracion descanso mi- partido: 0 min	0 min	0 min	0 a 90 minutos	Programe la duración si es distinta de 15 minutos. Si es igual a cero, no hay descanso automático.
Extra tiempo duracion : 5 min	5 min	5 min	1 a 50 minutos	Selección de la duración de la prórroga del partido en caso de empate. Prórroga de cinco minutos renovable en caso de empate.
Faltas de equipo cumul. max : 8	8	8	1 a 9	Selección del número máximo de faltas acumuladas por equipo.
Faltas individual numero : 5	5	5	1 a 6	Selección de limitación de 1 a 6 faltas personales antes de exclusión.
Tiempo muerto duracion : 60 seg	60 seg	60 seg	1 a 99 segundos	Selección de la duración de los tiempos muertos.
Claxon auto fin TM : No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo, la bocina sonará automáticamente cada vez que termine un tiempo muerto.
Claxon antes fin TM : 10 seg	10 seg	10 seg	0 a 99 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, indica con un breve toque de bocina la proximidad del final del tiempo muerto.
Tiempo muerto 30 seg : No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo: Asignación del tiempo muerto LOC/VISIT: - Tecla 12 o 12': visualización del valor configurado (por defecto, 60 segundos). - Pulse una vez sobre la tecla OK (11) para iniciar la cuenta atrás del tiempo muerto. En caso negativo: Asignación T0 LOC/VISIT mediante la tecla específica. Parada automática tras la cuenta atrás o mediante la pulsación de la tecla específica.
Numero del Jugador LOC 4 : 4	4	4	1 a 99	Introducción del número del jugador 4 local.
Numero del Jugado VIS 15 : 15	15	15	1 a 99	Introducción del número del jugador 15 visitante.
Puntos por Jugador : No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo, se activa la función punto por jugador. En caso negativo, se desactiva la función punto por jugador.
Activacion claxon Duracion : 5 seg	5 seg	5 seg	0 a 5 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, limita la duración del toque de bocina para reducir el nivel de ruidos en la sala.
Resultado mantenido Durante : 30 seg	30 seg	30 seg	0 a 60 segundos por pasos de 10 seg	Conserva la visualización del último periodo durante un tiempo programable si no está programado un tiempo de descanso automático.
LLamada Parametros fabrica : No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo, vuelve a cargar los valores de los parámetros tal como se suministraron en la puesta en servicio del cuadro de visualización.

Tipo 5 (minibasket)	Parámetros	Descripción
Tpo posesion duracion : 24 seg	1 a 99 segundos	Duración del tiempo de posesión del balón, 24 segundos.
Stop fin posesion crono : No	Sí o No	El descuento a cero del tiempo de posesión detiene o no el cronómetro principal.
Tpo posesion en 1/10 : No	Sí o No	En caso afirmativo, el último segundo del tiempo de posesión se ve en el panel de 24 segundos.
Led strip rouge fin de Periode : Oui	Sí o No	En caso afirmativo: el contorno luminoso de color rojo alrededor de los marcadores de baloncesto se ilumina al final del periodo.
Led strip rouge fin de Poss. : No	Sí o No	En caso afirmativo: el contorno luminoso de color rojo alrededor de los marcadores de baloncesto se ilumina al final del tiempo de posesión.
Led strip jaune fin de Periode : Si	Sí o No	En caso afirmativo: la banda amarilla por debajo del contorno luminoso de color rojo se ilumina al final del periodo.
Led strip jaune fin de Poss. : Si	Sí o No	En caso afirmativo: la banda amarilla por debajo del contorno luminoso de color rojo se ilumina al final de cada tiempo de posesión.
N periodo antes del partido: 2	1 a 9 periodos	Selección del número de periodos de antes del partido.
Duracion antes del partido: 2 min	0 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de antes del partido.
N periodo /partido : 6	1 a 9 periodos	Selección de un partido en 1 a 9 periodos.
Duracion periodo del partido: 4 min	0 a 50 minutos	Selección de la duración de cada periodo de juego.
Duracion descanso auto : 0 min	0 a 90 minutos	Si es igual a cero, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, el cuadro descontará automáticamente la duración programada al final del periodo.
Claxon antes fin de descanso: 0 seg	0 a 50 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, indica con un breve toque de bocina la proximidad del inicio del partido.
Duracion descanso mi- partido: 0 min	0 a 90 minutos	Programe la duración si es distinta de 15 minutos. Si es igual a cero, no hay descanso automático.
Extra tiempo duracion : 5 min	1 a 50 minutos	Selección de la duración de la prórroga del partido en caso de empate. Prórroga de cinco minutos renovable en caso de empate.
Faltas de equipo cumul. max : 8	1 a 9	Selección del número máximo de faltas acumuladas por equipo.
Faltas individual numero : 5	1 a 6	Selección de limitación de 1 a 6 faltas personales antes de exclusión.
Tiempo muerto duracion : 60 seg	1 a 99 segundos	Selección de la duración de los tiempos muertos.
Claxon antes fin TM : 10 seg	0 a 99 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, indica con un breve toque de bocina la proximidad del final del tiempo muerto.
Activacion claxon Duracion : 5 seg	0 a 5 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, limita la duración del toque de bocina para reducir el nivel de ruidos en la sala.
Resultado mantenido Durante : 30 seg	0 a 60 segundos por pasos de 10 segundos	Conserva la visualización del último periodo durante un tiempo programable si no está programado un tiempo de descanso automático.
Llamada parametros fabrica : No	Sí o No	En caso afirmativo, vuelve a cargar los valores de los parámetros tal como se suministraron en la puesta en servicio del cuadro de visualización.

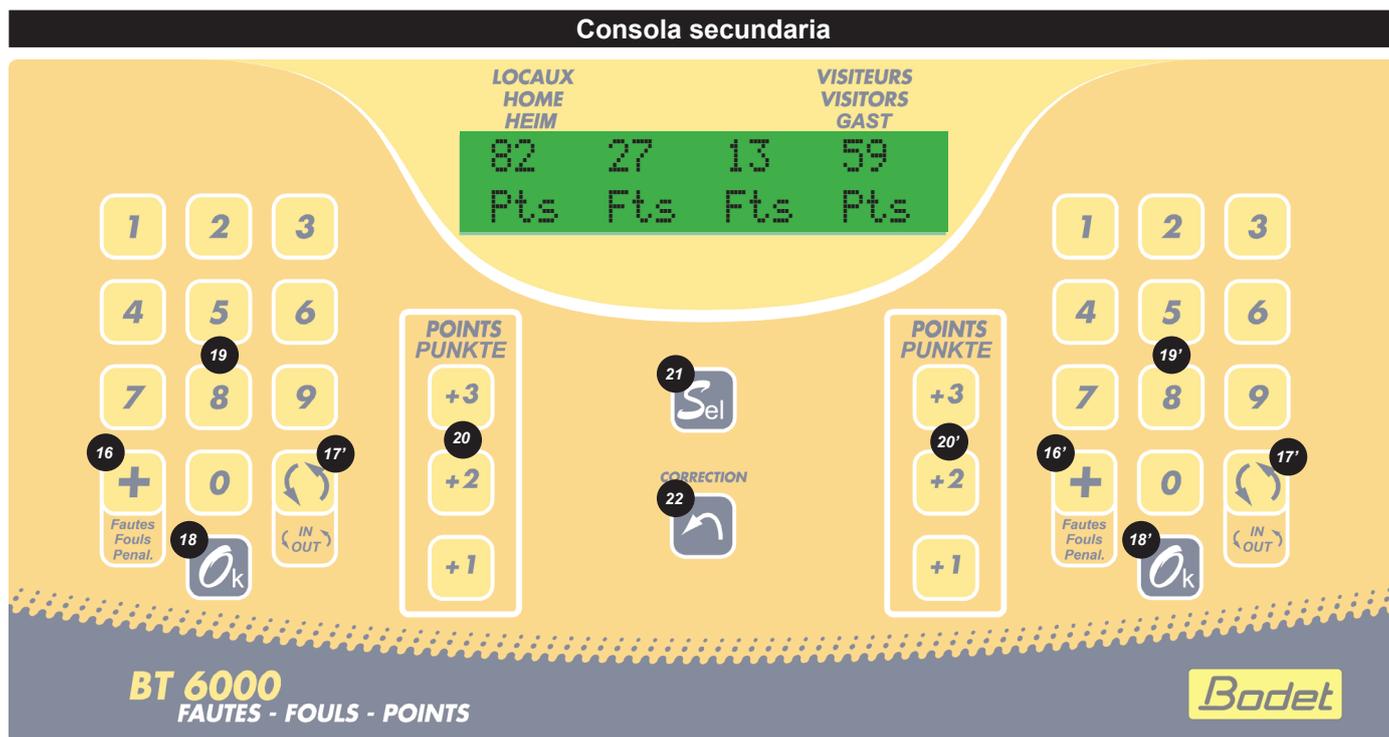


Denominación	Índice
Cronómetro minutos-segundos. Descuento del tiempo de descanso entre los periodos de juego.	A
Piloto detención cronómetro. Se enciende cuando el cronómetro se detiene y en los tiempos de descanso.	B
Número del periodo en curso (E para prórroga).	C
Tanteos LOC/VIS.	D y D'
Indica el número de tiempos de penalización. 1 guión por penalización. Visualización del descuento del tiempo de penalización LOC/VIS sólo para BT6120 Club.	E y E'
3 pilotos de tiempo muerto LOC/VIS (parpadea cuando el descuento está en curso). Borrado de los pilotos de tiempo muerto al final de cada periodo.	F y F'
Nombre de los equipos configurable	H y H'
Visualización del descuento del primer tiempo de penalización LOC/VIS (*).	I e I'
Visualización del descuento del segundo tiempo de penalización LOC/VIS (*).	J y J'
Faltas personales LOC/VIS con número de jugadores configurable.	K y K'
Faltas personales LOC/VIS con número de jugadores serigrafiado no modificable.	L y L'
Número de puntos por jugador.	P y P'
Visualización del descuento del primer tiempo de penalización LOC/VIS con el número del jugador.	Q y Q'
Visualización del descuento del segundo tiempo de penalización LOC/VIS con el número del jugador.	R y R'
Visualización del descuento del tercer tiempo de penalización LOC/VIS con el número del jugador.	S y S'

(\*) Aunque la visualización no lo permita, las penalizaciones se descuentan en la consola principal.



Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Reset del cronómetro: se vuelven a cargar los valores programados para el inicio del partido (cronómetro detenido) sin volverse a poner a cero los tanteos y las faltas.	3
Pasa al siguiente periodo de juego.	4
Activación o desactivación inmediata de la bocina. Duración de pulsación = Duración del toque de la bocina.	5
Pone el cronómetro en marcha.	6
Detiene el cronómetro.	7
Acceso al menú de configuración.	8
Modo corrección: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.	9
Inutilizada.	10
En modo partido: inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos. Menú de configuración: confirmación de los parámetros y salida del menú hacia modo partido.	11
Asignación de tiempo muerto a los equipos local o visitante. Detención automática del tiempo muerto al final del descuento o pulsando la tecla correspondiente.	12 y 12'
Teclas de navegación en los menús. Al iniciarse un deporte: pulse brevemente las teclas + y - para modificar el tiempo de juego en minutos.	13
Asignación de una penalización al equipo local o visitante (teclas inactivas si está conectada una consola secundaria). Si se pulsan las dos teclas al mismo tiempo, se asigna la penalización a ambos equipos.	14 y 14'
Asignación de un punto al equipo local o visitante (teclas inactivas si está conectada una consola secundaria).	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30



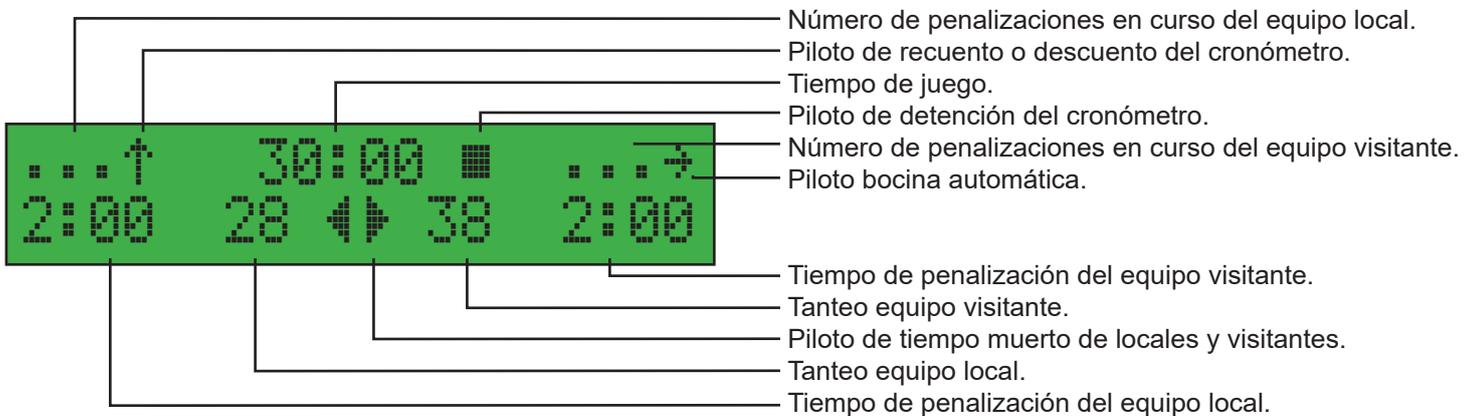
Denominación	Índice
Asignación de una penalización al equipo local o visitante. <i>Nota: cuando se asigna una penalización a un mismo jugador, se añade al número de penalizaciones en curso.</i>	16 y 16'
Inutilizada.	17 y 17'
Tecla de confirmación de una penalidad.	18 y 18'
Teclado numérico para introducir el número del jugador.	19 y 19'
Tecla de tanteo 1, 2 o 3 puntos para el equipo o para un jugador del equipo local o visitante.	20 y 20'
Inutilizada.	21
Modo corrección: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.	22

*Las teclas de tanteo (15) y (15') y las teclas de falta (14) y (14') de la consola principal se desactivan entonces.*

Tipo de deporte	Denominación
Balonmano 1:2x 0-30	Juego en dos periodos de 0 a 30 minutos - Puesta a cero del cronómetro al final del primer periodo - 1 TM por periodo - Penalización de dos minutos - Tiempo de descanso de 10 minutos - Prórroga si el partido es nulo tras cinco minutos de pausa: 2 x 5 minutos de prórroga con una pausa de un minuto - Bocina automática.
Balonmano 2:2x0-30/30-60/.	Juego en dos periodos de 0 a 30 minutos - El cronómetro muestra 0-30 minutos y luego 30-60 minutos - 1 TM por periodo - Penalización de dos minutos - Tiempo de descanso de 10 minutos - Prórroga si el partido es nulo tras cinco minutos de pausa: 2 x 5 minutos de prórroga con una pausa de un minuto - Bocina automática.
Balonmano 3:2x 0-25	Juego en dos periodos de 0 a 20 minutos - Puesta a cero del cronómetro al final del primer periodo - 1 TM por periodo - Penalización de dos minutos - Tiempo de descanso de 10 minutos - Prórroga si el partido es nulo tras cinco minutos de pausa: 2 x 5 minutos de prórroga con una pausa de un minuto - Bocina automática.
Balonmano 4:2x 0-20	Juego en dos periodos de 0 a 15 minutos - Puesta a cero del cronómetro al final del primer periodo - 1 TM por periodo - Penalización de dos minutos - Tiempo de descanso de 10 minutos - Prórroga si el partido es nulo tras cinco minutos de pausa: 2 x 5 minutos de prórroga con una pausa de un minuto - Bocina automática.

Todos estos parámetros se pueden modificar con el programa configurable para cada tipo de configuración.

### Pantalla de la consola principal



### Entre los periodos de juego

- Informe de los tiempos de penalización en curso.
- Borrado de los pilotos de tiempo muerto.
- Descuento del tiempo de descanso, si está programado (visualización en lugar del cronómetro). El contacto del piloto de detención del cronómetro está activado.

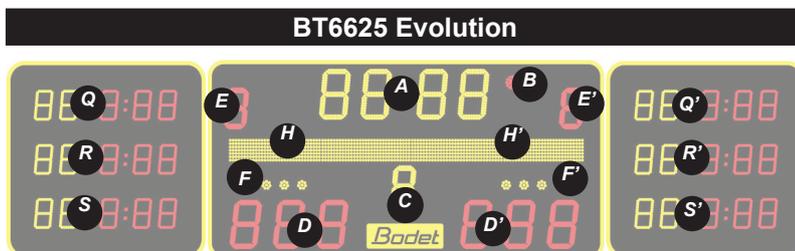
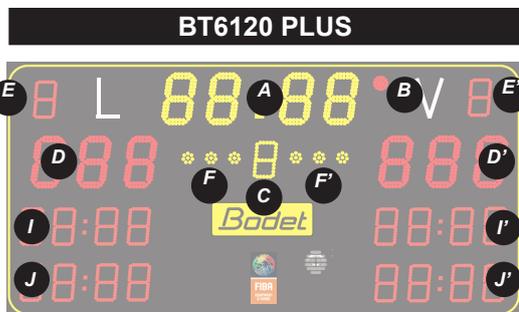
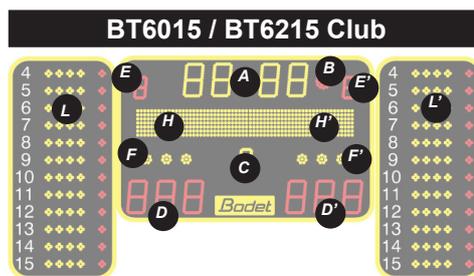
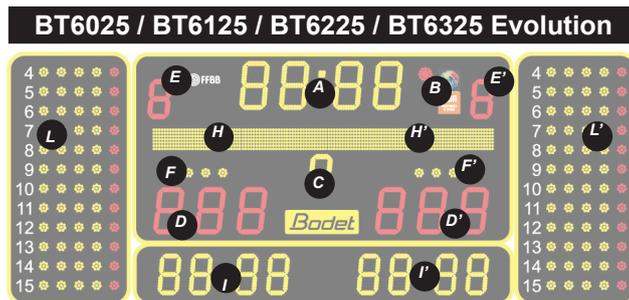
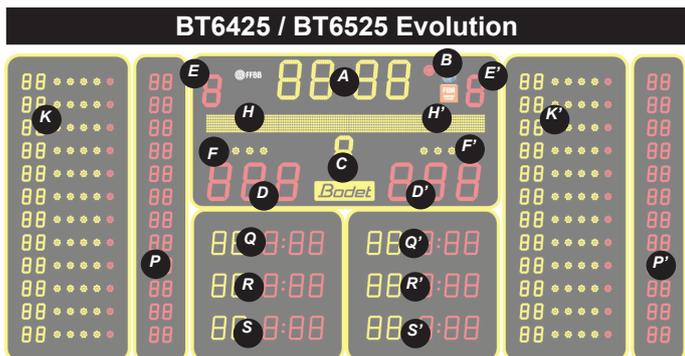
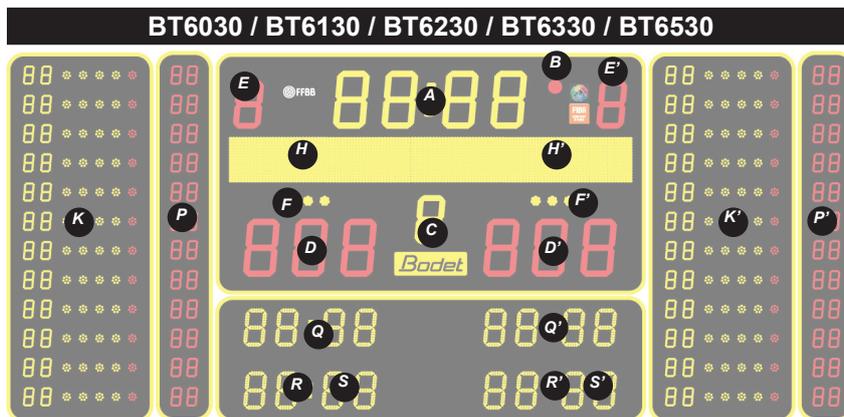
*Nota : los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop» y los tiempos muertos en la correspondiente tecla «Tiempos muertos». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego no arranca automáticamente. Arranque pulsando la tecla «Start/Stop».*

## Menú de configuración del deporte

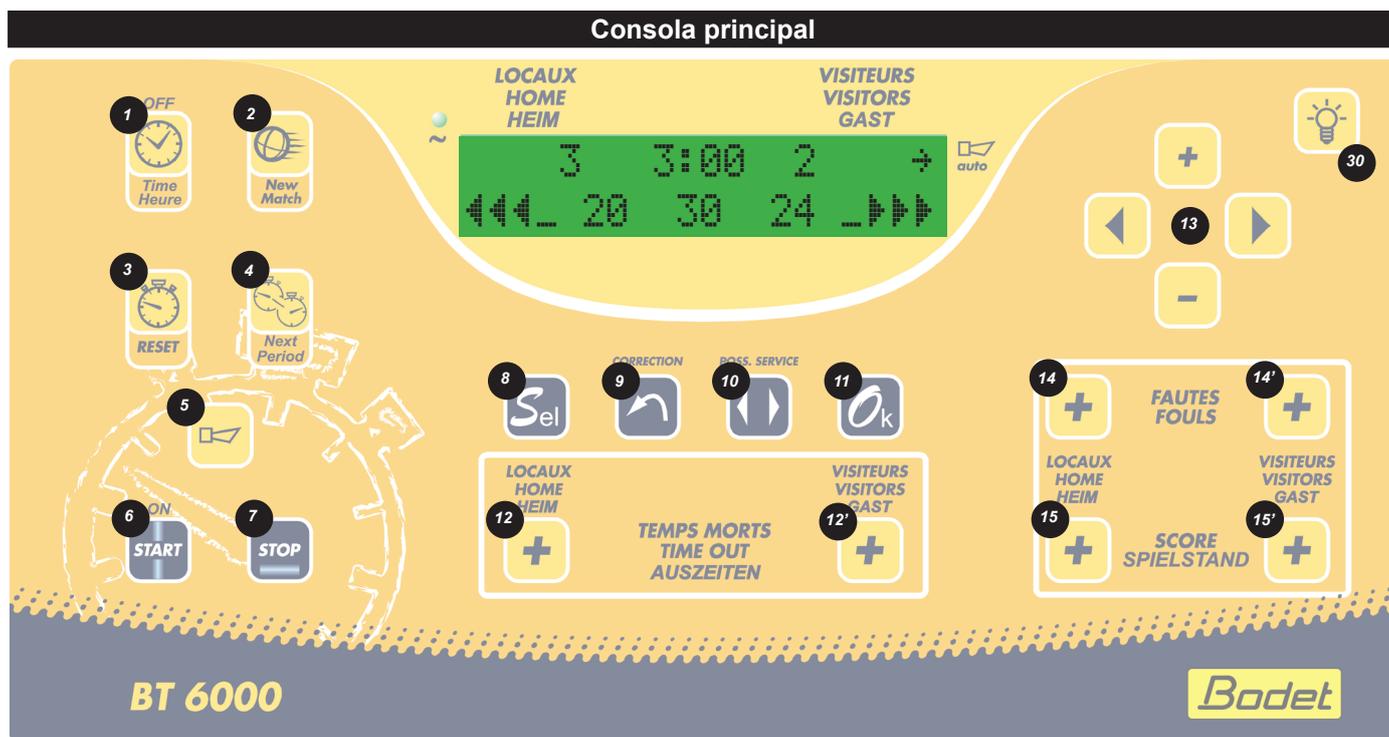
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO-, modifique los valores de cada parámetro.
- Para pasar al siguiente parámetro, pulse la tecla FLECHA DERECHA (13).
- Para volver al parámetro anterior, pulse la tecla FLECHA IZQUIERDA (13).
- Pulse la tecla OK (11).

Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4	Parámetros	Descripción
N periodos Por Partido : 2	2	2	2	1 a 9 periodos	Selección del partido en dos o cuatro periodos.
Duracion Periodo del Partido: 30 min	30 min	25 min	20 min	0 a 90 minutos	Selección de la duración de los periodos de juego.
Cron metro en cuenta adelante : Si	Si	Si	Si	Sí o No	Permite seleccionar si el cronómetro está en cuenta adelante o cuenta atrás.
Claxon auto fin de periodo : Si	Si	Si	Si	Sí o No	Permite seleccionar si debe sonar una bocina automática al final del descuento del periodo.
Reset crono en 2 periodo : Si	No	Si	Si	Sí o No	Permite volver a poner en marcha el cronómetro en el segundo periodo mostrando 0:00 minutos o el tiempo del fin del primer periodo.
Extra tiempo duracion : 5 min	5 min	5 min	5 min	1 a 90 minutos	Selección de la duración de la prórroga del partido en caso de empate. Prórroga de cinco minutos renovable en caso de empate.
Tiempo muerto duracion auto :10 min	10 min	10 min	10 min	0 a 90 minutos	Selección de la longitud de tiempo de descanso.
Claxon antes fin descanso : 0 sec	0 seg	0 seg	0 seg	0 a 60 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, activa la bocina antes del periodo de descanso.
Tiempo muerto duracion : 60 seg	60 seg	60 seg	60 seg	1 a 99 segundos	Selección de la duración del tiempo muerto.
Numero de TM / Periodo : Si	Si	Si	Si	Sí o No	Permite volver a restablecer el cronómetro del tiempo muerto entre cada periodo.
Claxon antes fin TM : 10 sec	10 seg	10 seg	10 seg	0 a 99 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, activa la bocina antes del periodo de descanso.
N de faltas / Periodo : 3	2	2	2	1 a 3	Selección del número de penalizaciones por equipo gestionadas en el cuadro de visualización.
Penalidad duracion : 120 seg	120 seg	120 seg	120 seg	1 a 990 segundos por pasos de 10 segundos	Selección de la duración de las penalizaciones en segundos por jugador (dos minutos son 120 segundos).
Penalidad en crono OM : No	No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo, permite iniciar una penalización mientras el cronómetro está en curso. En caso negativo: permite iniciar una penalización únicamente cuando el cronómetro está parado.
Acumulacion Penali-dad : Si	Si	Si	Si	Sí o No	Muestra las penalizaciones acumuladas.
Numero del Jugador LOC 4 : 4	4	4	4	1 a 99	Introducción del número del jugador 4 local.
Numero del Jugador VIS 17 : 17	17	17	17	1 a 99	Introducción del número del jugador 17 visitante.
Puntos por jugador : No	No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo, se activa la función punto por jugador. En caso negativo, se desactiva la función punto por jugador.
Activacion claxon duracion : 5 seg	5 seg	5 seg	5 seg	0 a 5 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, limita la duración del toque de bocina para reducir el nivel de ruidos en la sala.
Resultado mantenido Durante : 30 seg	30 seg	30 seg	30 seg	0 a 60 segundos por pasos de 10 segundos	Conserva la visualización del último periodo durante un tiempo programable si no está programado un tiempo de descanso automático.
LLlamada Parametros fabrica : No	No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo, vuelve a cargar los valores de los parámetros tal como se suministraron en la puesta en servicio del cuadro de visualización.



Denominación	Índice
Número de sets ganados o descuento del tiempo de descanso entre los periodos de juego. Descuento de tiempos muertos.	A
Inutilizada.	B
Número del set en curso.	C
Tanteos del set en curso LOC/VIS. Piloto de servicio LOC/VIS.	D y D'
Número de sets ganados LOC/VIS.	E y E'
3 pilotos de tiempos muertos libres LOC/VIS (parpadea cuando el descuento está en curso). Borrado de los pilotos de tiempo muerto al final de cada set. No se muestran los tiempos muertos técnicos.	F y F'
Nombre de los equipos configurable.	H y H'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	I e I'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	L y L'
Inutilizada.	P y P'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	Q y Q'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	R y R'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	S y S'

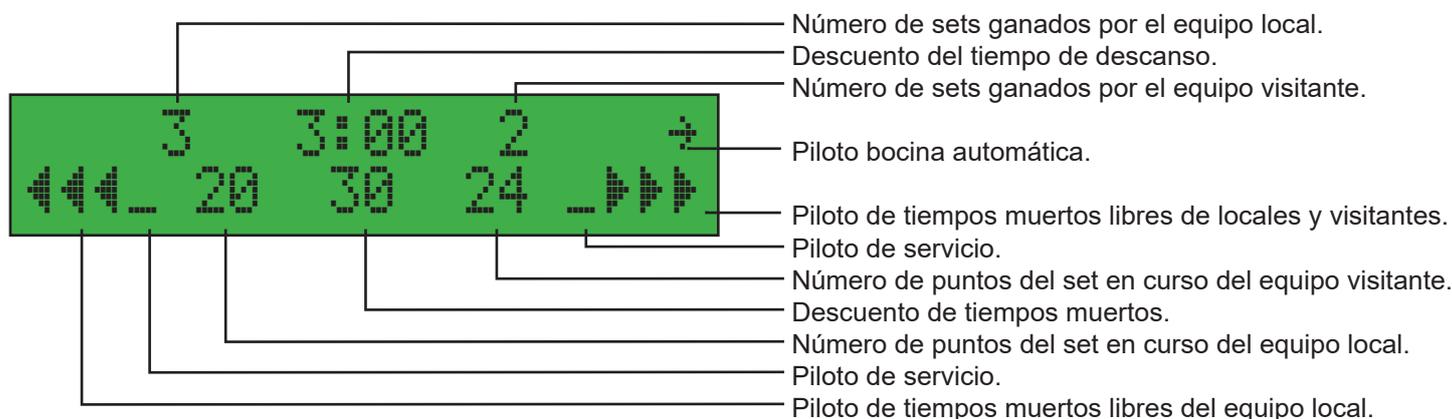


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Inutilizada.	3
Inutilizada	4
Activación o desactivación inmediata de la bocina. Duración de pulsación = Duración del toque de la bocina.	5
Inutilizada.	6
Inutilizada.	7
Acceso al menú de configuración.	8
Modo corrección: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.	9
Asignación del servicio a los equipos local o visitante.	10
En modo partido: inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos. Menú de configuración: confirmación de los parámetros y salida del menú hacia modo partido.	11
Asignación de tiempo muerto libre a los equipos local o visitante. Detención automática del tiempo muerto al final del descuento o pulsando la tecla correspondiente.	12 y 12'
Teclas de navegación de los menús.	13
Número de sustituciones de jugadores.	14 y 14'
Asignación de un punto al equipo local o visitante (teclas inactivas si está conectada una consola secundaria).	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30

Tipo de deporte	Denominación
Volley-Ball 1: 5x25Pts 30seg	Partido de 4 sets de 25 puntos con dos puntos de diferencia «marca continua» (3 servicios ganadores) - el último servicio está en 15 puntos: con dos puntos de diferencia - 2 Tiempos muertos libres (5 sets) de 30 segundos y dos tiempos muertos técnicos de 30 segundos automáticos en el punto octavo y décimosexto (servicio 1 a 4). Tiempo de descanso de tres minutos.
Volley-Ball 2: 5x25Pts 30seg	Igual que el tipo 1, pero con los tiempos de descanso en modo automático.
Volley-Ball 3: 3x15Pts 30seg	Antiguo reglamento con dos sets ganadores de 15 puntos con marcado en servicio - Tiempos muertos de 30 segundos.

Todos estos parámetros se pueden modificar con el programa configurable para cada tipo de configuración.

### Pantalla de la consola principal



### Entre los periodos de juego

- Borrado de los tiempos muertos libres.
- Descuento de los tiempos de descanso, si están programados. La asignación del servicio es automática a la asignación del punto. El indicador de servicio se puede gestionar sólo antes de asignar un punto a un equipo.
- Si se trata de un partido internacional, la duración de la mitad del partido de tres minutos se debe configurar en 10 minutos.

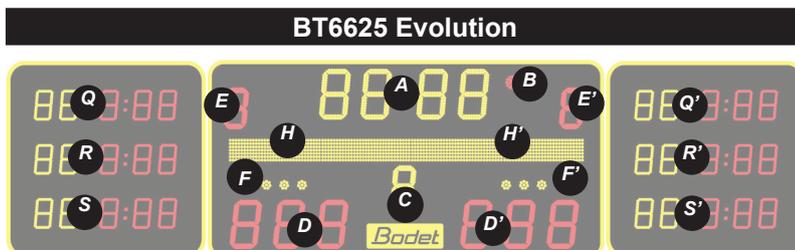
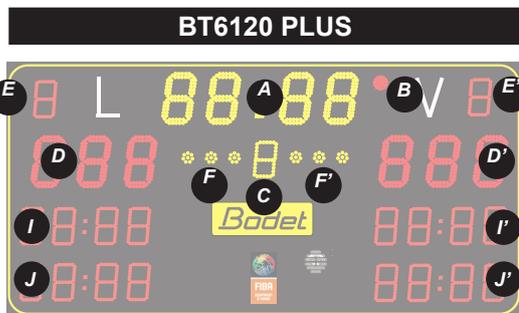
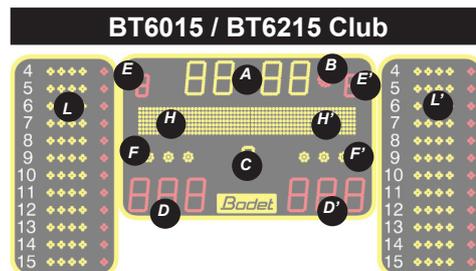
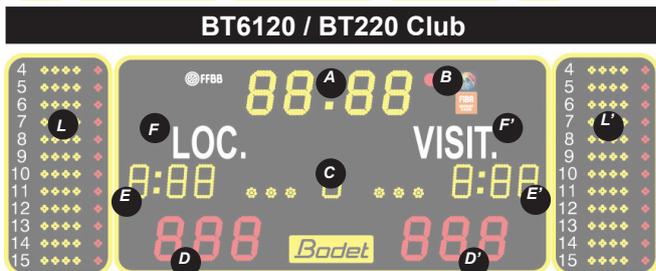
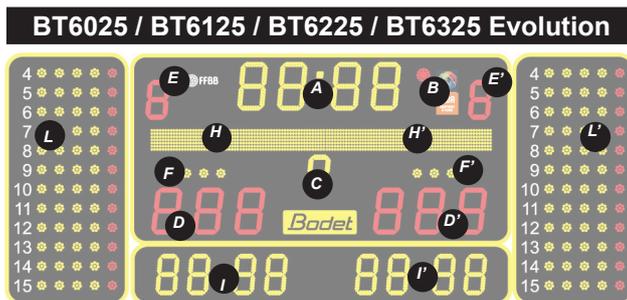
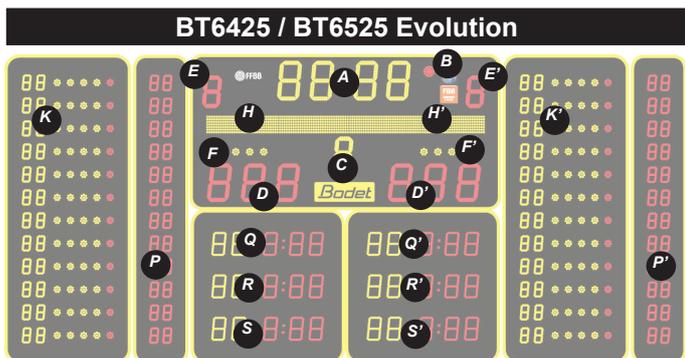
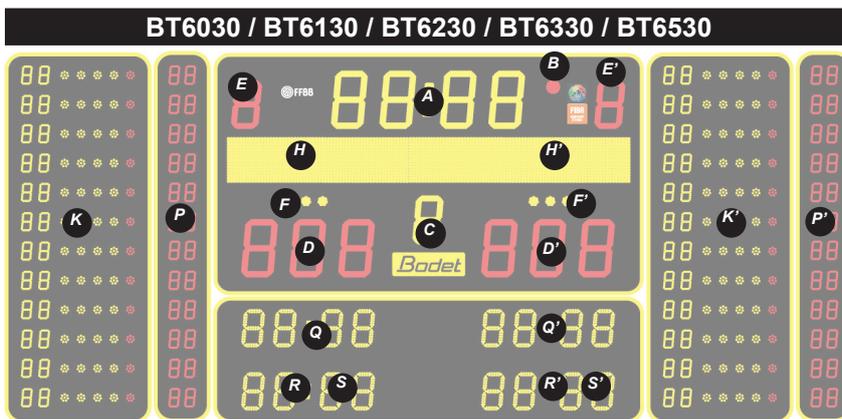
*Nota : los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop» y los tiempos muertos en la correspondiente tecla «Tiempos muertos». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego no arranca automáticamente. Arranque pulsando la tecla «Start/Stop».*

## Menú de configuración del deporte

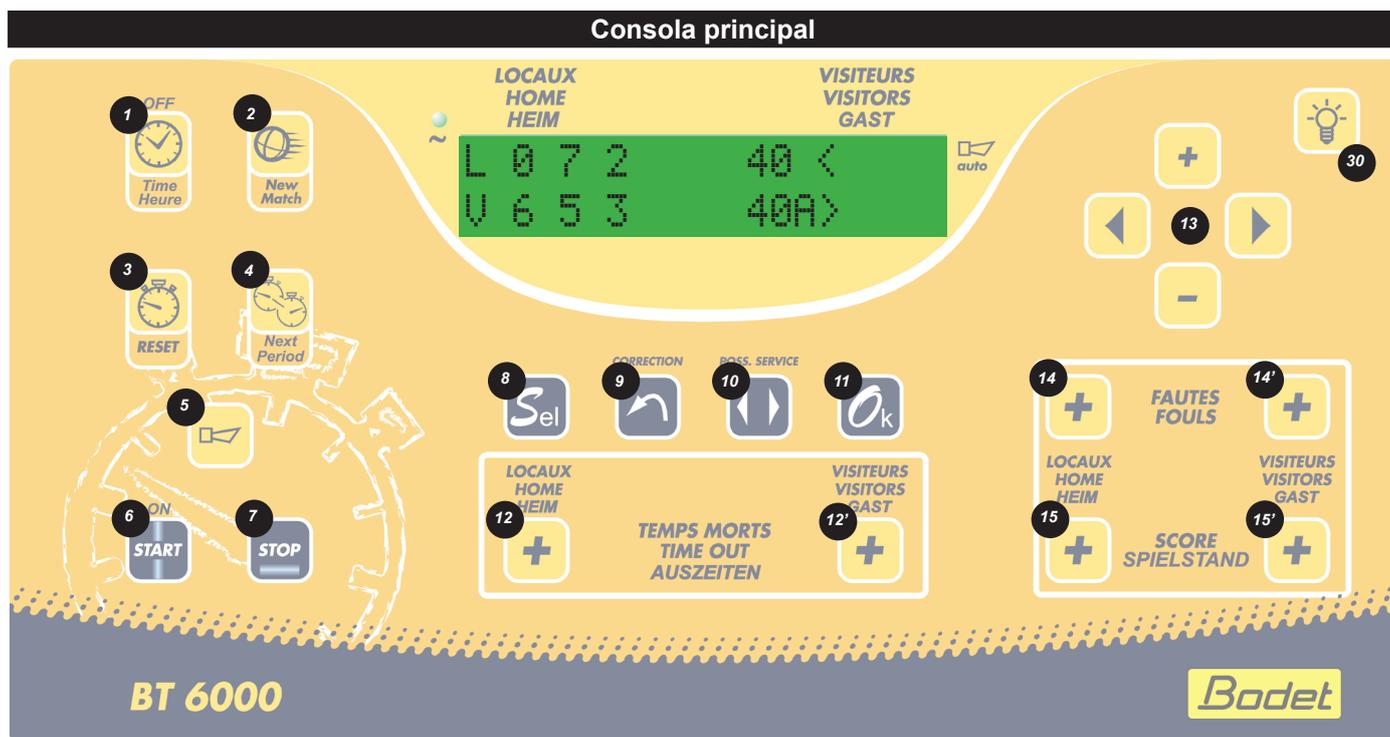
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO-, modifique los valores de cada parámetro.
- Para pasar al siguiente parámetro, pulse la tecla FLECHA DERECHA (13).
- Para volver al parámetro anterior, pulse la tecla FLECHA IZQUIERDA (13).
- Pulse la tecla OK (11).

Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Parámetros	Descripción
N de sets /partido : 5	5	3	1 a 5 sets	Selección del número de set máximo por partido. Posibilidad de añadir un set más cuando se ha ganado el partido pulsando la tecla NEXT PERIOD.
N de puntos /set : 25	25	15	1 a 99 puntos	Selección del número de puntos por set para asignación automática del servicio si hay dos puntos de diferencia.
N puntos/set /decisivo : 15	15	15	1 a 99 puntos	Selección del número de puntos por set decisivo para asignación automática del servicio si hay dos puntos de diferencia.
Tpo descanso duracion : 3 min	3 min	3 min	0 a 90 minutos	Si es igual a cero, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, el cuadro descontará automáticamente la duración programada al final del set. Pulse «Stop» para detener este descuento.
Tpo descanso 1/2 Partido: 3 min	3 min	3 min	0 a 90 minutos	Si es igual a cero, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, el cuadro descontará automáticamente la duración programada al final del set. Pulse «Stop» para detener este descuento.
Claxon antes fin descanso : 0 seg	0 seg	0 seg	0 a 99 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, indica con un breve toque de bocina la proximidad del final del tiempo de descanso (entre sets o a mitad del partido).
Tiempo muerto duracion : 30 seg	30 seg	30 seg	1 a 99 segundos	Selección de la duración del tiempo muerto técnico o libre.
Claxon antes fin de TM : 0 seg	0 seg	0 seg	0 a 99 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, indica con un breve toque de bocina la proximidad del final del tiempo muerto.
TM tecnica valido : Si	Si	Si	Sí o No	Permite que el tiempo muerto técnico.
numero de TM tecnica : 1	1	1	0, 1 o 2	Permite escoger el número de tiempo muerto técnico.
Tanteos Primero TM tecnica : 8	8	8	0 a 25	Permite escoger el tanteo con 1r tiempo muerto técnico.
Tanteos segundo TM tecnica : 8	16	16	0 a 25	Permite escoger el tanteo con 2o tiempo muerto técnico.
Tiempo muerto duracion tecnica : 60 seg	60 seg	60 seg	1 a 99 segundos	Permite escoger la duración del tiempo muerto técnico.
Activacion claxon duracion : 5 seg	5 seg	5 seg	0 a 5 segundos	Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, limita la duración del toque de bocina para reducir el nivel de ruidos en la sala.
LLamada Parametros fabrica : No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo, vuelve a cargar los valores de los parámetros tal como se suministraron en la puesta en servicio del cuadro de visualización.



Denominación	Índice
Número de sets ganados.	A
Inutilizada.	B
Número del set en curso.	C
Puntos del juego en curso LOC/VIS. Piloto de servicio LOC/VIS.	D y D'
Juegos ganados del set en curso LOC/VIS.	E y E'
Inutilizada.	F y F'
Nombre de los jugadores configurable	H y H'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	I e I'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	L y L'
Inutilizada.	P y P'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	Q y Q'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	R y R'
Resultado de los sets anteriores LOC/VIS.	S y S'

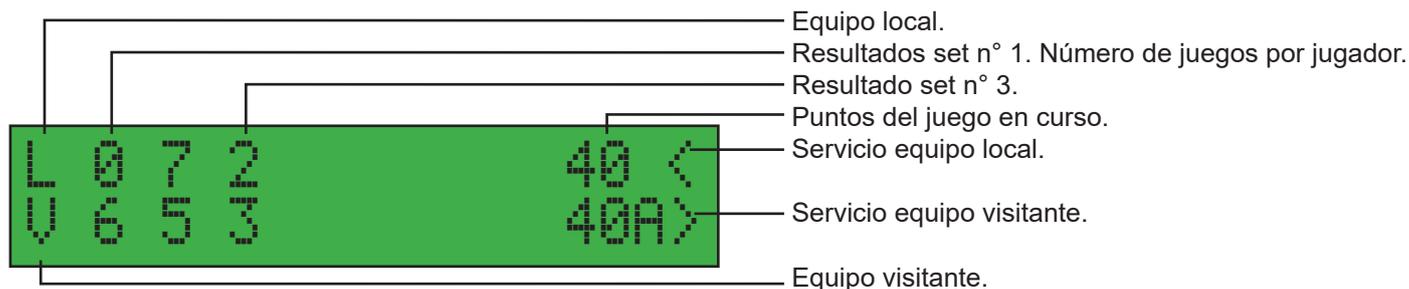


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Inutilizada.	3
Inutilizada.	4
Inutilizada.	5
Inutilizada.	6
Inutilizada.	7
Acceso al menú de configuración.	8
Modo corrección: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.	9
Asignación del servicio a los equipos local o visitante.	10
En modo partido: inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos. Menú de configuración: confirmación de los parámetros y salida del menú hacia modo partido.	11
Asignación de tiempo muerto a los equipos local o visitante. Detención automática del tiempo muerto al final del descuento o pulsando la tecla correspondiente.	12 y 12'
Teclas de navegación de los menús.	13
Inutilizada.	14 y 14'
Asignación de un punto al equipo local o visitante (teclas inactivas si está conectada una consola secundaria).	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30

Tipo de deporte	Denominación
Tennis 1:3Tantos+Ventaja	Partido en 3 sets ganadores sin Tie break (muerte súbita) con regla de ventaja.
Tennis 2:3Tantos+Ventaja	Partido en 5 sets ganadores sin Tie break (muerte súbita) con regla de ventaja.
Tennis 3:3Tantos	Partido en 3 sets ganadores sin Tie break (muerte súbita) sin regla de ventaja.

Todos estos parámetros se pueden modificar con el programa configurable para cada tipo de configuración.

### Pantalla de la consola principal



### Entre los periodos de juego

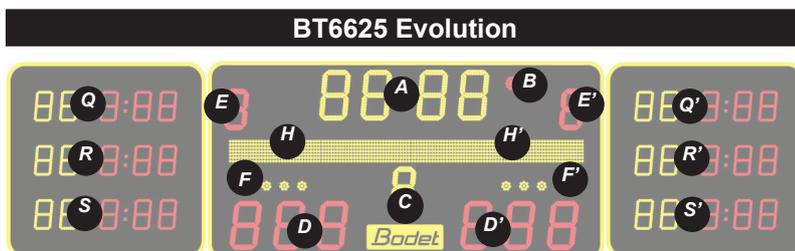
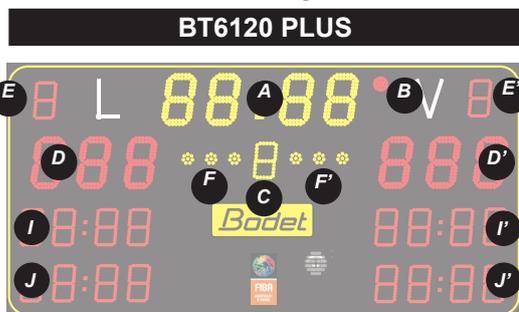
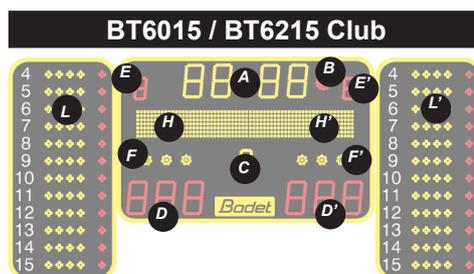
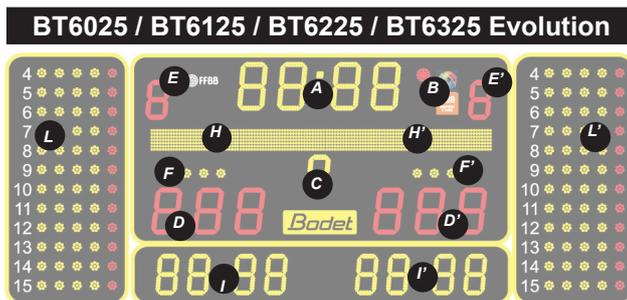
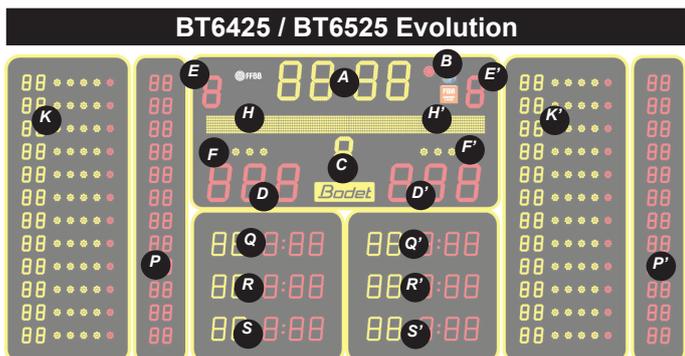
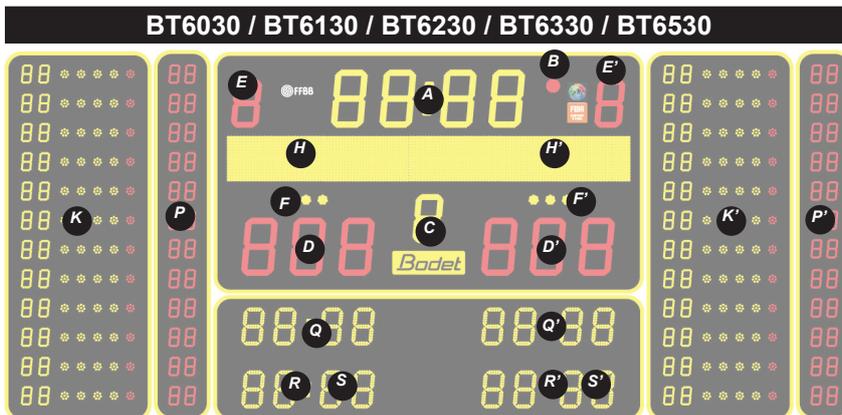
- El cuadro de visualización no gestiona toda la duración del partido.
- La asignación del servicio se debe gestionar manualmente con la tecla de servicio.

### Menú de configuración del deporte

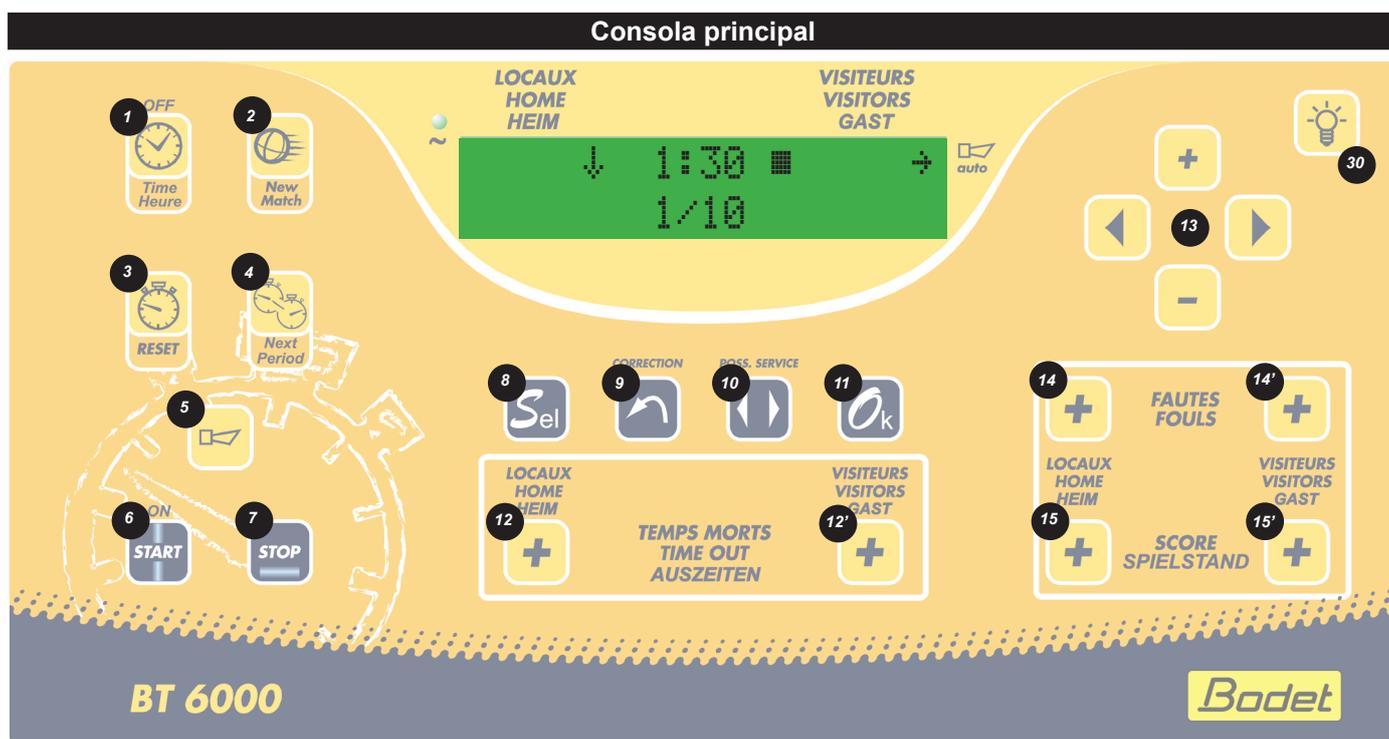
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO-, modifique los valores de cada parámetro.
- Para pasar al siguiente parámetro, pulse la tecla FLECHA DERECHA (13).
- Para volver al parámetro anterior, pulse la tecla FLECHA IZQUIERDA (13).
- Pulse la tecla OK (11).

Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Parámetros	Descripción
N de tantos /partido : 3	5	3	1 a 5 sets	Victoria del partido en dos o tres sets ganadores: es decir 3 o 5 sets máximo (selección de 1 a 5 sets).
tie-break activacion : No	No	No	Sí o No	Gestión del último set con o sin Tie Break (7 puntos). En caso de Tie Break: victoria del partido con dos puntos de diferencia (todos los sets están en Tie Break). En caso de no Tie Break: victoria del partido en el último set con dos juegos de diferencia (los sets anteriores están en Tie Break).
regla del Punto decisivo : Si	Si	No	Sí o No	Nuevo modo de asignación del juego en caso de 40 iguales. En caso negativo : juego ganado con dos puntos de diferencia : 40/40 -> Ventaja -> Victoria del juego. En caso afirmativo : juego ganado con un punto de diferencia : 40/40 -> Victoria del juego. Sin punto de ventaja para victoria del juego.
Gran tie-break en set decisivo : No	Si	No	Sí o No	Gran tie-break en el último set.
Nb puntos en Gran tie-break : 10	10	10	1 a 10	Set decisivo ganado en 10 puntos con dos puntos de diferencia.
Activacion buzzer : No	No	No	Sí o No	SÍ: pulsar la tecla activa el timbre de la consola. NO: pulsar la tecla desactiva el timbre de la consola durante el partido (la asignación de los puntos es silenciosa).
LLlamada Parametros fabrica : No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo, vuelve a cargar los valores de los parámetros tal como se suministraron en la puesta en servicio del cuadro de visualización.



Denominación	Índice
Cronometrado de secuencia o tiempo de descanso.	A
Piloto de detención del cronómetro. Se enciende cuando el cronómetro se detiene y en los tiempos de descanso.	B
Inutilizada.	C
Número de secuencias que quedan por jugar (D) y número de secuencias programadas (D').	D y D'
Inutilizada.	E y E'
Inutilizada.	F y F'
Inutilizada.	H y H'
Inutilizada.	I e I'
Inutilizada.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	L y L'
Inutilizada.	P y P'
Inutilizada.	Q y Q'
Inutilizada.	R y R'
Inutilizada.	S y S'

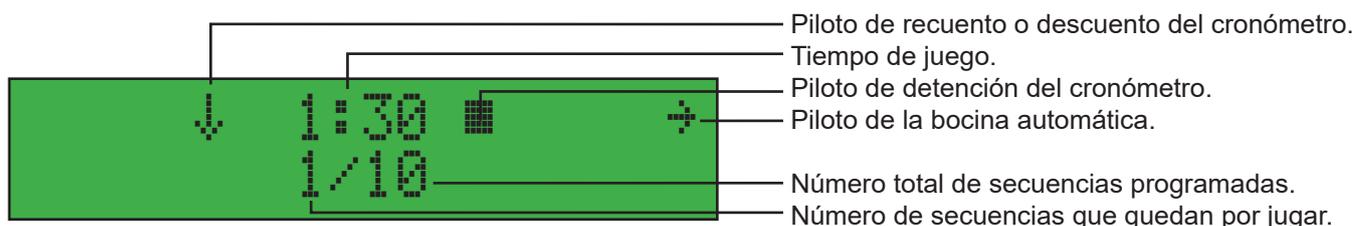


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Reset del cronómetro: se vuelven a cargar los valores programados para el inicio del partido (cronómetro detenido) sin volverse a poner a cero los tanteos y las faltas.	3
Inutilizada.	4
Inutilizada.	5
Pone el cronómetro en marcha.	6
Detiene el cronómetro.	7
Acceso al menú de configuración.	8
Modo corrección: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.	9
Asignación del servicio a los equipos local o visitante.	10
En modo partido: inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos. Menú de configuración: confirmación de los parámetros y salida del menú hacia modo partido.	11
Inutilizada.	12 y 12'
Teclas de navegación de los menús. Al iniciarse un deporte: pulse brevemente las teclas + y - para modificar el tiempo de juego en minutos.	13
Inutilizada.	14 y 14'
Inutilizada.	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30

Tipo de deporte	Denominación
Prog. entren. 1:10 x 180 seg	10 secuencias de tres minutos con tiempo de reposo de un minuto - Bocina automática.
Prog. entren. 2: 5 x 60 seg	5 secuencias de un minuto con tiempo de descanso de 30 segundos - Bocina automática.
Prog. entren. 3:10 x 120 seg	10 secuencias de dos minutos con tiempo de reposo de un minuto - Bocina automática.

Todos estos parámetros se pueden modificar con el programa configurable para cada tipo de configuración.

### Pantalla de la consola principal



### Menú de configuración del deporte

Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO-, modifique los valores de cada parámetro.
- Para pasar al siguiente parámetro, pulse la tecla FLECHA DERECHA (13).
- Para volver al parámetro anterior, pulse la tecla FLECHA IZQUIERDA (13).
- Pulse la tecla OK (11).

Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Parámetros	Descripción
N secuencia de Juego : 10	5	10	1 a 5 sets	Selección de la duración de cada secuencia de juego.
duracion secuencia de Juego : 180seg	60 seg	120 seg	1 a 99 puntos	Selección del número de secuencias.
Duracion descanso auto : 60seg	30 seg	60 seg	1 a 99 puntos	Selección de la duración del tiempo de descanso entre secuencias.
Activacion claxon duracion : 1 seg	1 seg	1 seg	Sí o No	Selección de la duración de la bocina al final de cada secuencia de juego y descanso. Si es igual a cero, no hay bocina automática. Si es mayor que cero, limita la duración del toque de bocina para reducir el nivel de ruidos en la sala.
LLamada Parametros fabrica : No	No	No	Sí o No	En caso afirmativo, vuelve a cargar los valores de los parámetros tal como se suministraron en la puesta en servicio del cuadro de visualización.