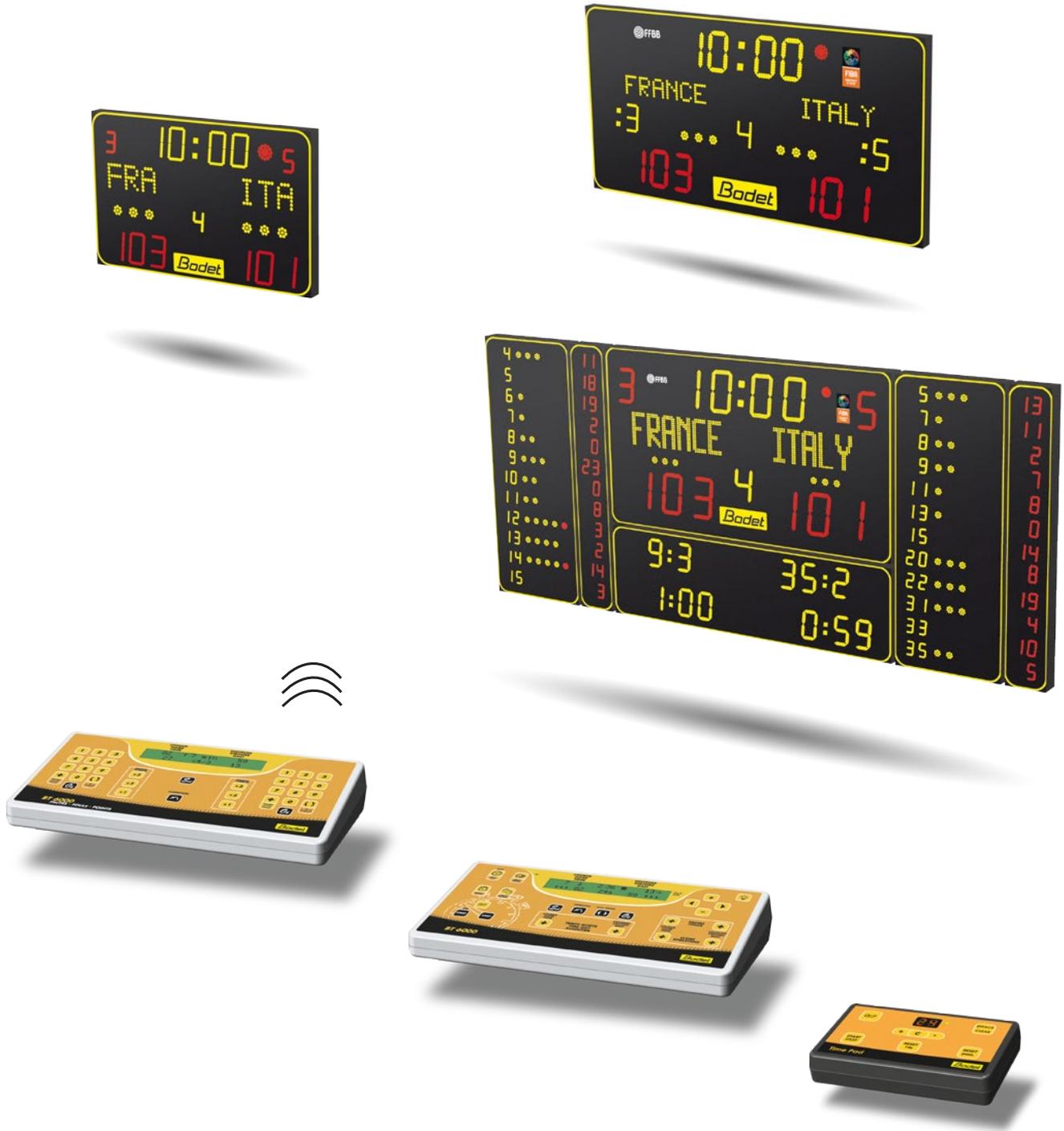


Gama BT6000



Manual de instalación y utilización

Tenis de mesa, Badminton, Netball, Rink Hockey, Floorball, Fútbol sala, Lucha, Boxeo, Squash, Pelota vasca, Cricket sala, Basic sport, Korfbal

Bodet

www.bodet-sport.com

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

afaq **afaq**
ISO 9001 ISO 14001
Qualité Environnement
AFNOR CERTIFICATION AFNOR CERTIFICATION
Trémentines plant.



CE

Ref.: 607985 C

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

Importante

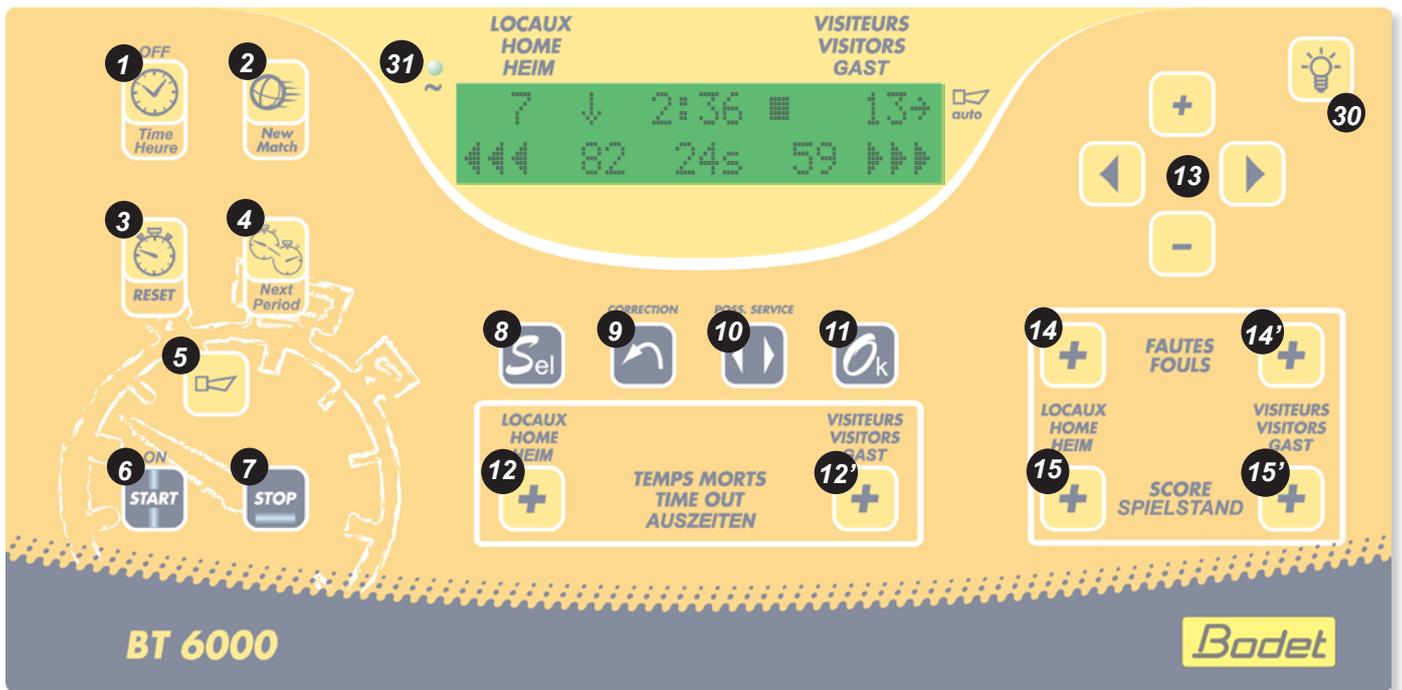
Utilice el programa Euroleague solamente para los partidos Euroleague de Baloncesto y únicamente con un BT6008 (el BT6002C no permite visualizar las décimas de segundo).

**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.**

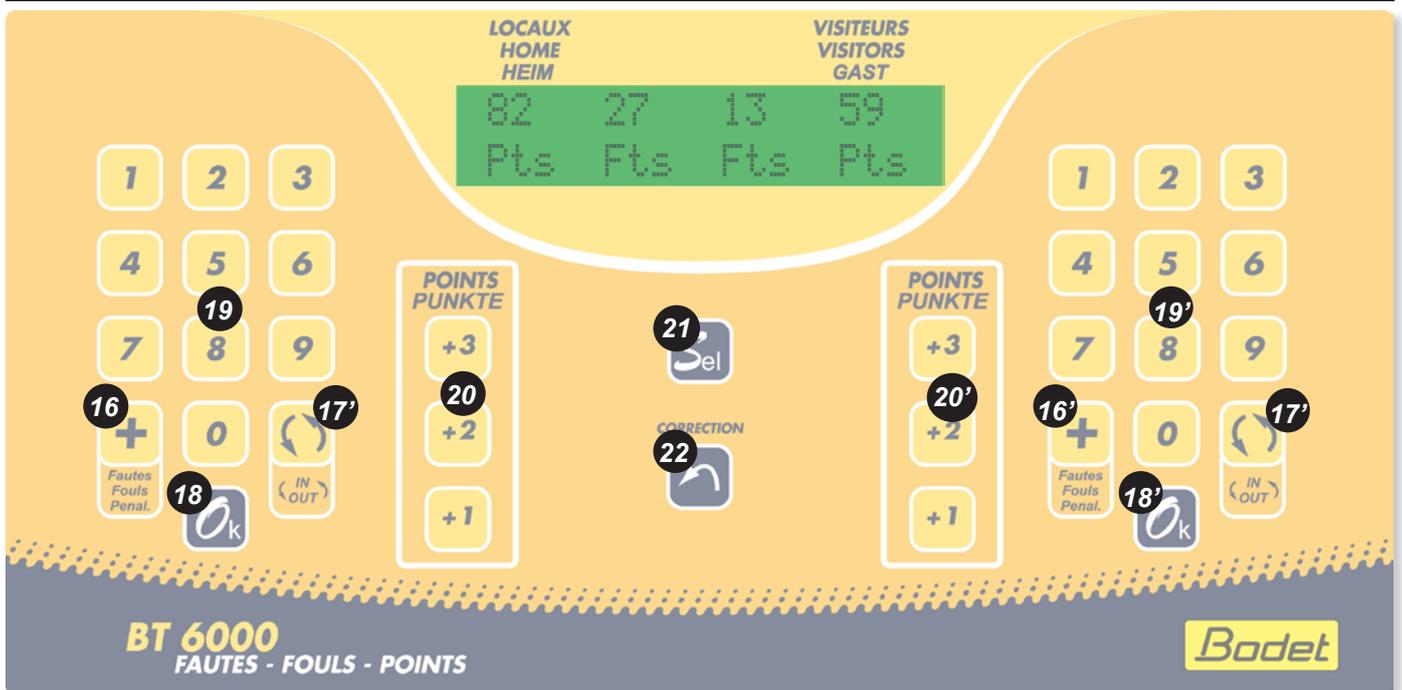
Sumario

1. Consola principal	6
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 pantalla 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
2. Consola secundaria	11
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
3. Generalidades sobre los cuadros de la gama BT6000	14
3.1 Visualización y ajuste de la hora y la temperatura	14
3.2 Copia de seguridad de los datos.....	14
3.3 Consejos de uso.....	14
4. Descripción por deporte	15
Tenis de mesa	15
Badminton	18
Netball	22
Rink Hockey	25
Floorball.....	30
Fútbol sala.....	35
Lucha.....	40
Boxeo	43
Squash	46
Pelota Vasca.....	49
Cricket Sala.....	52
Basic sport.....	55
Korfball	60

Consola principal



Consola secundaria



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) Siguiendo 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.

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).

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).

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).

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.

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

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

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

1.5 Mensaje en movimiento (únicamente en los marcadores con pantalla electrónica)

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

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).

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.

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

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

```
Ms9: FINAL__CHAMPION
NAT_2010_____→
```

```
Mensaje memorizado
```

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.

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.

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

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

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

```
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).

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

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

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. 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.

3.1 Visualización y ajuste de la hora

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.

3.2 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.

3.3 Consejos de uso

Inicie los partidos con una consola bien cargada.

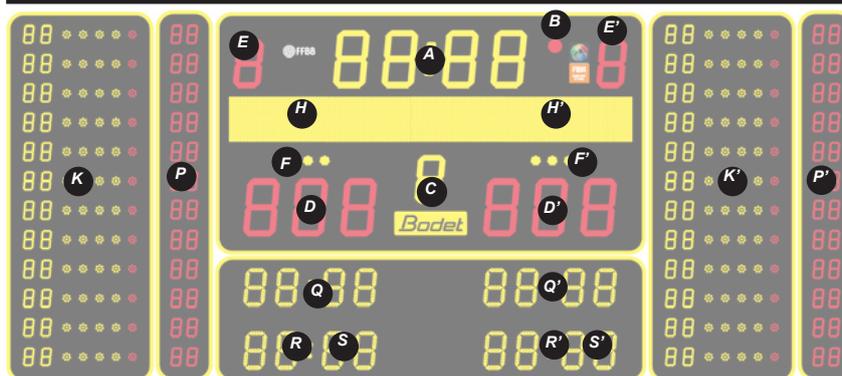
Desconecte la consola y guárdela en su bolsa de protección. Paso automático de la visualización del cuadro al modo hora.

4. Descripción por deporte

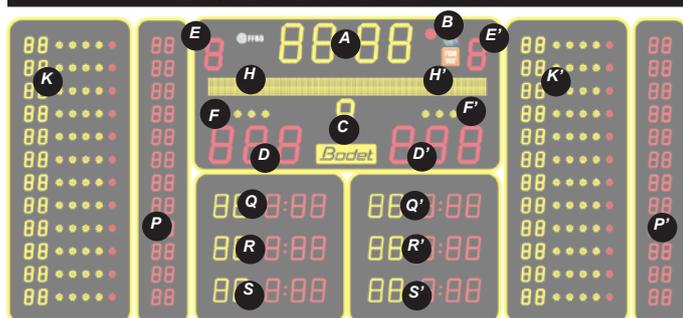
Tenis de mesa

1/3

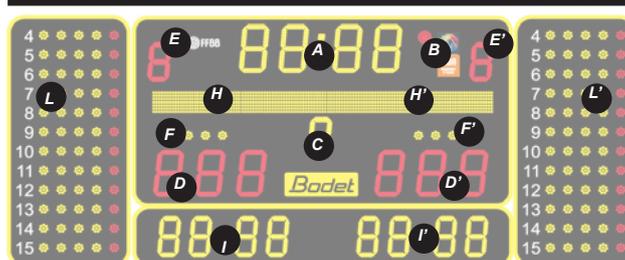
BT6030 / BT6130 / BT6230 / BT6330 / BT6530



BT6425 / BT6525 Evolution



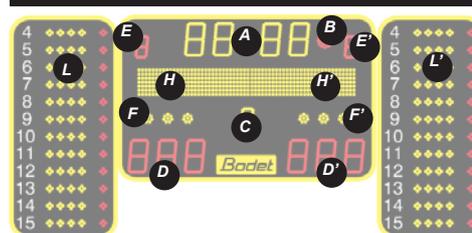
BT6025 / BT6125 / BT6225 / BT6325 Evolution



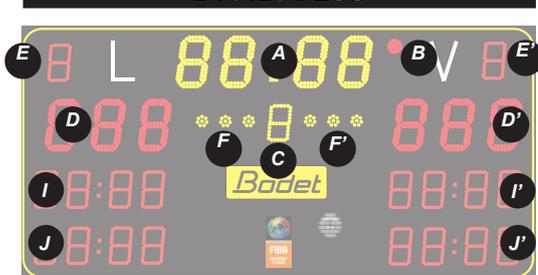
BT6120 / BT220 Club



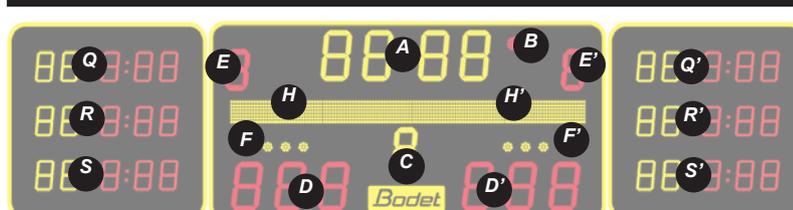
BT6015 / BT6215 Club



BT6120 PLUS



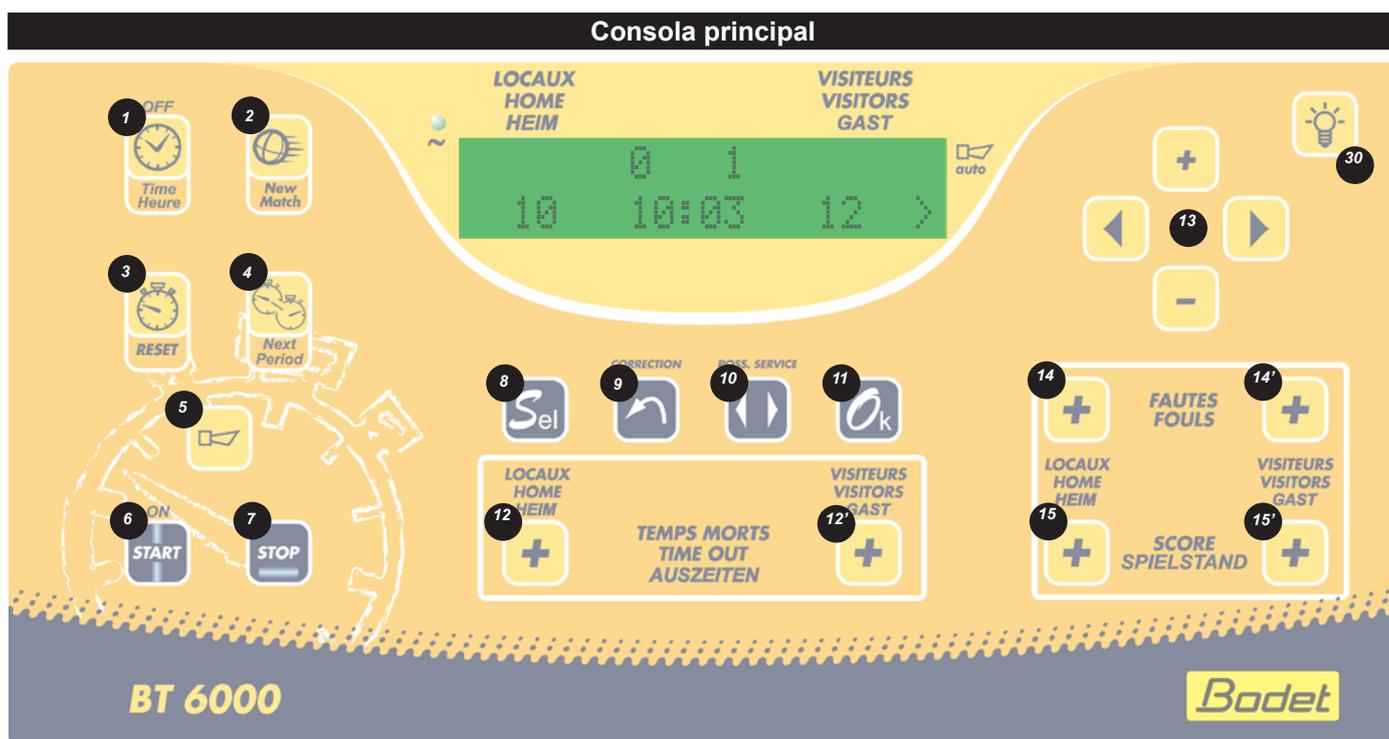
BT6625 Evolution



Denominación

Índice

Número de mangas ganadas o tiempos de juego.	A
Inutilizada.	B
Número de la manga en curso.	C
Puntos de la manga en curso LOC/VIS. Piloto de servicio LOC/VIS.	D y D'
Número de mangas ganadas LOC/VISIT.	E y E'
Inutilizada.	F y F'
Nombre de los jugadores configurable.	H y H'
Resultado de las mangas anteriores LOC/VIS.	I y I'
Resultado de las mangas anteriores LOC/VIS.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	P y P'
Resultado de las mangas anteriores LOC/VIS.	Q y Q'
Resultado de las mangas anteriores LOC/VIS.	R y R'
Resultado de las mangas anteriores LOC/VIS.	S y S'

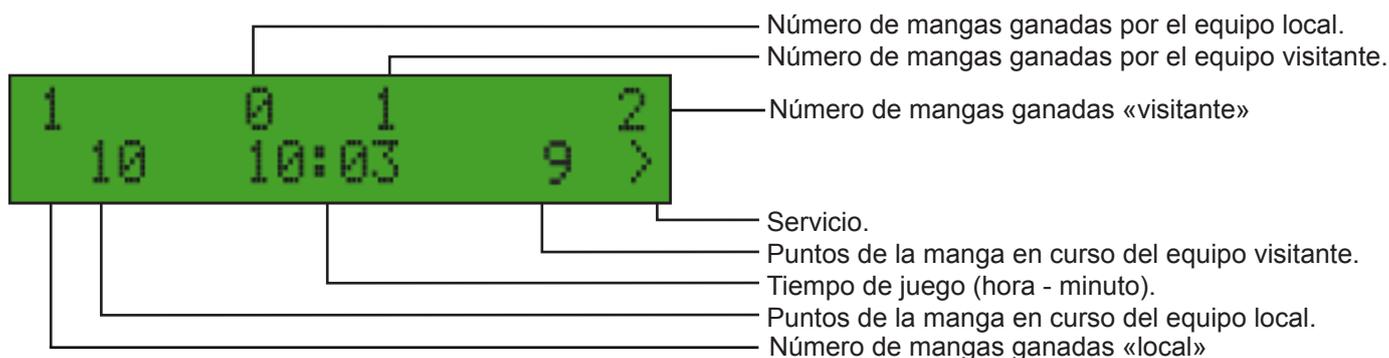


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Inutilizada.	3
Inutilizada.	4
Inutilizada.	5
Pone el cronómetro en marcha.	6
Detiene el cronómetro.	7
Acceso al menú de configuración.	8
Modo 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
En modo corrección: retirada de una entrada LOC/VIS.	12 y 12'
Teclas de navegación de los menús.	13
En modo corrección: retirada de una partida LOC/VIS.	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
Tenis de mesa 1: 5x11 Pts +TPos	5 mangas de 11 puntos (2 mangas ganadas) con visualización del tiempo de juego.
Tenis de mesa 2: 5x11 Pts	5 mangas de 11 puntos (2 mangas ganadas) sin visualización del tiempo de juego.

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

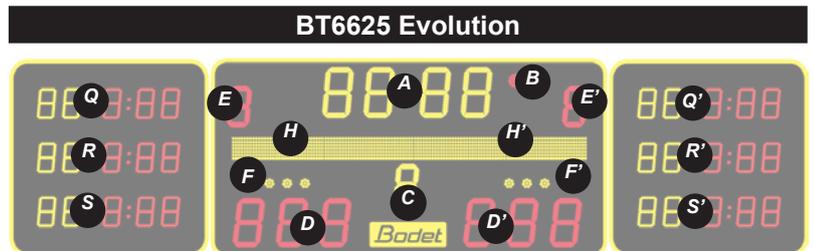
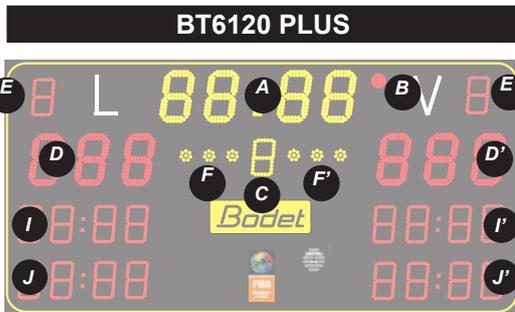
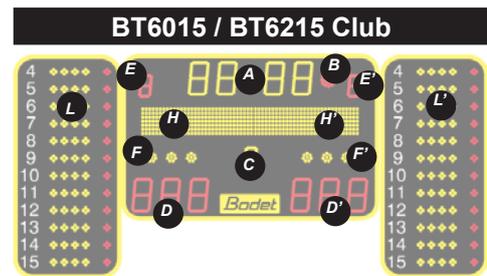
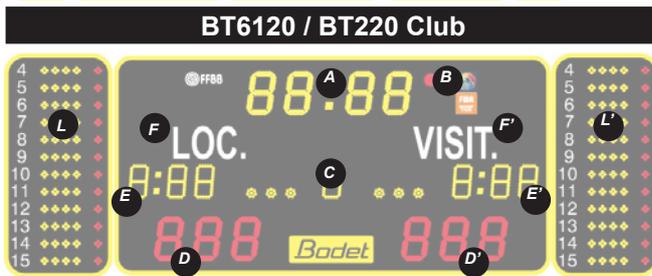
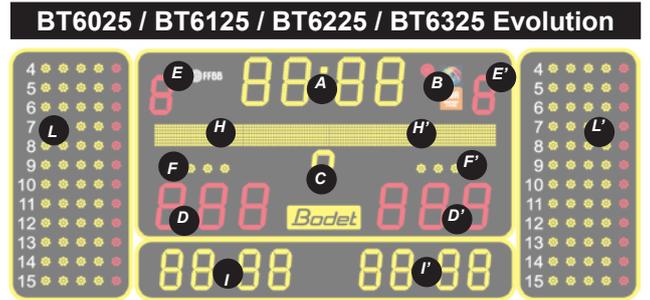
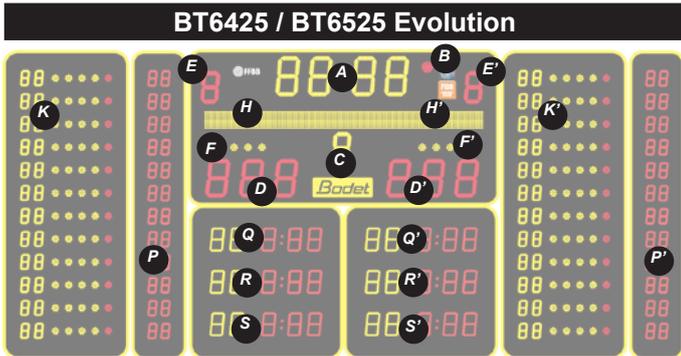
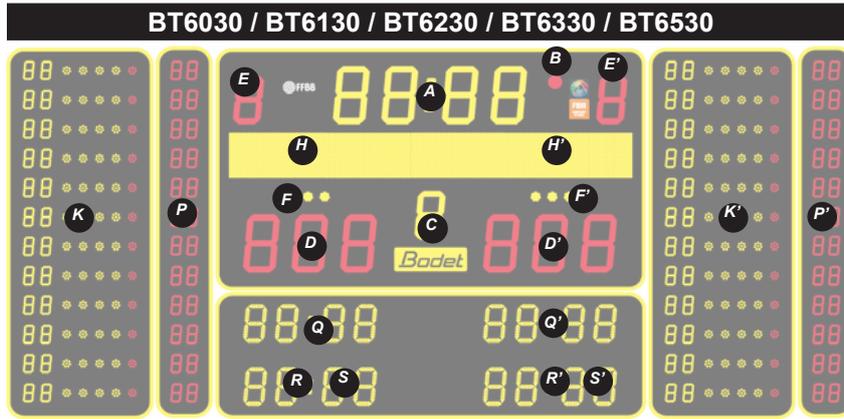
- El cambio de servicio se hace automáticamente cada dos puntos.
- Entre las mangas, no se descuenta tiempo de descanso. Si se programa, el tiempo de juego del partido arranca al pulsar Start/Stop (los dos puntos del cronómetro de la consola parpadean) y se detiene al obtenerse el primer punto (visualización hora-minuto).
- El timbre de la consola se puede desactivar en los parámetros del tenis de mesa.

Menú de configuración del deporte

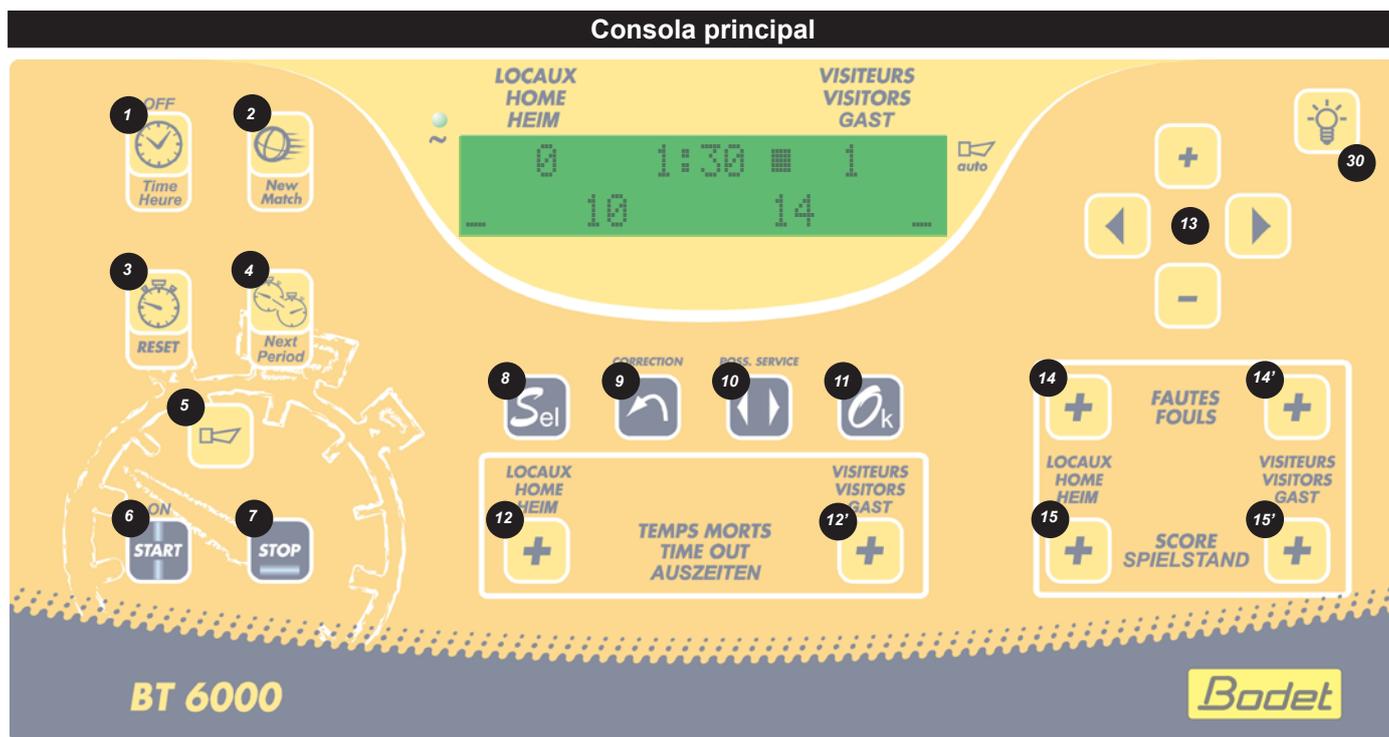
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- 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	Parámetros	Descripción
N de tantos /partido : 5	5	1 a 5 mangas	Número máximo de mangas por partido. Victoria del partido según el número de mangas ganadas.
N de puntos /tanto : 11	11	1 a 99 puntos	Número de puntos para victoria de una manga.
Cambio de servicio : 2	2	1 a 5	Selección del número de puntos de antes del cambio de servicio.
Activacion buzzer : 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.
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.



Denominación	Índice
Número de mangas ganadas o tiempos de juego o descanso.	A
Inutilizada.	B
Número del set en curso.	C
Puntos de la manga en curso LOC/VIS. Piloto de servicio LOC/VIS.	D y D'
Número de mangas ganadas LOC/VISIT.	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.	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'

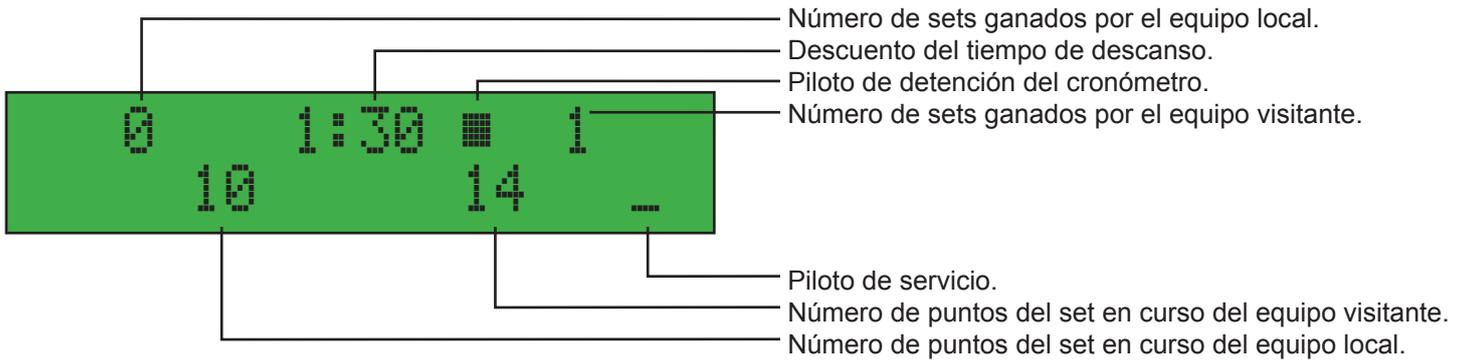


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Inutilizada.	3
Inutilizada.	4
Inutilizada.	5
Inutilizada.	6
Inutilizada.	7
Acceso al menú de configuración.	8
Modo corrección: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.	9
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 TM al final del descuento o pulsando la tecla correspondiente. En el menú principal, permiten la selección de un deporte. En el menú de configuración, permiten modificar los valores de los parámetros del juego.	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'
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
1: Badminton 3 x 21Pts	Nuevo reglamento Badminton con dos sets ganadores de 21 puntos - 2 puntos de prórroga a 20 iguales - Tiempo de descanso de 120 segundos automáticos.
2: Badminton 3 x 21Pts	Nuevo reglamento Badminton con dos sets ganadores de 21 puntos - 2 puntos de prórroga a 20 iguales - Tiempo de descanso de 120 segundos automáticos.
3: Badminton 3 x 21Pts	Nuevo reglamento Badminton con dos sets ganadores de 21 puntos - 2 puntos de prórroga a 20 iguales - Tiempo de descanso de 120 segundos automáticos.

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

- Reposición a cero de los puntos del último set y asignación del set ganado.
- Descuento de los tiempos de descanso, si están programados.
- La asignación del servicio se debe gestionar manualmente con la tecla de servicio.
- Para respetar el silencio de la sala, no hay bocina automática.
- Si se programa, el tiempo de juego del partido arranca al pulsar la tecla «Start/Stop». Los dos puntos del cronómetro de la consola parpadean y se detienen al obtenerse el último punto del set o el partido. Visualización hora y minuto.

Al final de un set

- Nuevo reglamento : a 20 iguales, la prórroga es de dos puntos ganadores. Si el tanteo está en 29, gana el set el primero que llegue a 30.
- 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.

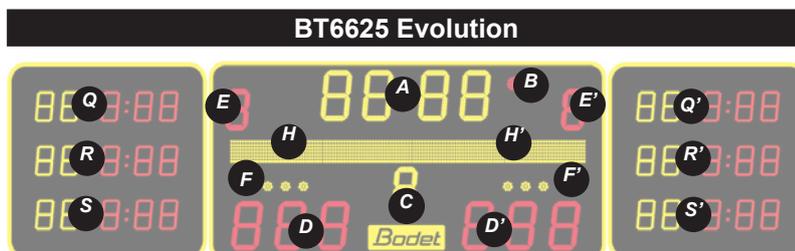
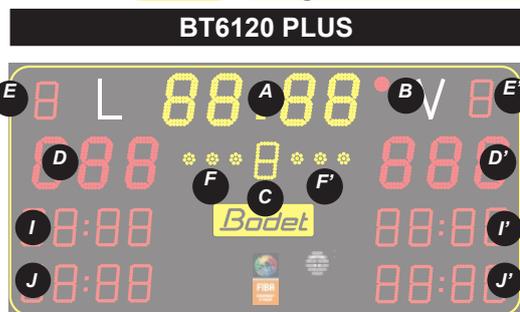
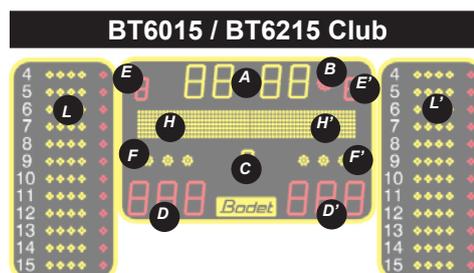
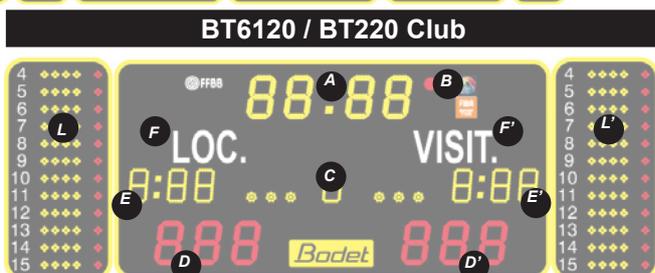
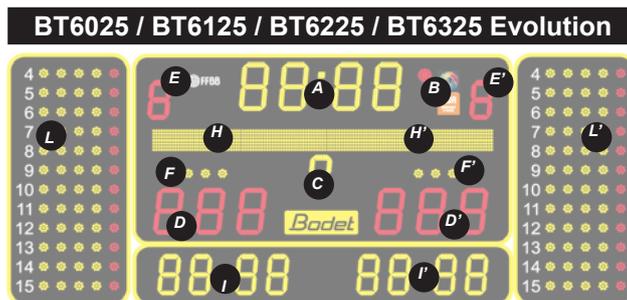
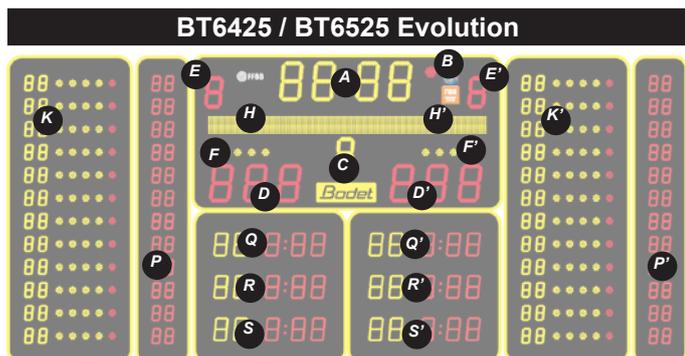
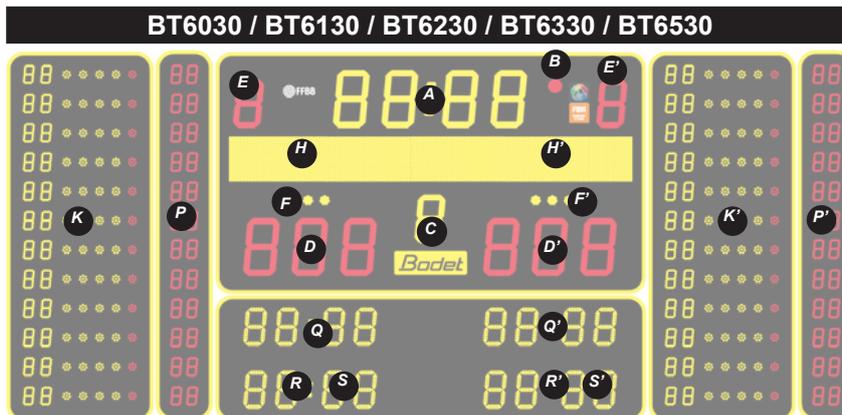
Nota : los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop» y los tiempos muertos en la correspondiente tecla «Tiempos muertos». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego no arranca automáticamente. Arranque pulsando la tecla «Start/Stop».

Menú de configuración del deporte

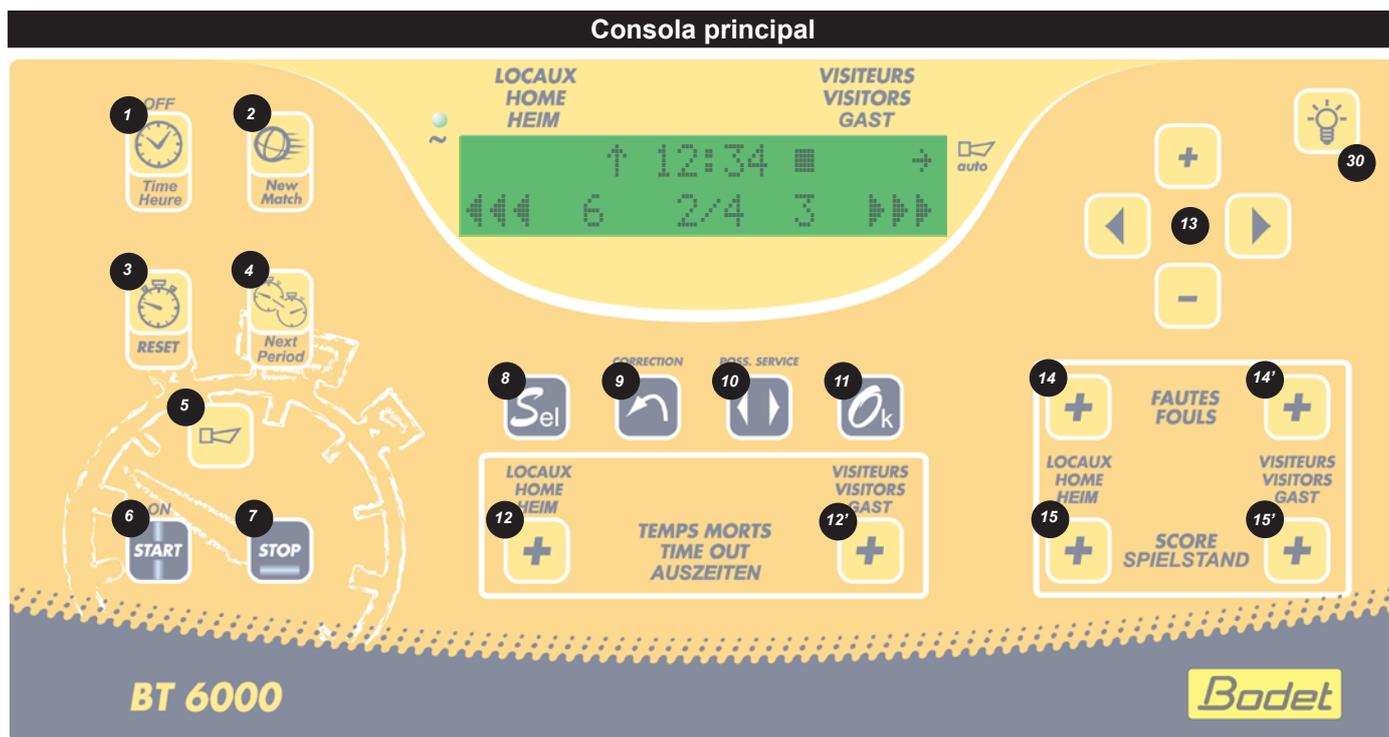
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- 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 tantos /Partido : 3	3	3	1 a 5 servicios	Selección del número de sets máximo por partido.
N de puntos /tanto : 21	21	21	1 a 99 puntos	Selección del número de puntos por set para asignación automática del set si hay dos puntos de diferencia.
Tiempo de juego llamar : No	No	No	Sí o No	Sirve para gestionar y ver en el cuadro el tiempo de juego total del partido. Pulse «Start» al iniciarse el partido.
Tpo de descanso llamar : No	No	No	Sí o No	Muestra en el cuadro el tiempo de descanso entre sets (visualización consola y cuadro).
Tpo descanso entre tanto: 120seg	120 seg	120 seg	0 a 990 segundos	Si es igual a cero, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, la consola descontará automáticamente la duración programada al final del set. Pulse «Stop» para detener este descuento.
Tpo descanso ultim-tanto: 120seg	120 seg	120 seg	0 a 990 segundos	Si es igual a cero, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, la consola descontará automáticamente la duración programada al final del set. Pulse «Stop» para detener este descuento.
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.
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
Cronómetro minutos-segundos. Descuento del tiempo de descanso entre los periodos de juego.	A
Piloto de detención del 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'
Inutilizada.	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'
Inutilizada.	I e I'
Inutilizada.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	P y P'
Inutilizada.	Q y Q'
Inutilizada.	R y R'
Inutilizada.	S y S'

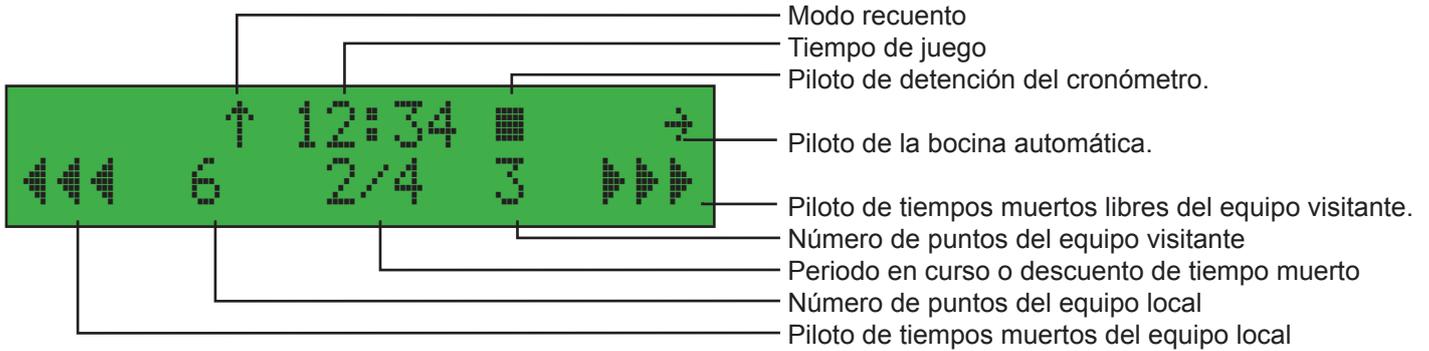


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Inutilizada.	3
Pasa al siguiente periodo de juego.	4
Activación o desactivación inmediata de la bocina. Duración de pulsación = Duración del 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 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'
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
Netball 1: 4 x 15 min	Juego en 4 periodos de 15 minutos - Puesta a cero del cronómetro al final del periodo - TM de 60 segundos - Bocina automática.
Netball 2: 2 x 20 min	Juego en 4 periodos de 20 minutos - Puesta a cero del cronómetro al final del periodo - TM de 60 segundos - 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

- Descuento de los tiempos de descanso, si están programados.
- Reset de los tanteos a negro, si se produce una corrección cuando el marcador está a cero.

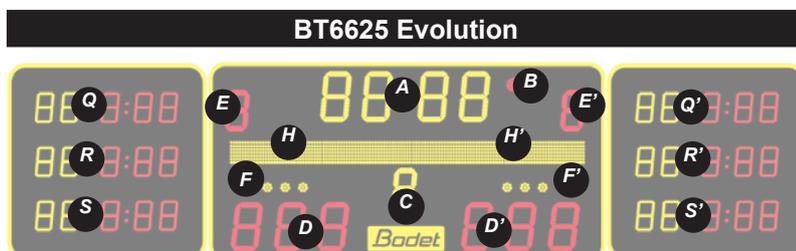
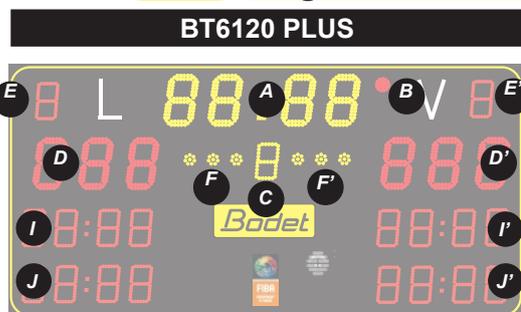
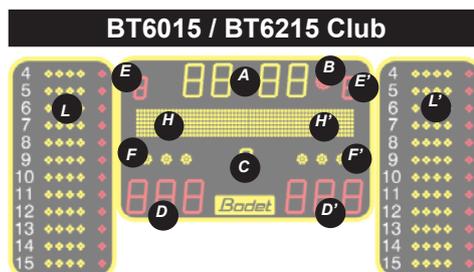
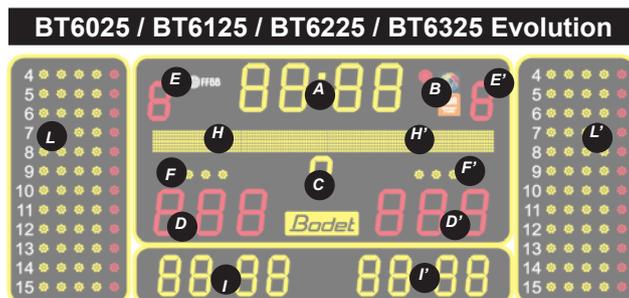
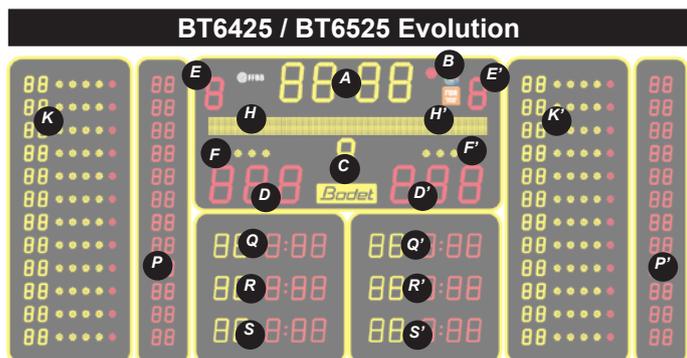
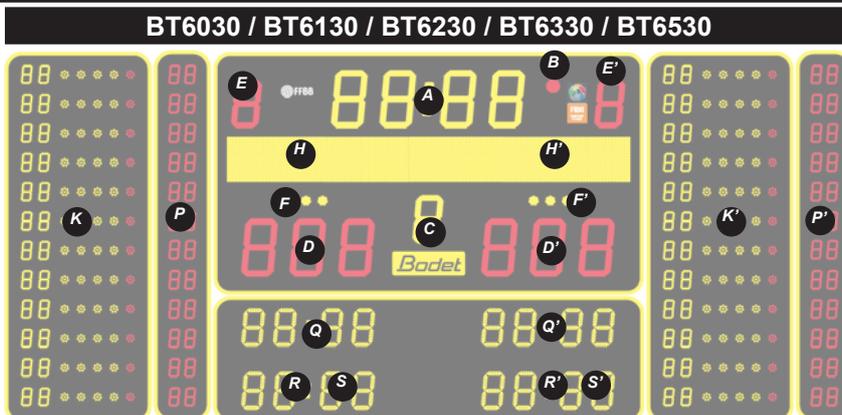
Nota : los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop» y los tiempos muertos en la correspondiente tecla «Tiempos muertos». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego no arranca automáticamente. Arranque pulsando la tecla «Start/Stop».

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) :

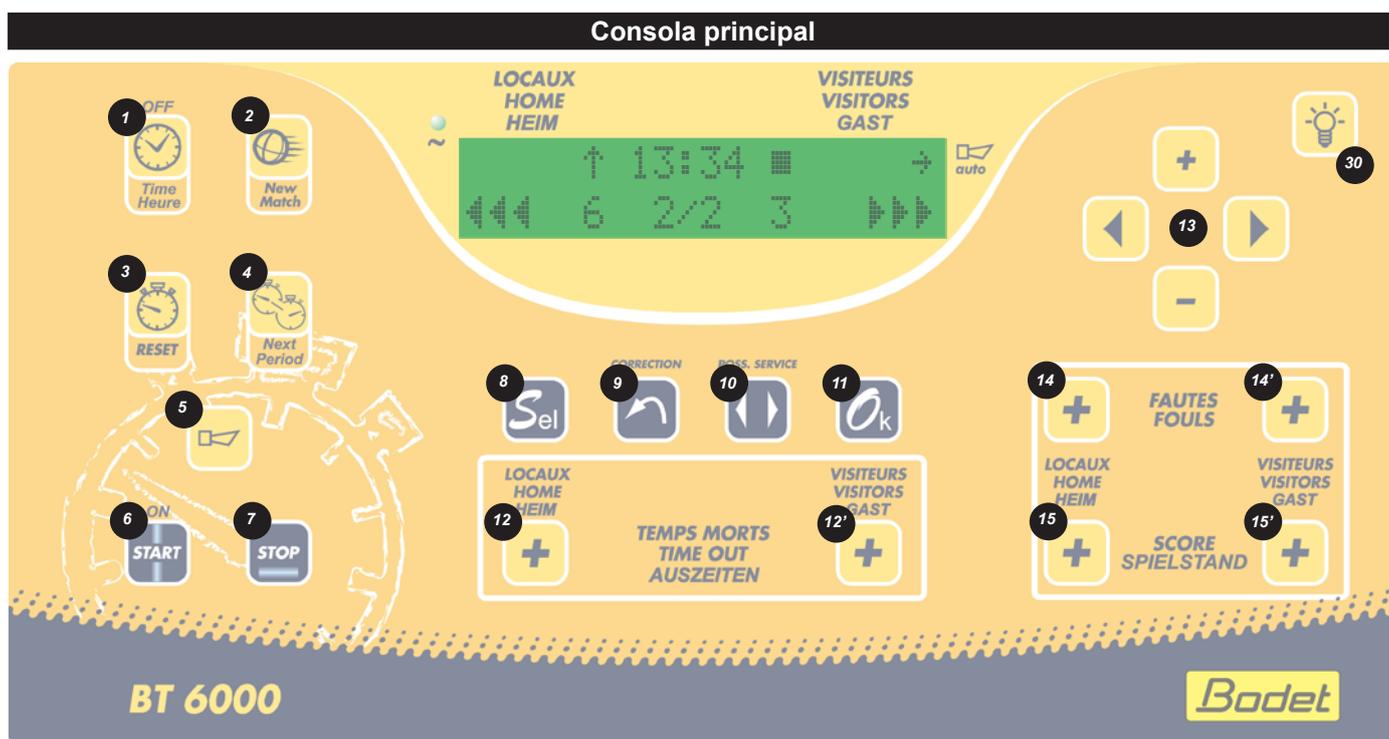
- Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO-, modifique los valores de cada parámetro.
- Para pasar al siguiente parámetro, pulse la tecla FLECHA DERECHA (13).
- Para volver al parámetro anterior, pulse la tecla FLECHA IZQUIERDA (13).
- Pulse la tecla OK (11).

Tipo 1	Tipo 2	Parámetros	Descripción
Duración Periodo Partido : 20 min	15 min	1 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de juego.
N periodo /Partido : 4	2	1 a 9 periodos	Selección del número de periodos.
Tiempo muerto duracion : 60 seg	60 seg	0 a 99 segundos	Selección de la duración de los tiempos muertos.
Claxon antes fin de 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.
Extra tiempo duracion : 0 min	0 min	0 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de prórroga. Si es igual a cero, no hay prórroga.
Resultado mantenido Durante : 60seg	60 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.
Activacion claxon duracion : 3 seg	3 seg	0 a 5 segundos	Si es mayor que cero, limita la duración del toque de bocina para reducir el nivel de ruidos en la sala.
LLlamada Parametros fabrica : No	No	Si 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.

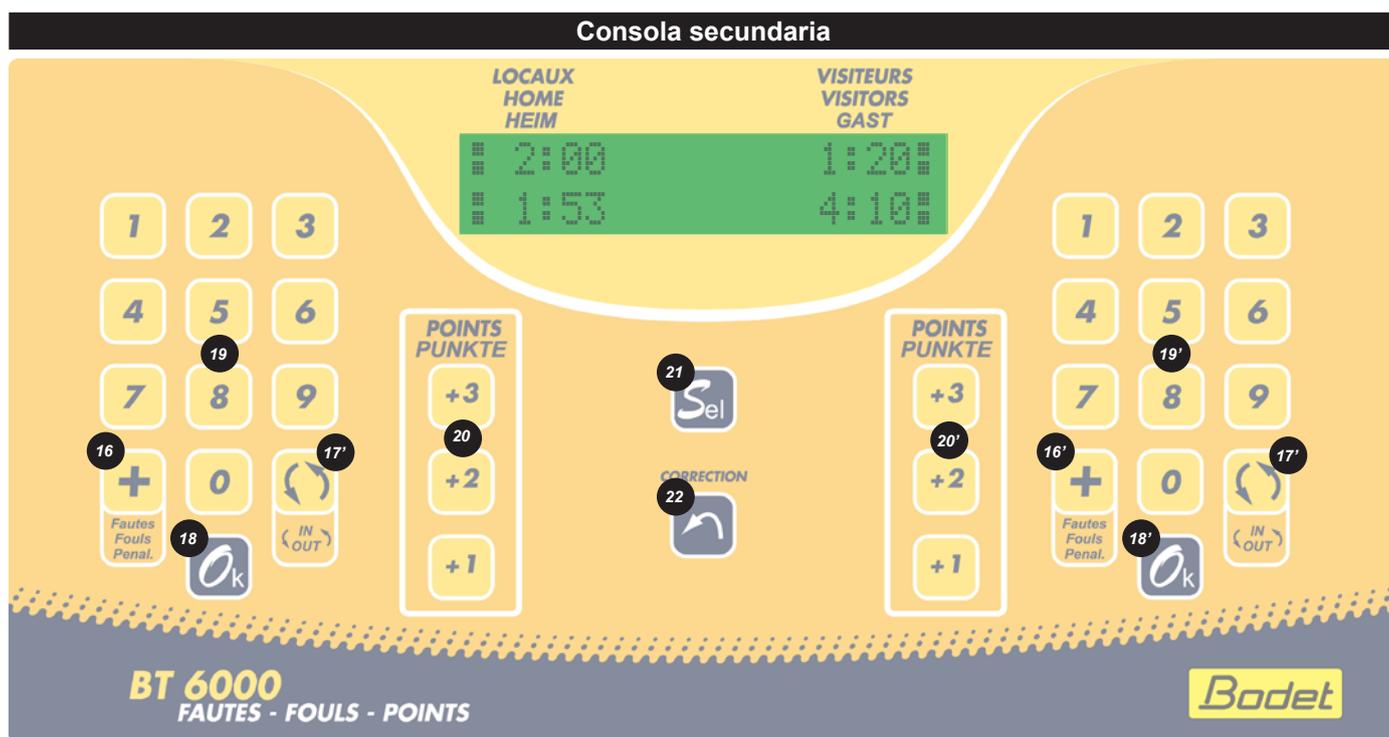


Denominación	Índice
Cronómetro minutos-segundos. Descuento del tiempo de descanso entre los periodos de juego.	A
Piloto de detención del cronómetro. Se enciende cuando el cronómetro se detiene y en los tiempos de descanso.	B
Número del periodo en curso (E para prórroga).	C
Tanteos LOC/VIS.	D y D'
Indica el número de tiempos de penalización o los tiempos muertos.	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'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	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 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'
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



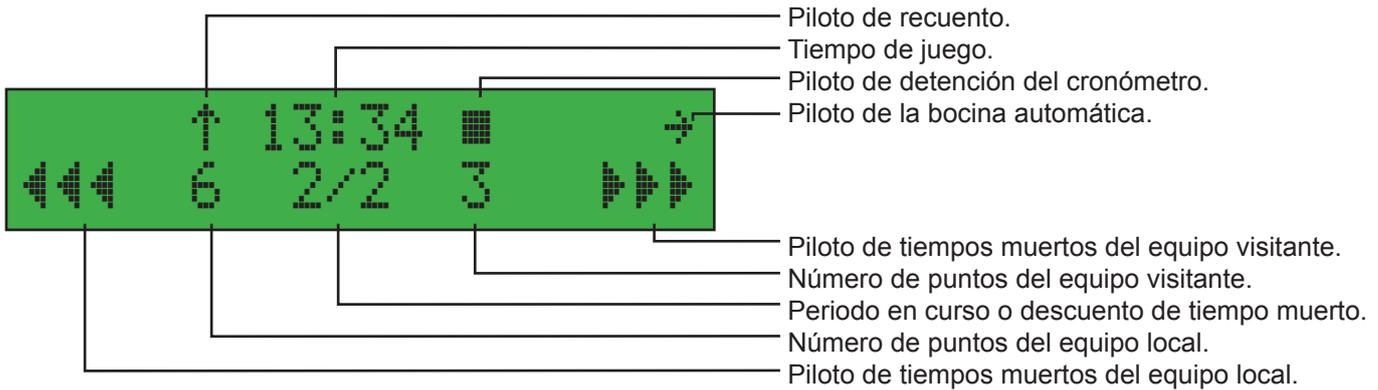
Denominación	Índice
Inutilizada.	16 y 16'
Inutilizada.	17 y 17'
Inutilizada.	18 y 18'
Teclado numérico para iniciar una penalización. Teclee 1 o 3 para iniciar una penalización de dos minutos, o 4 o 6 para iniciar una penalización de 5 minutos. El resto de los números no tienen uso.	19 y 19'
Inutilizada.	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

La consola secundaria se utiliza sólo con los paneles BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230 y BT6330. Las teclas de falta (14) y (14') de la consola principal se desactivan entonces.

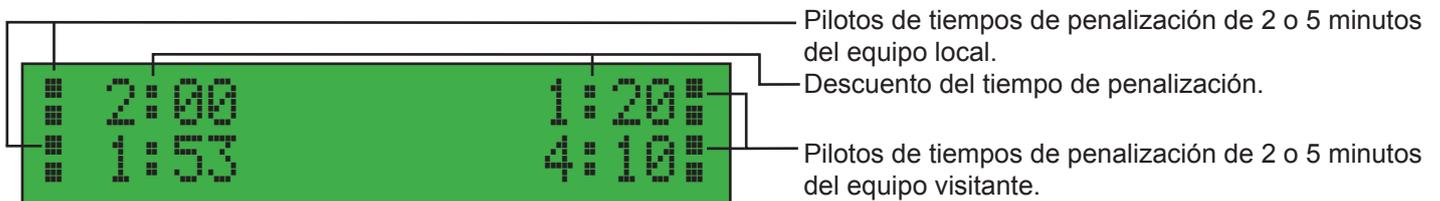
Tipo de deporte	Denominación
Rink Hockey 1: 2 x 25 min	Juego en dos periodos de 25 minutos - Puesta a cero del cronómetro al final del periodo - TM de 60 segundos - Bocina automática.
Rink Hockey 2: 2 x 25 min	Juego en dos periodos de 25 minutos - Puesta a cero del cronómetro al final del periodo - TM de 60 segundos - Bocina automática.

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

Pantalla de la consola principal



Pantalla de la consola secundaria



Entre los periodos de juego

- Borrado de los pilotos de tiempo muerto.
- Descuento del tiempo de descanso, si está programado (visualización en lugar del cronómetro), sólo entre el segundo y el tercer periodo. El contacto del piloto de detención del cronómetro está activado.

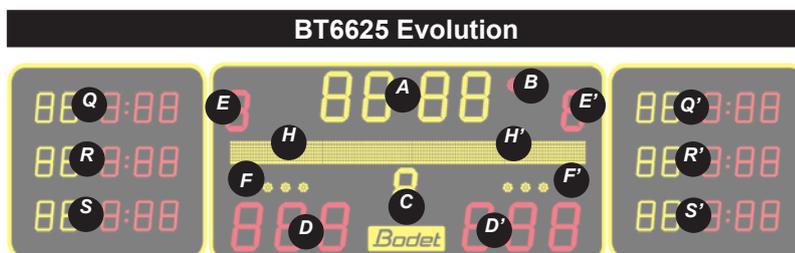
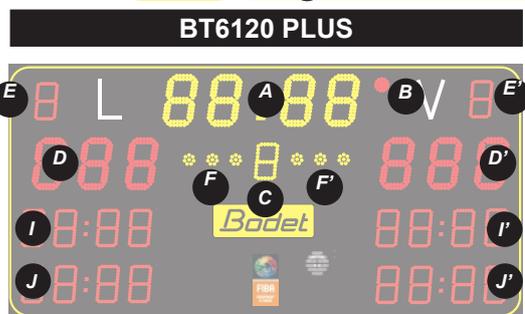
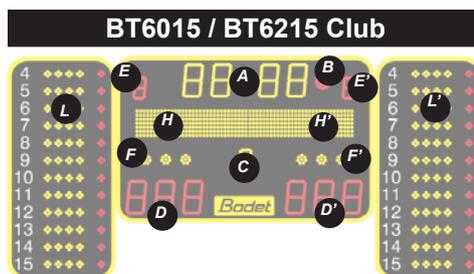
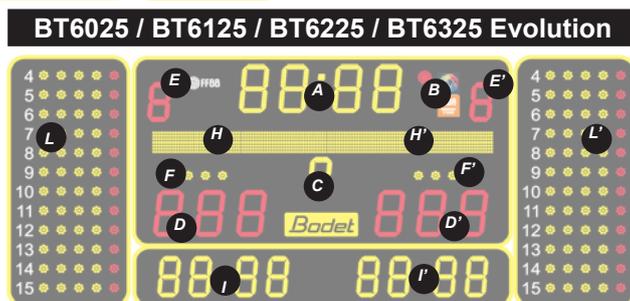
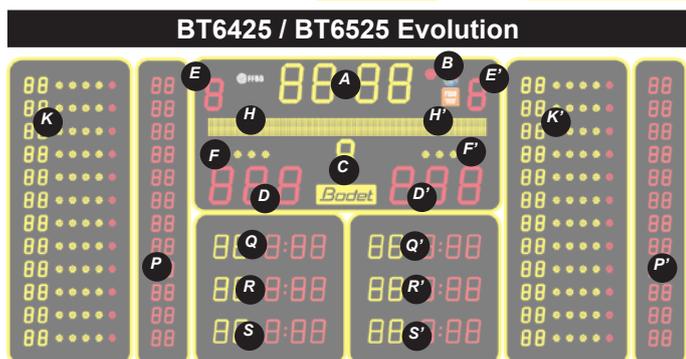
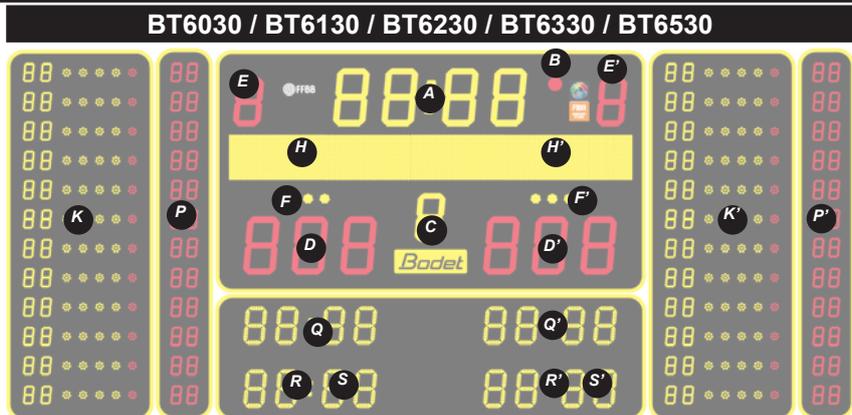
Nota : los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop» y los tiempos muertos en la correspondiente tecla «Tiempos muertos». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego no arranca automáticamente. Arranque pulsando la tecla «Start/Stop».

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) :

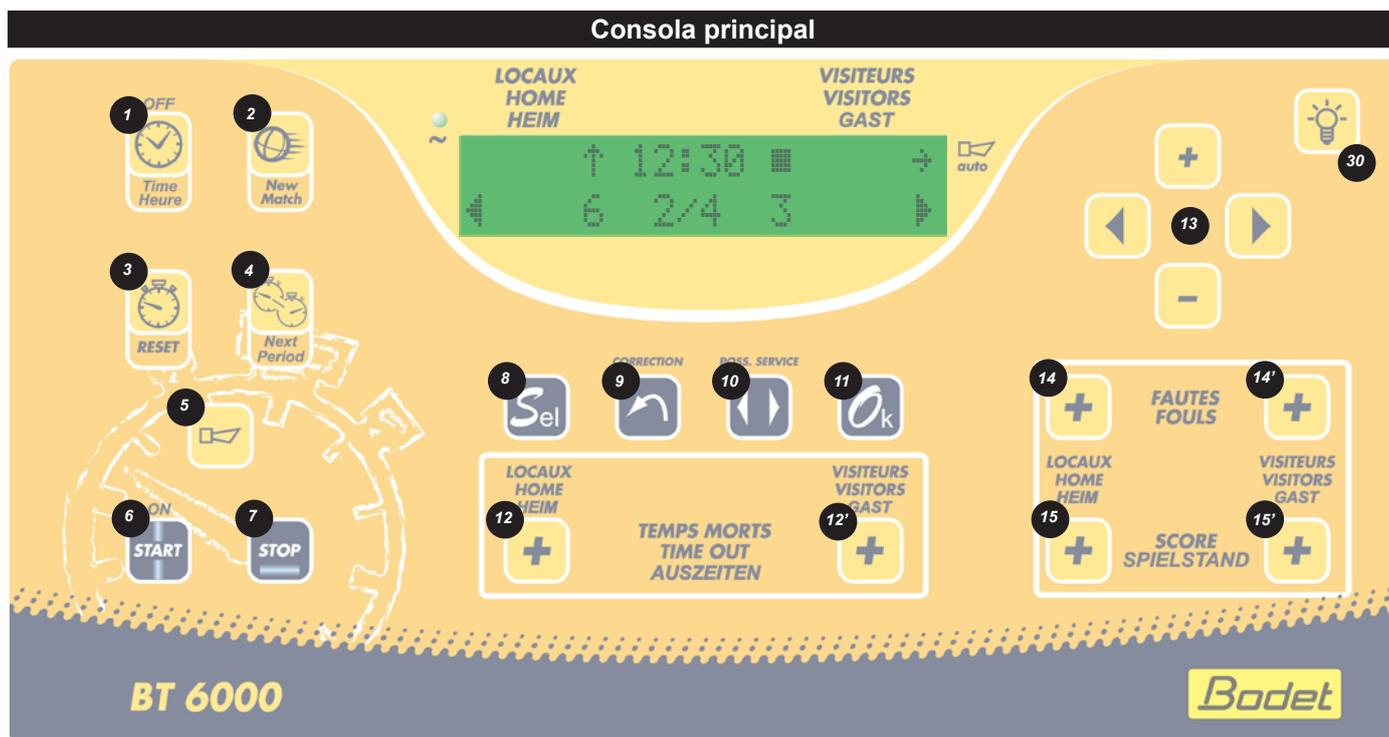
- Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO-, modifique los valores de cada parámetro.
- Para pasar al siguiente parámetro, pulse la tecla FLECHA DERECHA (13).
- Para volver al parámetro anterior, pulse la tecla FLECHA IZQUIERDA (13).
- Pulse la tecla OK (11).

Tipo 1	Tipo 2	Parámetros	Descripción
Duración periodo Partido : 25 min	25 min	1 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de juego.
Chrono en contaje : Si	Si	Si o No	Selección de la cronómetro en contaje o descuento.
N periodo /Partido : 2	2	1 a 9 periodos	Selección del número de periodos.
Duración descanso 1/2Partido: 0 min	0 min	0 a 90 minutos	Si es igual a cero, no hay descuento automático. Si es mayor que cero, el cuadro va a descontar la duración programada al final del periodo de juego tras un plazo de 20 segundos al final del periodo.
Claxon antes fin descanso : 0 seg	0 segundos	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 inicio del partido.
Tiempo muerto duración : 60 seg	60 segundos	0 a 99 segundos	Selección de la duración de los tiempos muertos.
Claxon antes fin de TM : 10 seg	10 segundos	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.
Extra tiempo duración : 15 min	15 min	0 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de prórroga. Si es igual a cero, no hay prórroga.
Penalización duración : 4 min	4 min	0 a 9 minutos	Tiempos de penalización programable.
Resultado mantenido Durante : 60 seg	60 segundos	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	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.

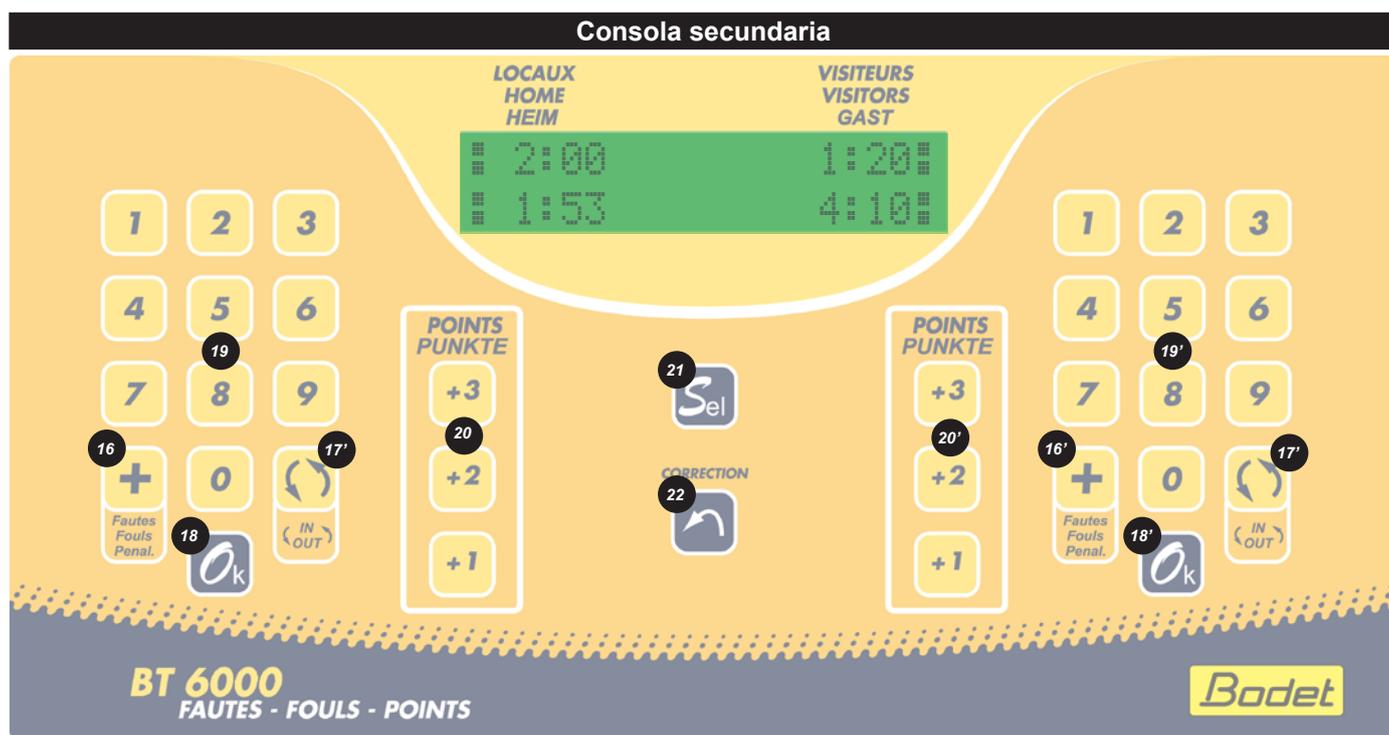


Denominación	Índice
Cronómetro minutos-segundos.	A
Piloto de detención del cronómetro. Se enciende cuando el cronómetro se detiene y en los tiempos de descanso.	B
Número del periodo en curso (E para prórroga).	C
Tanteos LOC/VIS.	D y D'
Inutilizada.	E y E'
3 pilotos de tiempo muerto LOC/VIS (parpadea 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'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	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 de 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



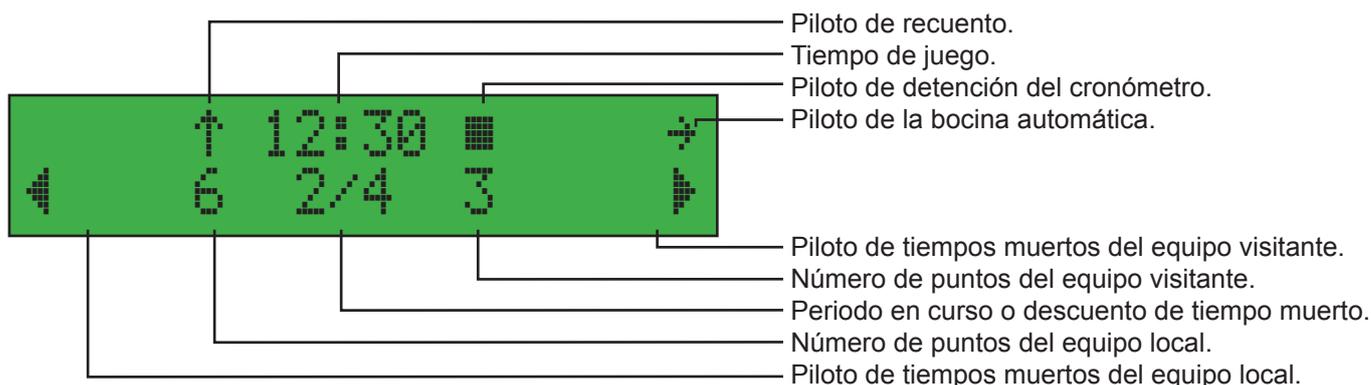
Denominación	Índice
Affectation d'une pénalité LOC/VISIT.	16 y 16'
Inutilizada.	17 y 17'
Touche validation d'une pénalité.	18 y 18'
Teclado numérico para iniciar una penalización.	19 y 19'
Inutilizada.	20 y 20'
Inutilizada.	21
Modo corrección: al pulsar levemente la tecla, la pantalla parpadea. Una vez realizadas las correcciones, pulse la tecla para volver al modo normal.	22

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

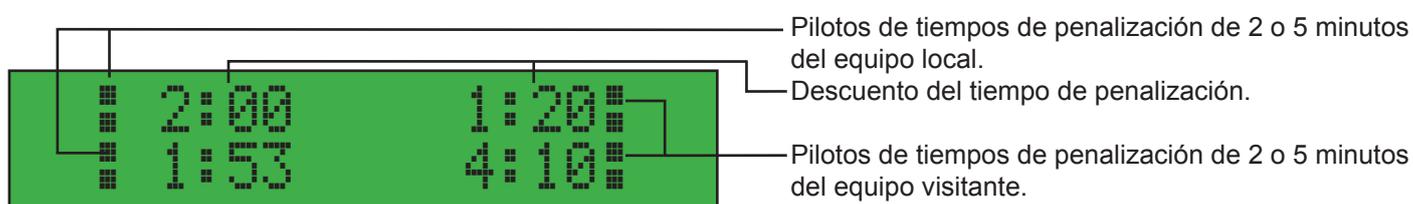
Tipo de deporte	Denominación
1: Floorball 3 x 20 min	Juego en tres periodos de 20 minutos - TM de 30 segundos - Bocina automática.
2: Floorball 4 x 15 min	Juego en cuatro periodos de 15 minutos - TM de 30 segundos - Bocina automática.

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

Pantalla de la consola principal



Pantalla de la consola secundaria



Entre los periodos de juego

- 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».

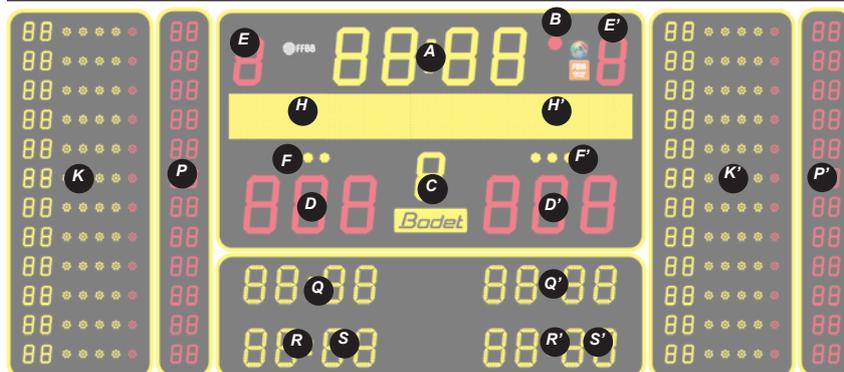
Menú de configuración del deporte

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):

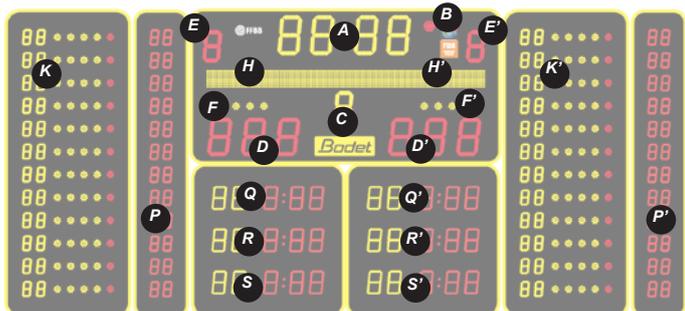
- Con las teclas ARRIBA+ y ABAJO-, modifique los valores de cada parámetro.
- Para pasar al siguiente parámetro, pulse la tecla FLECHA DERECHA (13).
- Para volver al parámetro anterior, pulse la tecla FLECHA IZQUIERDA (13).
- Pulse la tecla OK (11).

Tipo 1	Tipo 2	Parámetros	Descripción
Duracion Periodo Partido : 20 min	15 min	1 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de juego.
N periodo /Partido : 3	4	1 a 9 periodos	Selección del número de periodos.
Duracion tps descanso auto : 10 min	10 min	0 a 99 segundos	Selección de la duración de cada tiempos de descanso. Si es igual a cero, no hay prórroga.
Claxon antes fin tps descanso : 0 sec	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.
Tiempo muerto duracion : 30 sec	30 seg	0 a 99 segundos	Selección de la duración de los tiempos muertos. Si es igual a cero, no tiempos muertos.
Claxon antes fin de TM : 10 sec	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.
Extra tiempo duracion : 0 min	0 min	1 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de prórroga. Si es igual a cero, no hay prórroga.
Resultado mantenido Durante : 30 sec	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.

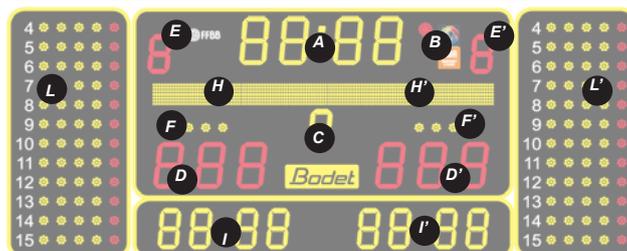
BT6030 / BT6130 / BT6230 / BT6330 / BT6530



BT6425 / BT6525 Evolution



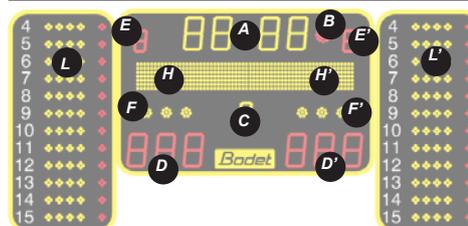
BT6025 / BT6125 / BT6225 / BT6325 Evolution



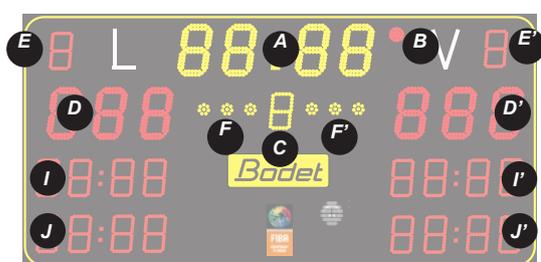
BT6120 / BT220 Club



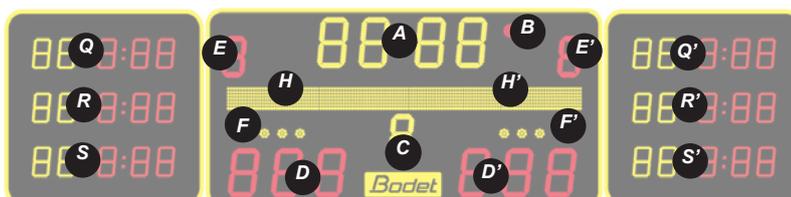
BT6015 / BT6215 Club



BT6120 PLUS



BT6625 Evolution

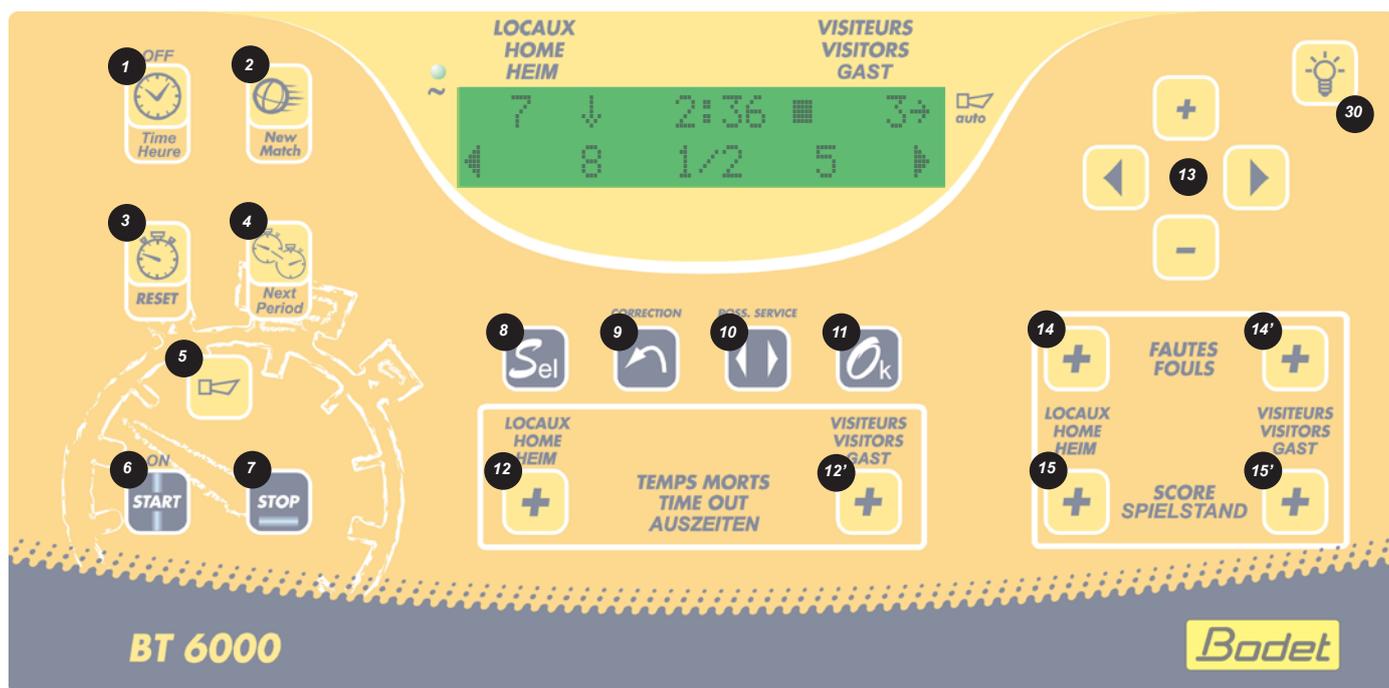


Denominación

Índice

Cronómetro en minutos-segundos (visualización en décimas de segundo para el último minuto de juego).	A
Descuento del tiempo de descanso entre periodos de juego.	B
Piloto de detención del cronómetro. Se enciende cuando el cronómetro se detiene y en los tiempos de descanso.	C
Número del periodo en curso (E para prórroga).	D et D'
Tanteos de 0 a 999 LOC/VIS.	E et E'
Acumulación de faltas equipos LOC/VIS. Vuelta a cero de la acumulación de faltas de los equipos al finalizar cada periodo.	F et F'
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.	G et G'
Nombre de los jugador configurable.	H et H'
Nombre de los equipos configurable.	I et I'
Última falta personal LOC/VIS (n° de jugador / número de faltas).	J et J'
Asignación de tiempo muerto a los equipos local o visitante.	K et K'
Faltas personales LOC/VIS con número de jugadores configurable.	L et L'
Faltas personales LOC/VIS con número de jugadores serigrafado no modificable.	P et P'
Número de puntos por jugador.	Q et Q'
Última falta personal LOC/VIS (n° de jugador / número de faltas).	R et R'
Inutilizada.	S et S'
Asignación de tiempo muerto a los equipos local o visitante.	

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
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 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. 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



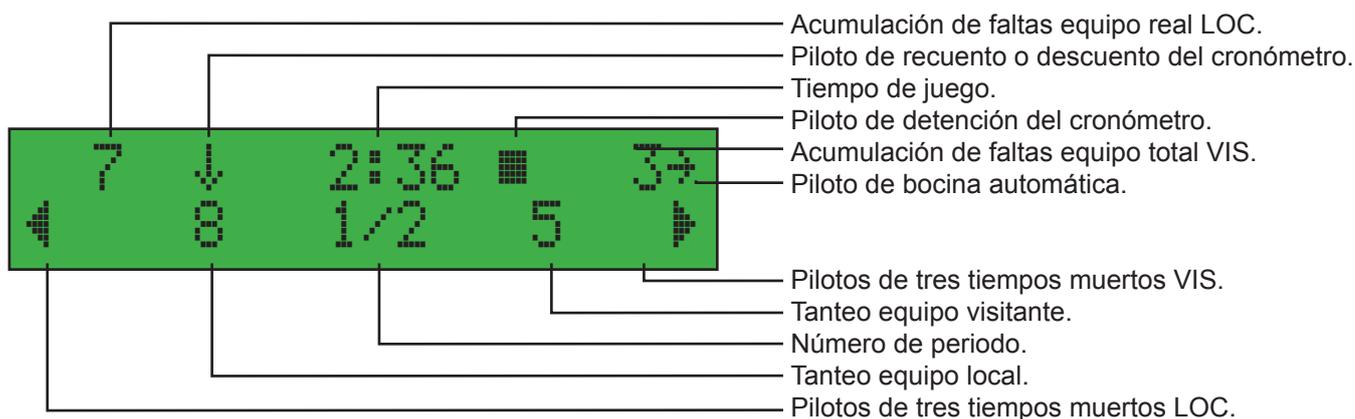
Denominación	Índice
Activación o desactivación inmediata de la bocina. Duración de pulsación = Duración del toque de la bocina.	5
Asignación de una falta personal al equipo local o visitante.	16 y 16'
Inutilizada.	17 y 17'
Tecla de confirmación de una falta personal.	18 y 18'
Teclado numérico para introducir el número del jugador.	19 y 19'
Teclas tanteo 1, 2 o 3 puntos para el equipo o para un jugador Local / Visitant.	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

La consola secundaria se utiliza sólo con los paneles BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230 y BT6330. Las teclas de falta (14) y (14') de la consola principal se desactivan entonces.

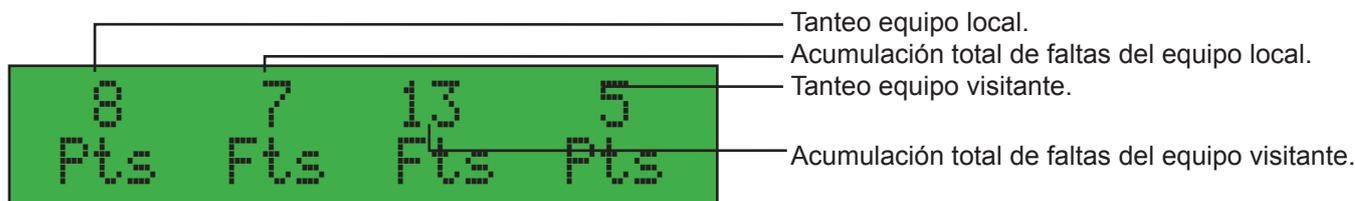
Tipo de deporte	Denominación
1: Futsal 2 x 20 min	Juego en dos periodos de 20 minutos - Acumulación de faltas por equipo: cinco por periodo - Tiempo muerto de un minuto - Tiempo de descanso de 10 minutos.
2: Futsal 2 x 20 min	Juego en dos periodos de 20 minutos - Acumulación de faltas por equipo: cinco por periodo - Tiempo muerto de un minuto - Tiempo de descanso de 10 minutos.

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

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.

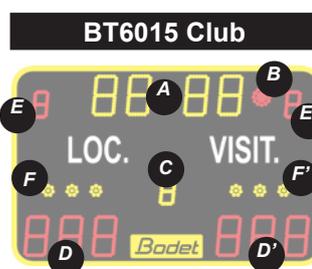
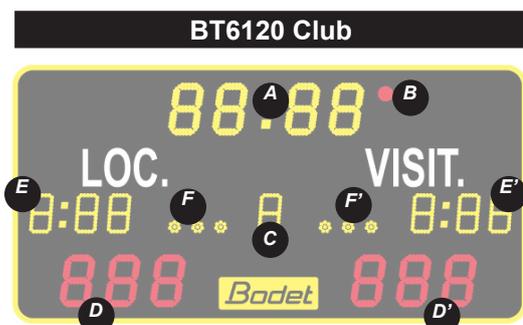
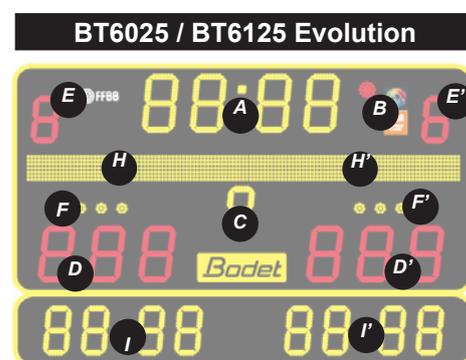
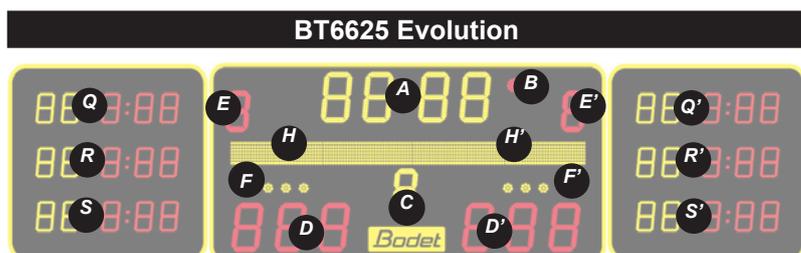
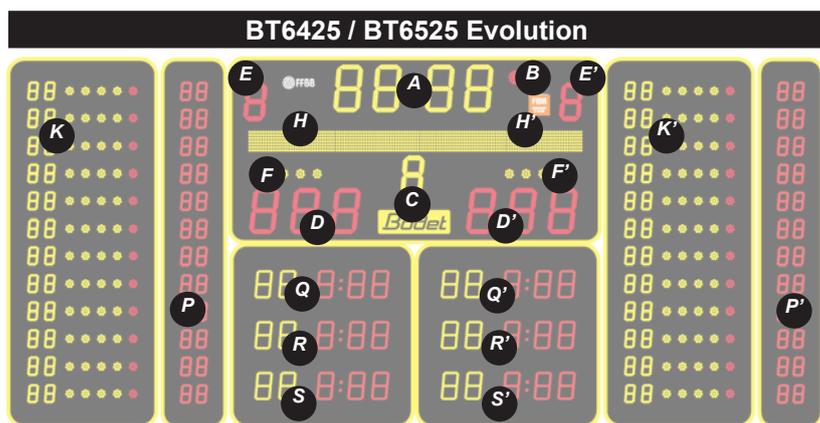
Nota : los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop» y los tiempos muertos en la correspondiente tecla «Tiempos muertos». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego no arranca automáticamente. Arranque pulsando la tecla «Start/Stop».

Menú de configuración del deporte

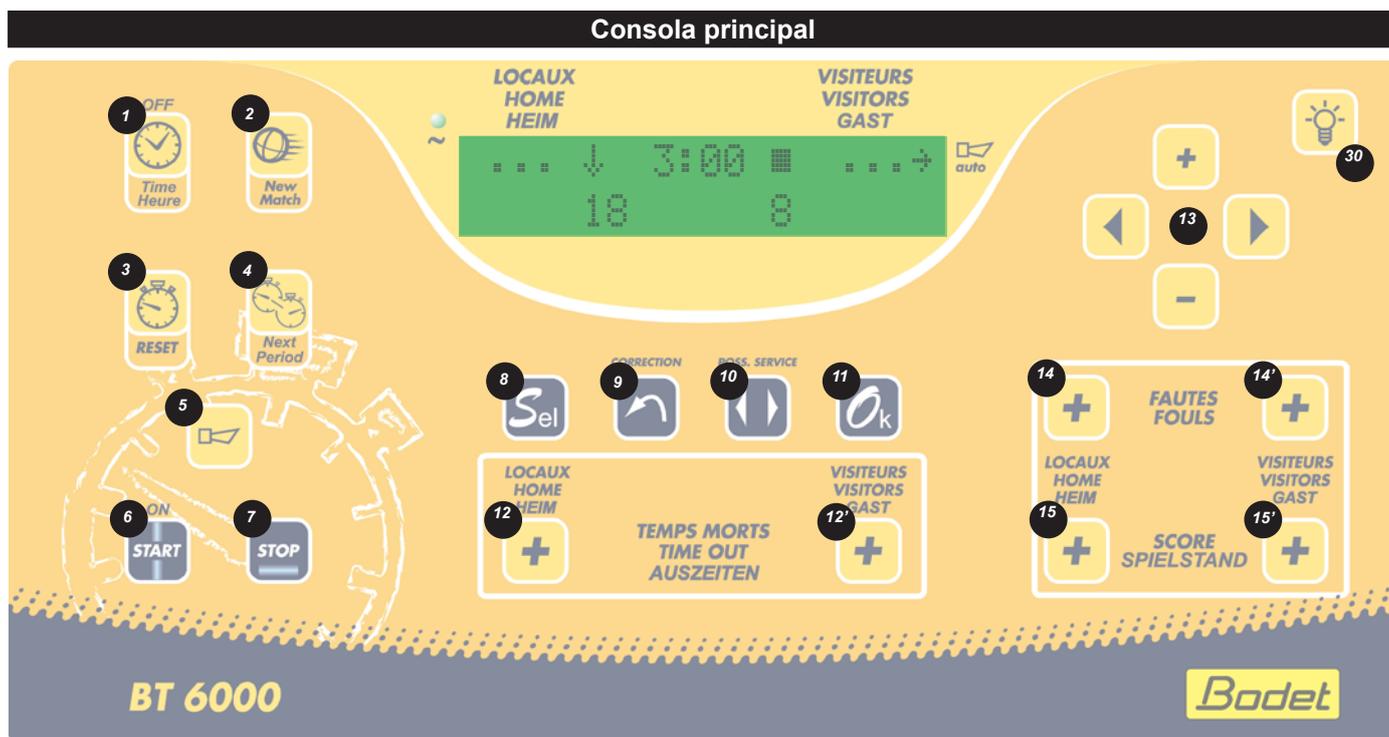
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- 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	Parámetros	Descripción
Duración periodo partido : 15 min	20 min	1 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de juego.
Chrono en contaje : No	No	Si o No	Selección de la cronómetro en contaje o descuento.
N periodo /partido : 2	2	1 a 9 periodos	Selección del número de periodos.
Duración descanso mi- partido : 15 min	15 min	1 a 90 minutos	Selección de la duración descanso en el medio tiempo.
Tiempo muerto duración : 60 seg	60 segundos	0 a 99 segundos	Selección de la duración de los tiempos muertos.
Claxon antes fin de TM : 10 seg	10 segundos	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.
Extra tiempo duración : 5 min	5 min	0 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de prórroga. Si es igual a cero, no hay prórroga.
Puesta a cero falta / periodo : Si	Si	Sí o No	En caso afirmativo, puesta a cero de las faltas de equipo entre periodos. En caso negativo, conservación de las faltas de equipo entre periodos.
Numero del Jugador LOC 4 : 4	4	1 a 99	Introducción del número del jugador 4 local.
Numero del Jugador VIS 5 : 17	17	1 a 99	Introducción del número del jugador 17 visitante.
Activación claxon duración : 5 seg	5 segundos	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 : 30seg	30 segundos	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.



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'
Visualización del número de penalizaciones.	F y F'
Nombre de los jugadores configurable	H y H'
Inutilizada.	I e I'
Inutilizada.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	P y P'
Inutilizada.	Q y Q'
Inutilizada.	R y R'
Inutilizada.	S y S'

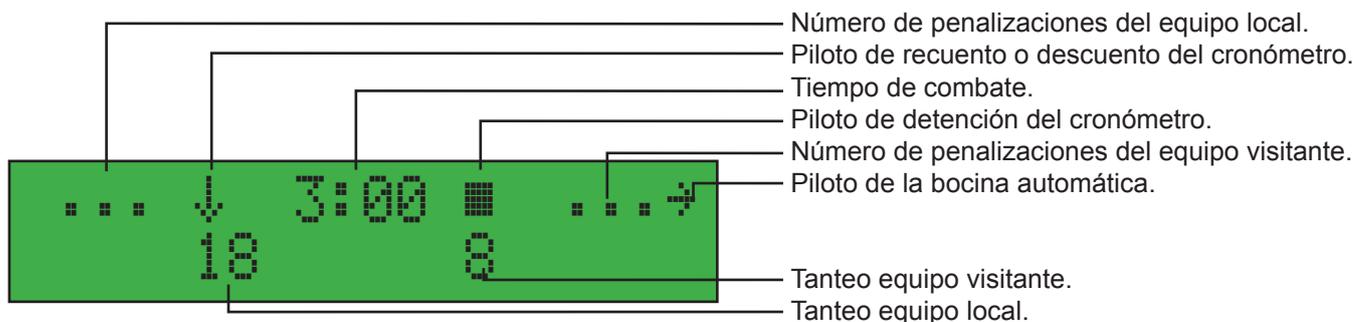


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Reset del cronómetro: se vuelven a cargar los valores programados para el inicio del partido (cronómetro detenido) sin volverse a poner a cero los tanteos y las faltas.	3
Siguiente periodo: al pulsar se pasa al siguiente asalto.	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
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
Asignación de una penalización con cada pulsación.	14 y 14'
Tanteo + 1 punto por jugador LOC/VIS.	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30

Tipo de deporte	Denominación
1:3 x Lucha 3min+Tpos	3 asaltos de tres minutos con tiempo de descanso automático.
2:3 x Lucha 3min+Tpos	Igual que el tipo 1.

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

- Puesta a cero del cronómetro.
- Descuento de los tiempos de descanso, si están programados.
- Reset de los tanteos a negro, si se produce una corrección cuando el marcador está a cero.

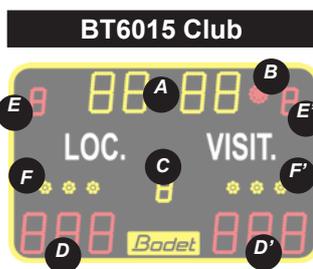
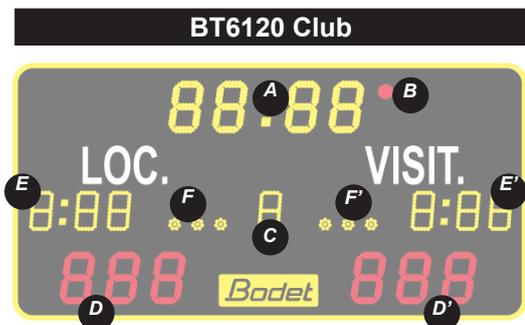
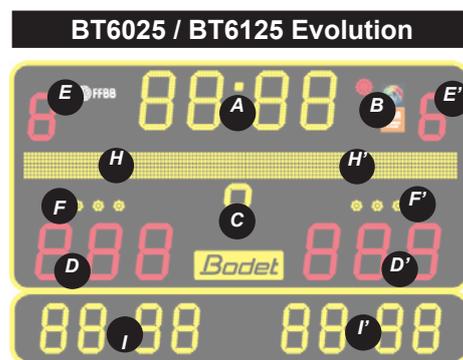
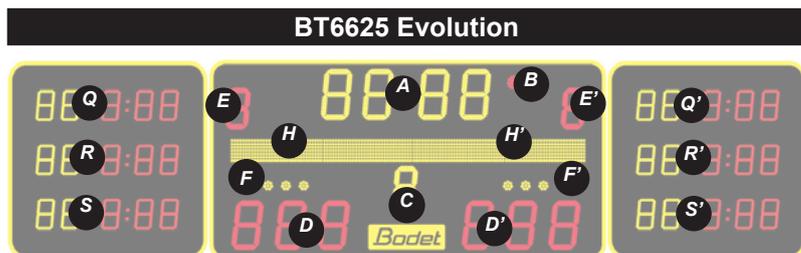
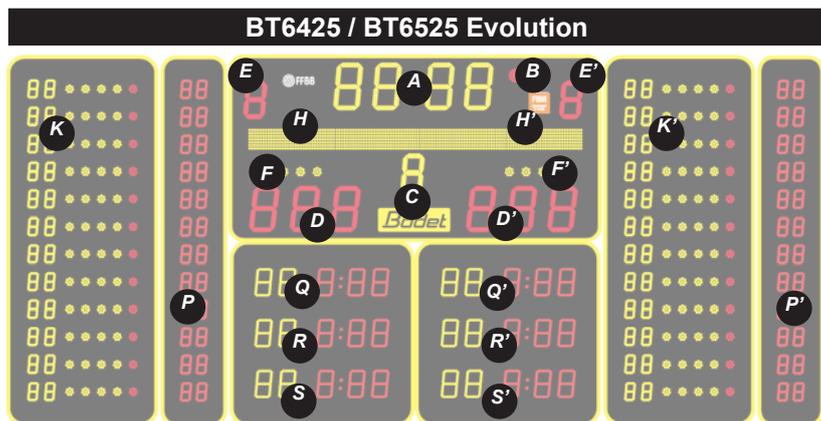
Nota : los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego no arranca automáticamente. Arranque pulsando la tecla «Start/Stop».

Menú de configuración del deporte

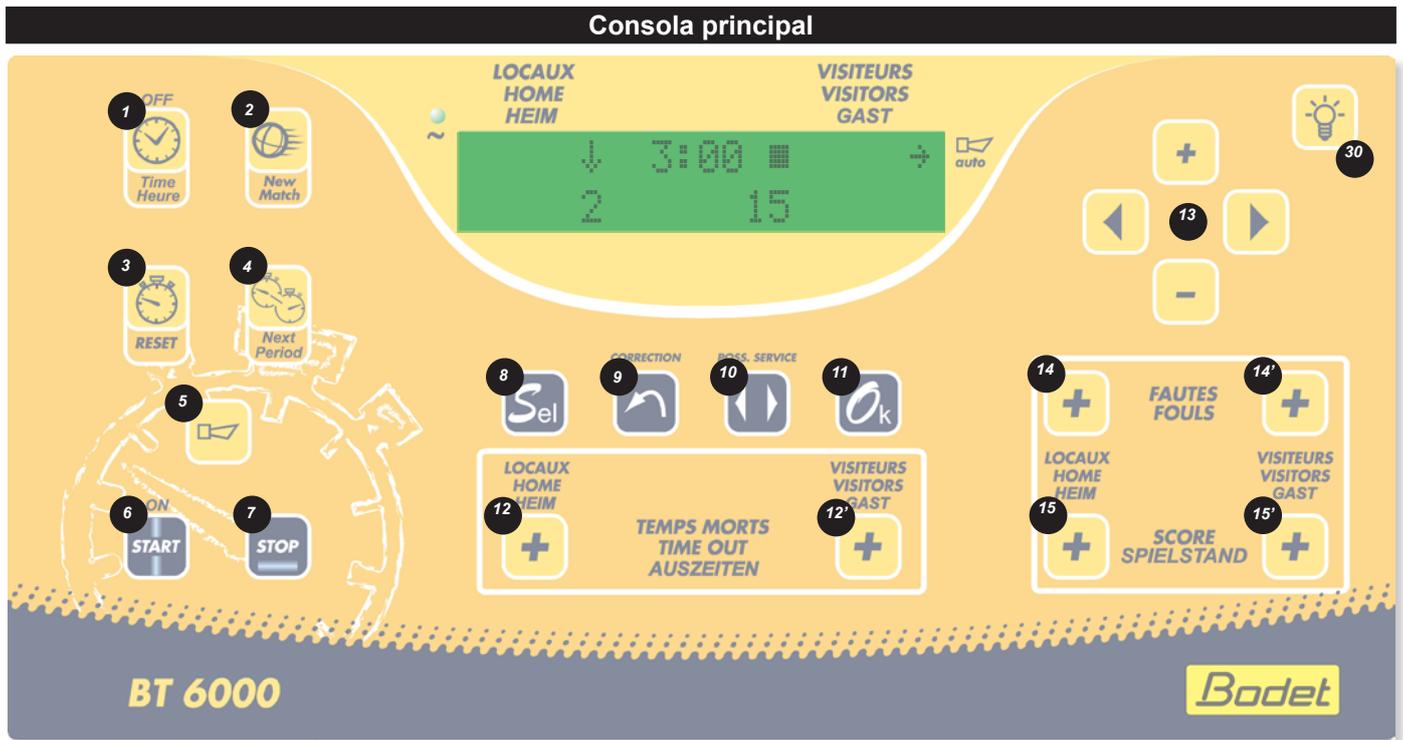
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- 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	Parámetros	Descripción
Duracion periodo combate : 3 min	3 min	1 a 90 minutos	Selección de la duración de los periodos de combate.
N periodos /combate : 3	3	1 a 99 periodos	Selección del número de periodos de combate.
Claxon auto fin round : Si	Si	Sí o No	Permite seleccionar si debe sonar una bocina automática al final del descuento del asalto.
Duracion descanso : 30 seg	30 seg	0 a 990 seg por pasos de 10 seg	Si es igual a cero, no hay descuento. Si es mayor que cero, el cuadro descontará la duración programada al final del asalto.
Claxon antes fin descanso : 0 seg	0 seg	0 a 99 segundos	Indica con un breve toque de bocina el inicio del próximo asalto.
N penalidad / combate : 3	3	1 a 3	Selección del número de penalizaciones por jugador gestionadas en el cuadro de visualización.
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.



Denominación	Índice
Cronómetro minutos-segundos. Descuento del tiempo de descanso entre asaltos.	A
Piloto de detención del cronómetro. Se enciende durante los tiempos de descanso.	B
Inutilizada.	C
Número del asalto en curso (D) y número de asaltos totales (D').	D y D'
Inutilizada.	E y E'
Inutilizada.	F y F'
Nombre de los jugadores configurable.	H y H'
Inutilizada.	I e I'
Inutilizada.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	P y P'
Inutilizada.	Q y Q'
Inutilizada.	R y R'
Inutilizada.	S y S'

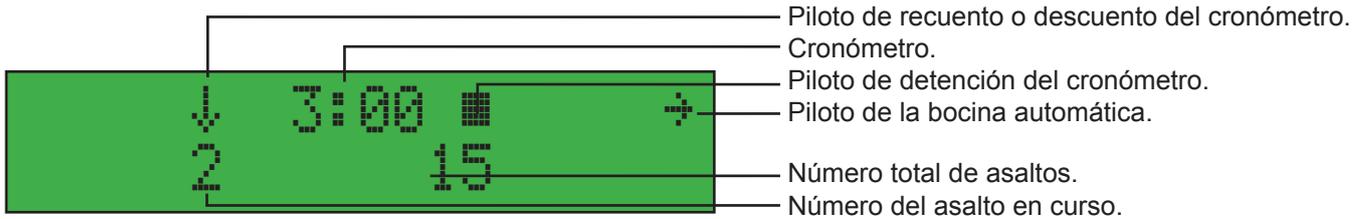


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Reset del cronómetro: se vuelven a cargar los valores programados para el inicio del partido (cronómetro detenido) sin volverse a poner a cero los tanteos y las faltas.	3
Siguiente periodo: al pulsar se pasa al siguiente asalto.	4
Activación o desactivación inmediata de la bocina. Duración de pulsación = Duración del toque de la bocina.	5
Inicia el asalto.	6
Detiene el asalto.	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
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
1:15 x ^{Boxeo} 3 min	Combate de 15 asaltos de tres minutos con tiempo de descanso automático.
2: 4 x ^{Boxeo} 3 min	Combate de cuatro asaltos de tres minutos - Tiempo de descanso automático - Bocina automática de final de asalto.

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

Pantalla de la consola principal



Entre asaltos

- Puesta a cero del cronómetro.
- Descuento de los tiempos de descanso, si están programados.

Nota: los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego arranca automáticamente.

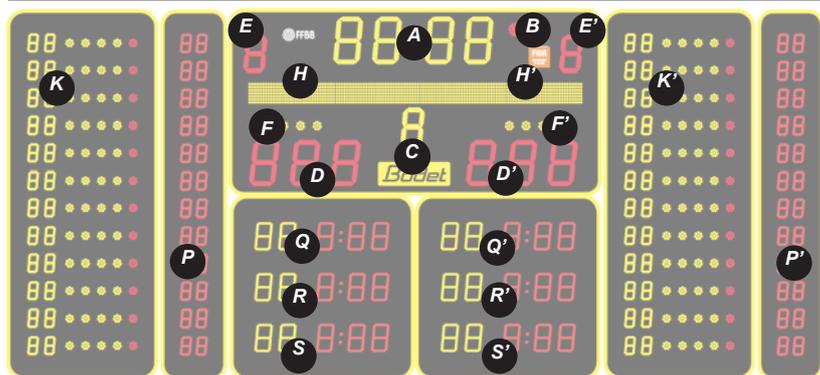
Menú de configuración del deporte

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	Parámetros	Descripción
Duración del round : 3 min	3 min	1 a 999 segundos	Selección de la duración de cada asalto.
N de round : 15	4	1 a 99 asaltos	Selección del número de asaltos por combate.
Claxon auto fin round : No	Si	Sí o No	Permite seleccionar si debe sonar una bocina automática al final del descuento del asalto.
Duración descanso : 60 seg	60 segundos	0 a 990 segundos	Si es igual a cero, no hay descuento. Si es mayor que cero, el cuadro descontará la duración programada al final del asalto.
Claxon antes fin descanso : 0 seg	0 segundos	0 a 99 segundos	Indica con un breve toque de bocina el inicio del próximo asalto.
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.

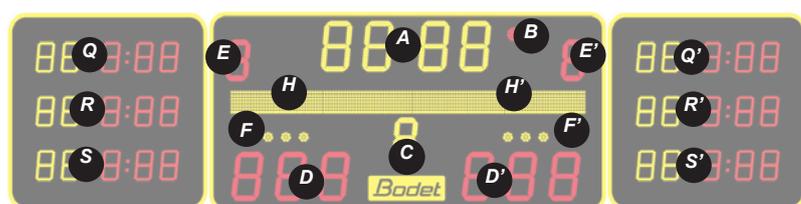
BT6425 / BT6525 Evolution



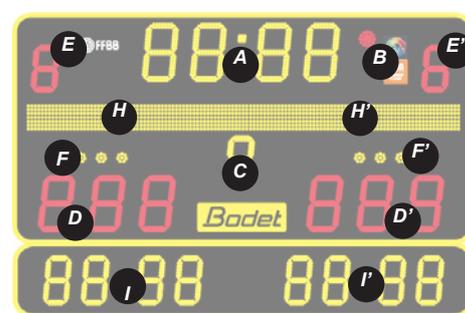
BT6030 / BT6130 Master



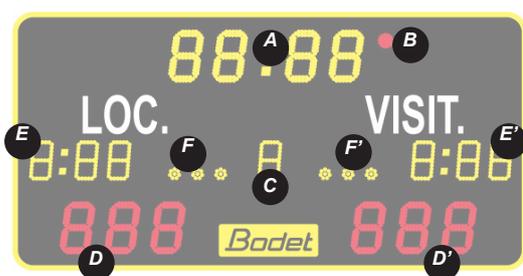
BT6625 Evolution



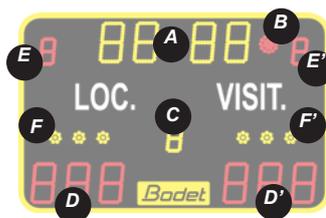
BT6025 / BT6125 Evolution



BT6120 Club



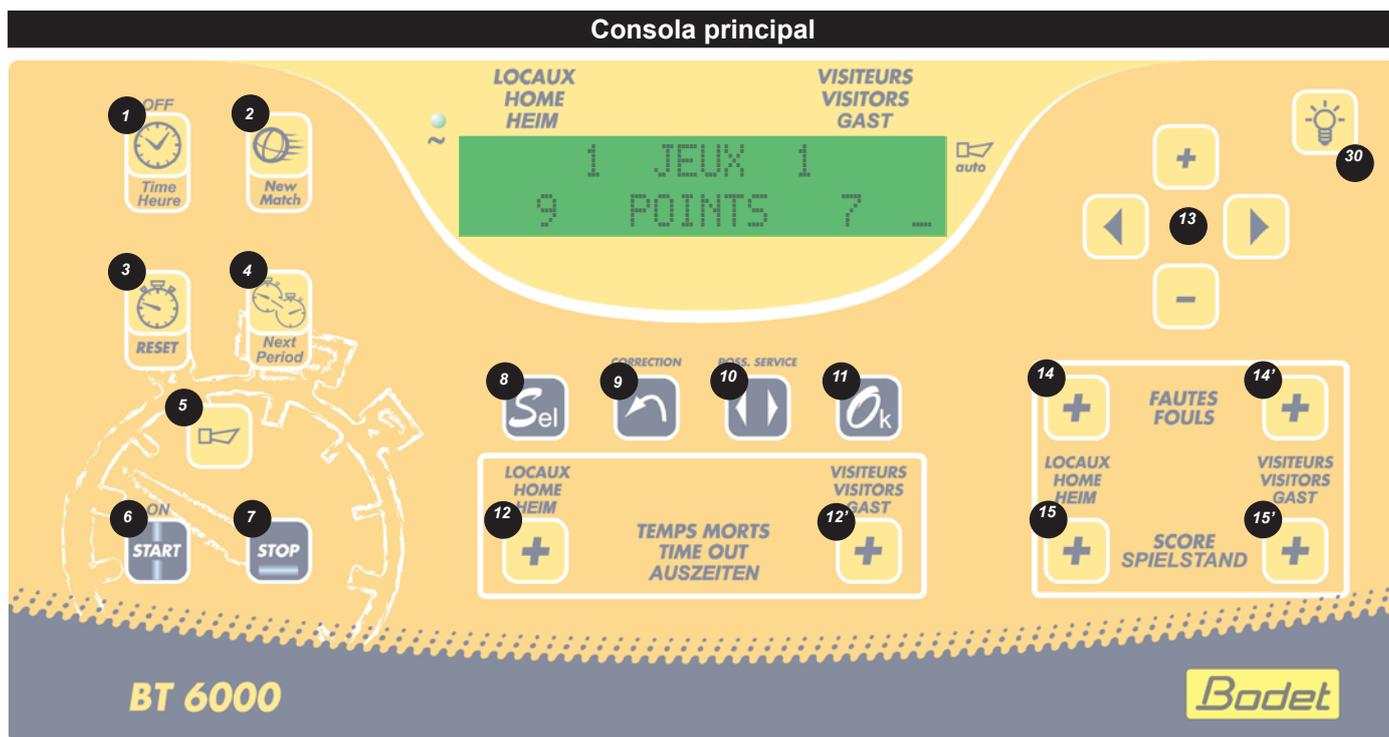
BT6015 Club



Denominación

Índice

Tiempo de juego o número de juegos ganados.	A
Piloto de detención del cronómetro. Se enciende cuando el cronómetro se detiene y en los tiempos de descanso.	B
Número del juego en curso.	C
Tanteos del juego en curso LOC/VIS. Piloto de servicio LOC/VIS.	D y D'
Número de juegos ganados.	E y E'
Inutilizada.	F y F'
Nombre de los jugadores configurable.	H y H'
Resultado de los juegos anteriores LOC/VIS.	I e I'
Resultado de los juegos anteriores LOC/VIS.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	P y P'
Resultado de los juegos anteriores LOC/VIS.	Q y Q'
Resultado de los juegos anteriores LOC/VIS.	R y R'
Resultado de los juegos anteriores LOC/VIS.	S y S'

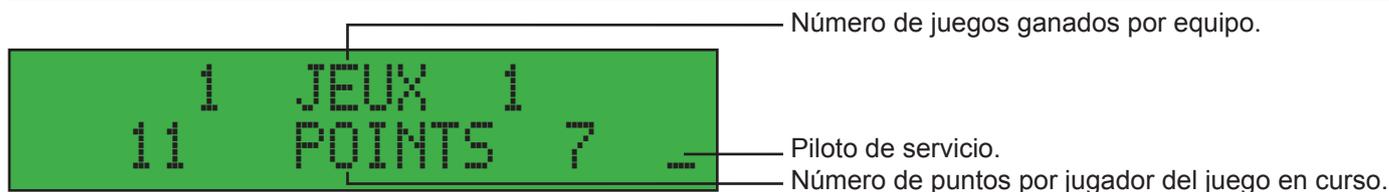


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Reset del cronómetro: se vuelven a cargar los valores programados para el inicio del partido (cronómetro detenido) sin volverse a poner a cero los tanteos y las faltas.	3
Siguiente periodo: al pulsar se pasa al siguiente set.	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'
Tanteo + 1 punto por jugador LOC/VIS.	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30

Tipo de deporte	Denominación
1:3 x Squash 11Pts+TPos	3 juegos de 9 puntos (2 juegos ganados) con visualización del tiempo de juego (sencillo).
2:3 x Squash 11Pts+TPos	Igual que el tipo 1.

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

Pantalla de la consola principal



- La asignación del servicio se debe gestionar manualmente con la tecla de servicio.

Entre juegos

- No se gestiona el tiempo de descanso.
- Si se programa, el tiempo de juego del partido arranca al pulsar «Start/Stop» (los dos puntos del cronómetro de la consola parpadean) y se detiene al obtenerse el primer punto (visualización hora-minuto).
- El timbre de la consola se puede desactivar en los parámetros.
- No hay bocina automática.

Al final de juego en 9 puntos

- A 8 iguales, el operador ofrece una prórroga de 1 o 2 puntos con la tecla SELECT (8). En tal caso, se ven en el cuadro 1 o 2 puntos.

Al final de juego en 15 puntos

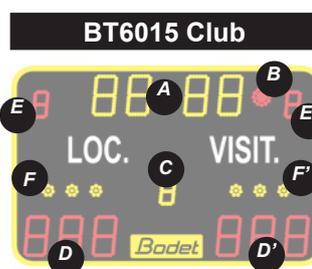
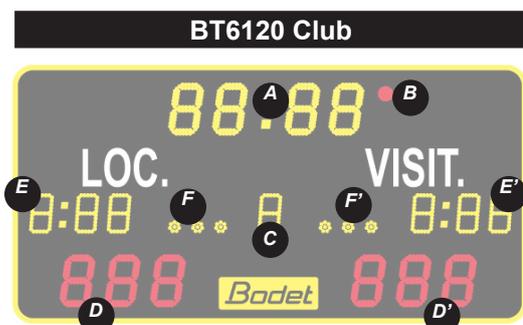
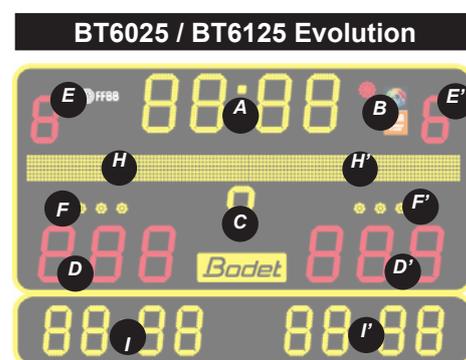
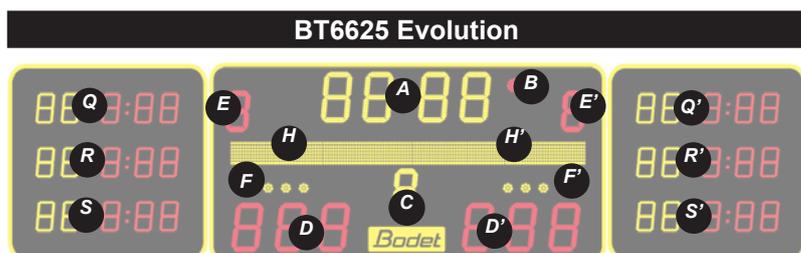
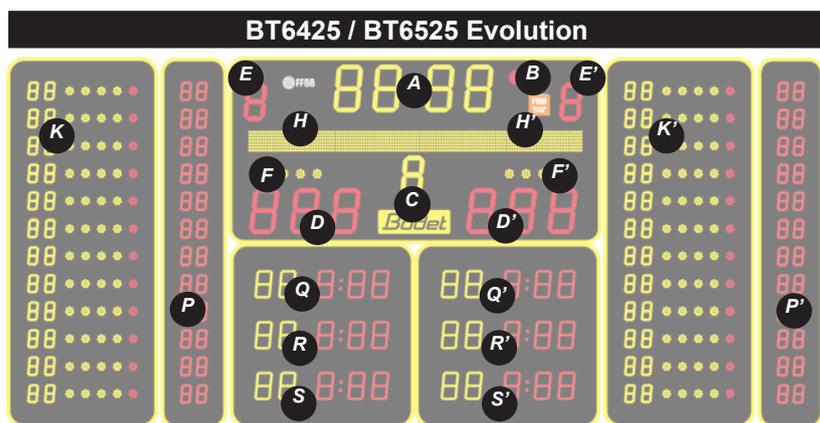
- A 14 iguales, el operador ofrece una prórroga de 1 o 3 puntos con la tecla SELECT (8). En tal caso, se ven en el cuadro 1 o 3 puntos.

Menú de configuración del deporte

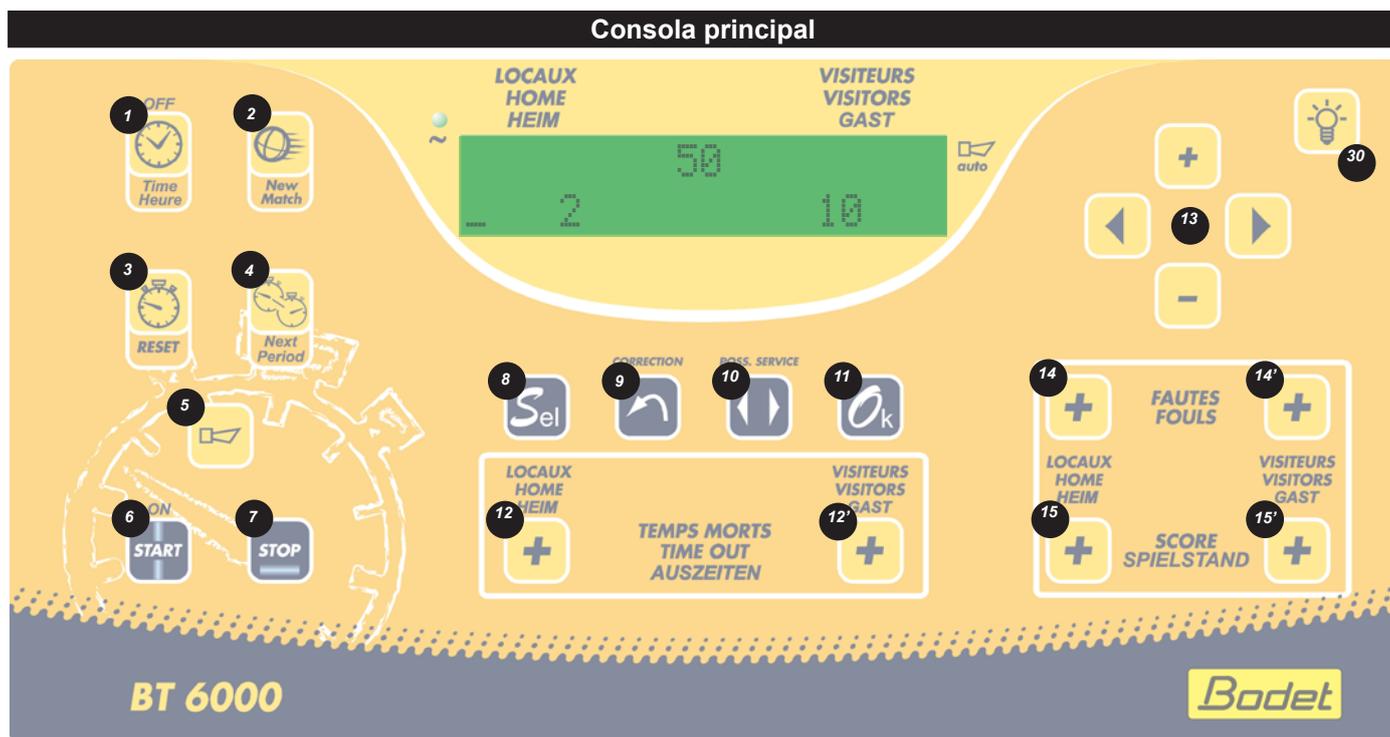
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- 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	Parámetros	Descripción
N de Juegos /Partido : 3	3	1 a 5 juegos	Selección del número de set máximo por partido.
N de puntos /Juego : 9	9	1 a 60 puntos	Selección del número de puntos por set para asignación automática del set si hay dos puntos de diferencia.
Extra tiempo N puntos : 2	2	1 a 3 puntos	Número de puntos ofrecido para una prórroga y victoria del set. 1 punto (sin prórroga), 2 o 3 puntos.
Activacion buzzer : Si	Si	Si 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).
Tiempo de Juego llamar : Si	Si	Si o No	Sirve para gestionar y ver en el cuadro el tiempo de juego total del partido. Pulse «Start» al iniciarse el partido.
LLamada Parametros fabrica : No	No	Si 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 total de puntos del partido.	A
Inutilizada.	B
Inutilizada.	C
Tanteos del juego en curso LOC/VIS. Piloto de servicio LOC/VIS.	D y D'
Inutilizada.	E y E'
Inutilizada.	F y F'
Nombre de los jugadores configurable.	H y H'
Inutilizada.	I e I'
Inutilizada.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	P y P'
Inutilizada.	Q y Q'
Inutilizada.	R y R'
Inutilizada.	S y S'

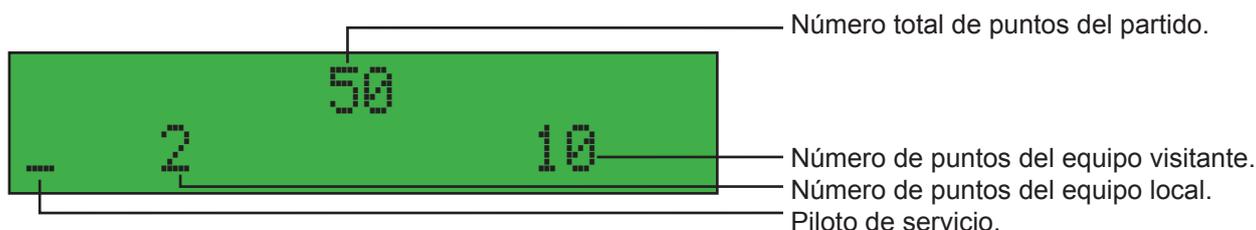


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Reset del cronómetro: se vuelven a cargar los valores programados para el inicio del partido (cronómetro detenido) sin volverse a poner a cero los tanteos y las faltas.	3
Inutilizada.	4
Inutilizada.	5
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
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'
Tanteo + 1 punto por jugador LOC/VIS.	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30

Tipo de deporte	Denominación
Pelota Basca 1: Partido 50 Pts	Partido de 50 puntos con dos puntos de diferencia.
Pelota Basca 2: Partido 50 Pts	Igual que 1.

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

Pantalla de la consola principal



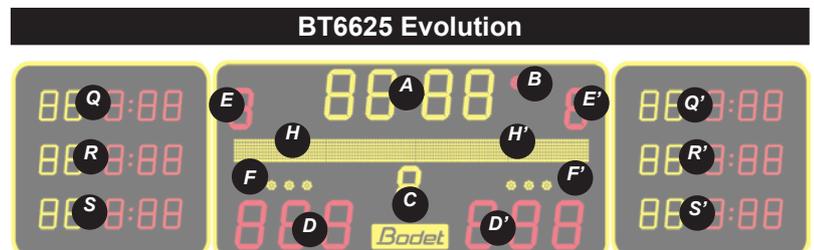
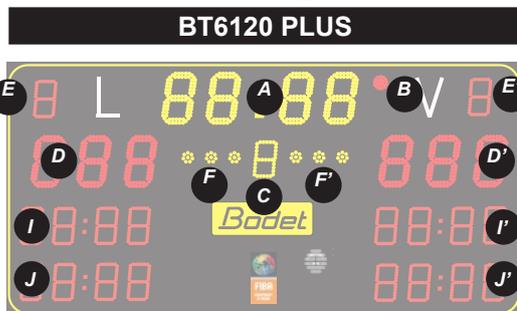
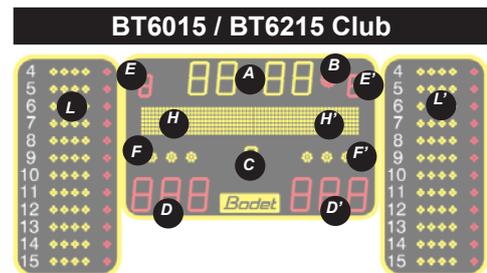
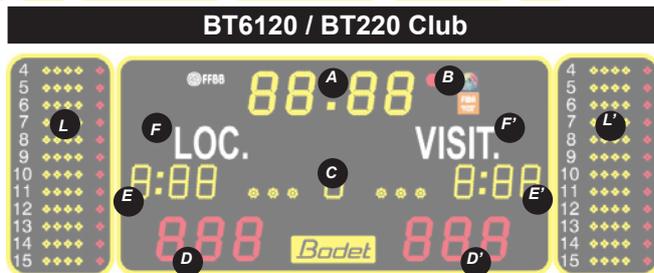
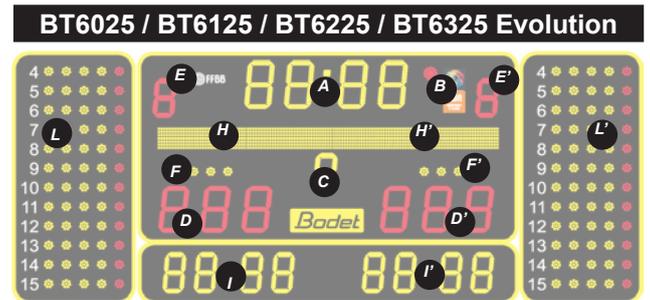
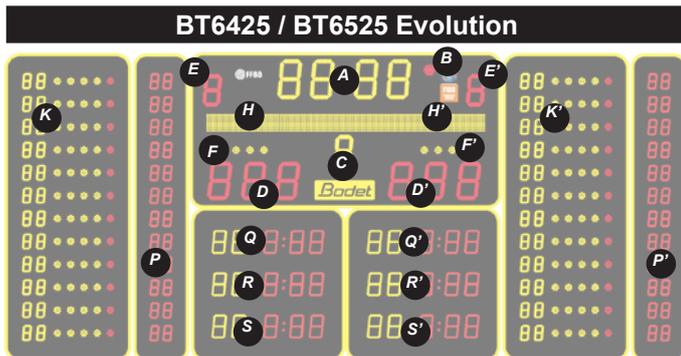
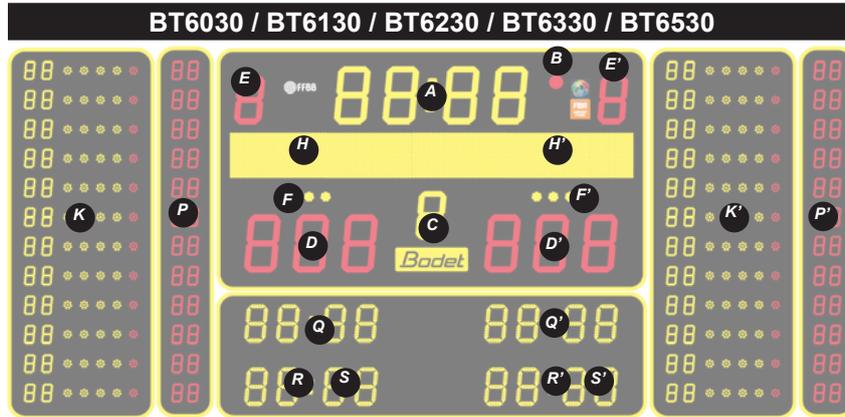
- El cuadro de visualización no gestiona toda la duración del partido ni los tiempos de descanso.
- La asignación del servicio se debe gestionar manualmente con la tecla de servicio.

Menú de configuración del deporte

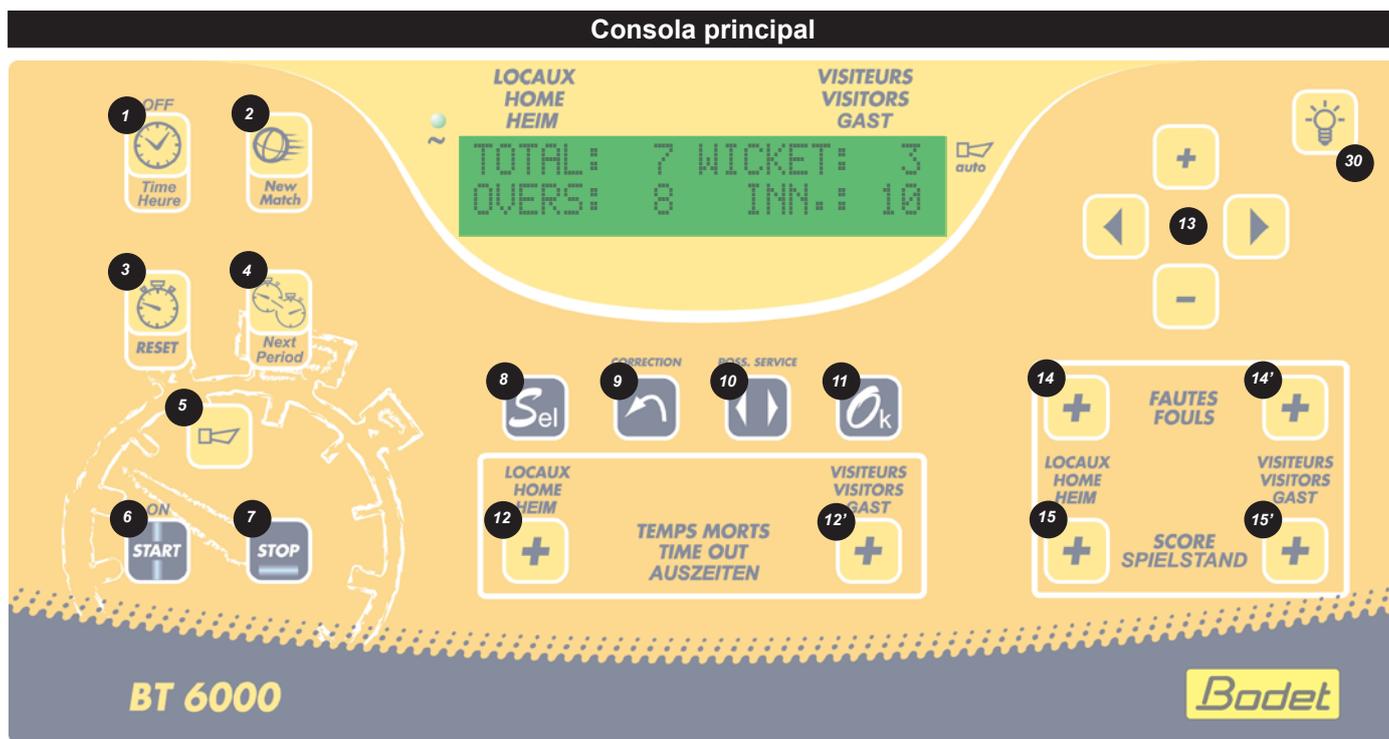
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- 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	Parámetros	Descripción
Resultado maximo : 50	50	1 a 99 puntos	Victoria del partido en 50 puntos con dos puntos de diferencia.
Activacion buzzer : 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).
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.



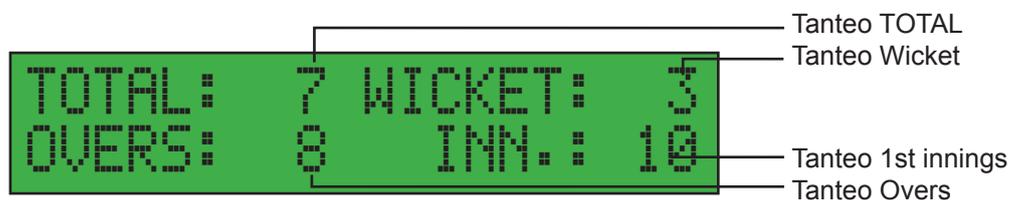
Denominación	Índice
Total.	A
Inutilizada.	B
Inutilizada.	C
Overs.	D
1st Innings.	D'
Inutilizada.	E
Wicket.	E'
Inutilizada.	F y F'
Inutilizada.	H y H'
Inutilizada.	I y I'
Inutilizada.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	P y P'
Inutilizada.	Q y Q'
Inutilizada.	R y R'
Inutilizada.	S y S'



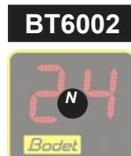
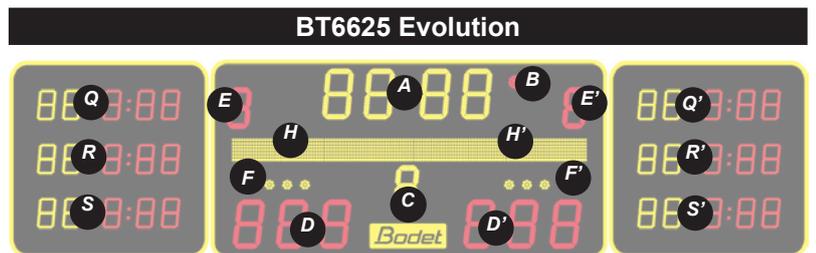
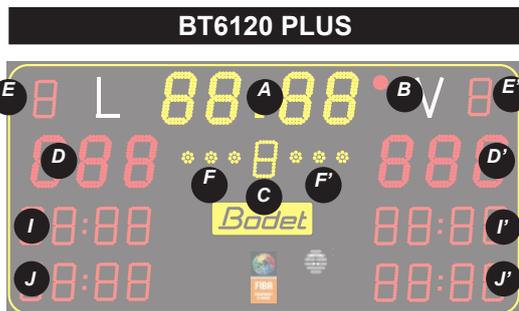
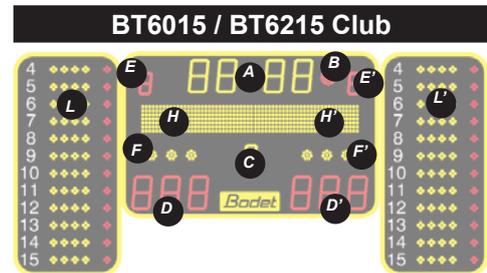
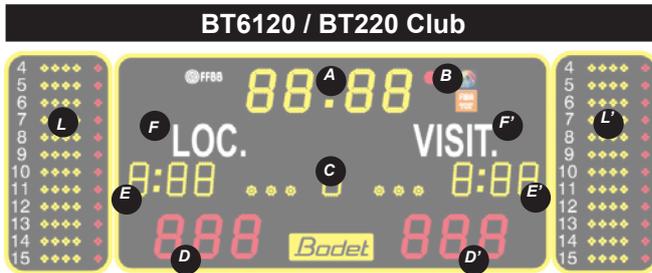
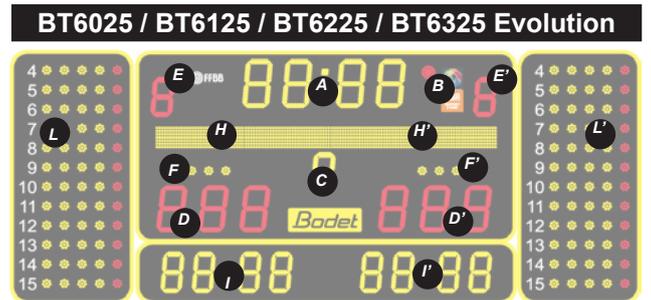
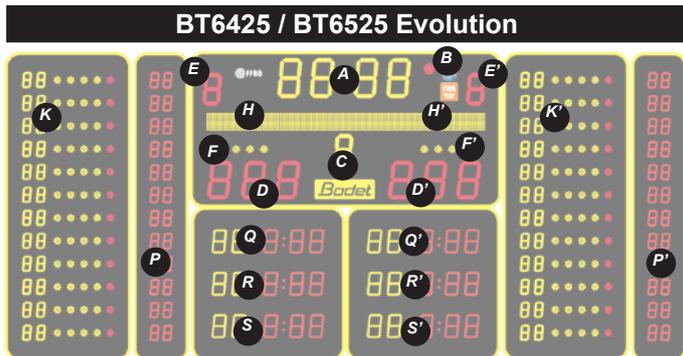
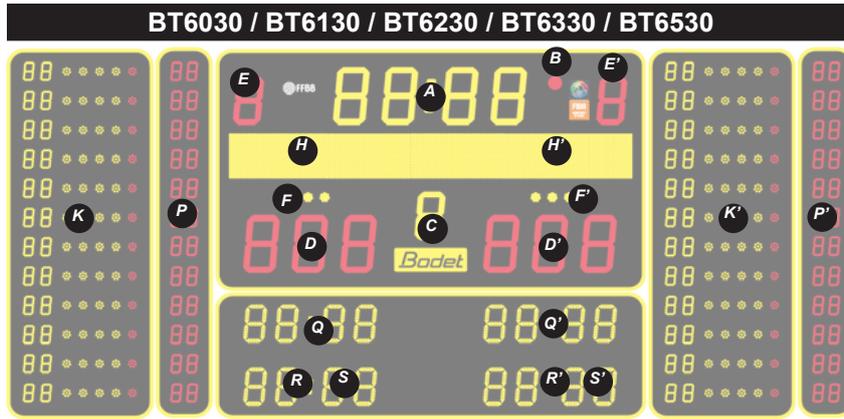
Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Inutilizada.	3
Transferencia del tanteo del Total hacia First Innings. Desaparecen los valores de Total, de Wicket y de Overs.	4
Inutilizada.	5
Inutilizada.	6
Inutilizada.	7
Inutilizada.	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.	11
Tanteo + 1 punto por Overs.	12 y 12'
Teclas de navegación de los menús.	13
Tanteo + 1 punto por Wicket.	14 y 14'
Tanteo + 1 punto por Total.	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30

Tipo de deporte	Denominación
Cricket Indoor 1: CRICKET INDOOR	Partido de cricket de sala. Overs, 1st innings y total de 0 a 999. Wicket de 0 a 99.

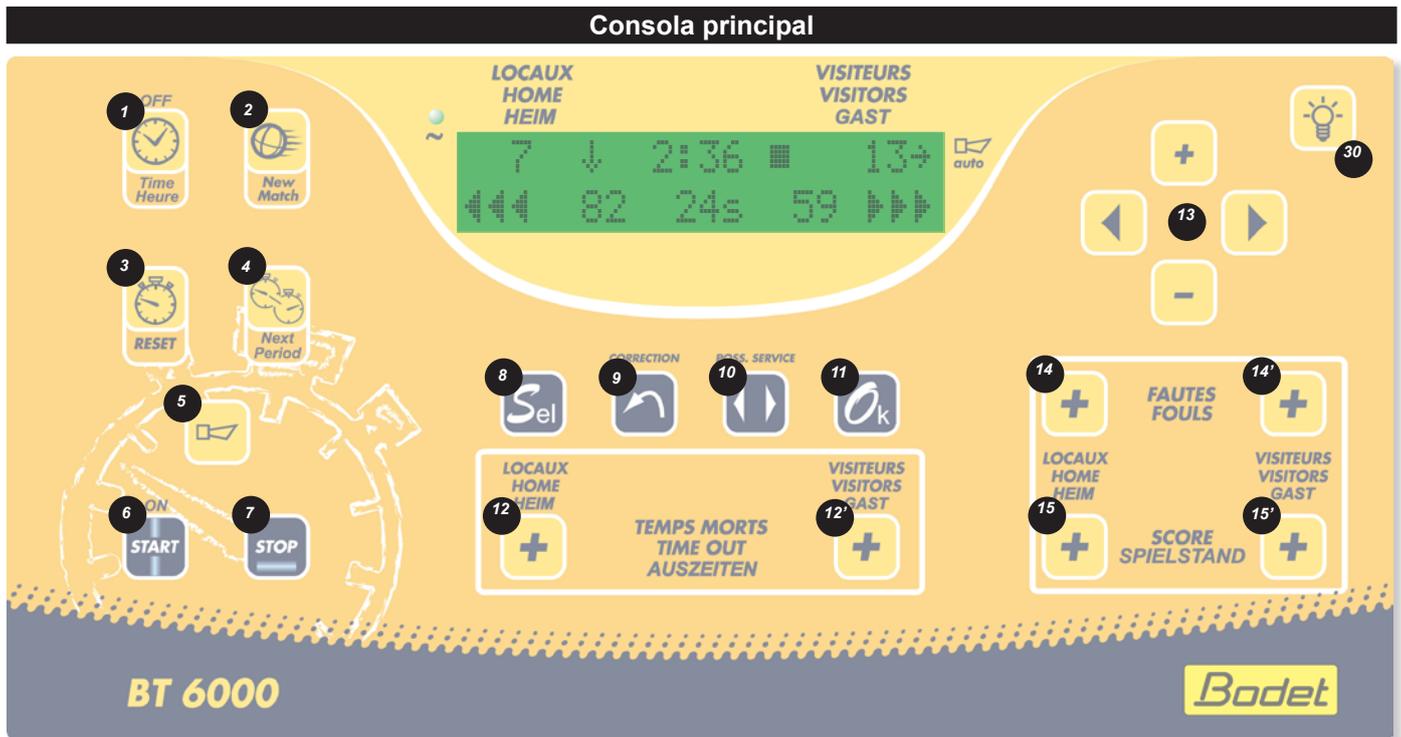
Pantalla de la consola principal



- No existe menú de parametrage para el cricket.



Denominación	Índice
Cronómetro minutos-segundos. Descuento del tiempo de descanso entre los tiempos del partido	A
Piloto de detención del 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 99 LOC/VIS.	D y D'
Última falta personal LOC/VIS	E y E'
3 pilotos de tiempo muerto LOC/VIS (parpadea cuando el descuento está en curso).	F y F'
Inutilizada.	G y G'
Inutilizada.	H y H'
Inutilizada.	I y I'
Asignación de tiempo muerto a los equipos local o visitante.	J y J'
Inutilizada.	K y K'
Inutilizada.	L y L'
Inutilizada.	N
Piloto de detención del cronómetro.	O
Inutilizada.	P y P'
Inutilizada.	Q y Q'
Inutilizada.	R y R'
Inutilizada.	S y S'

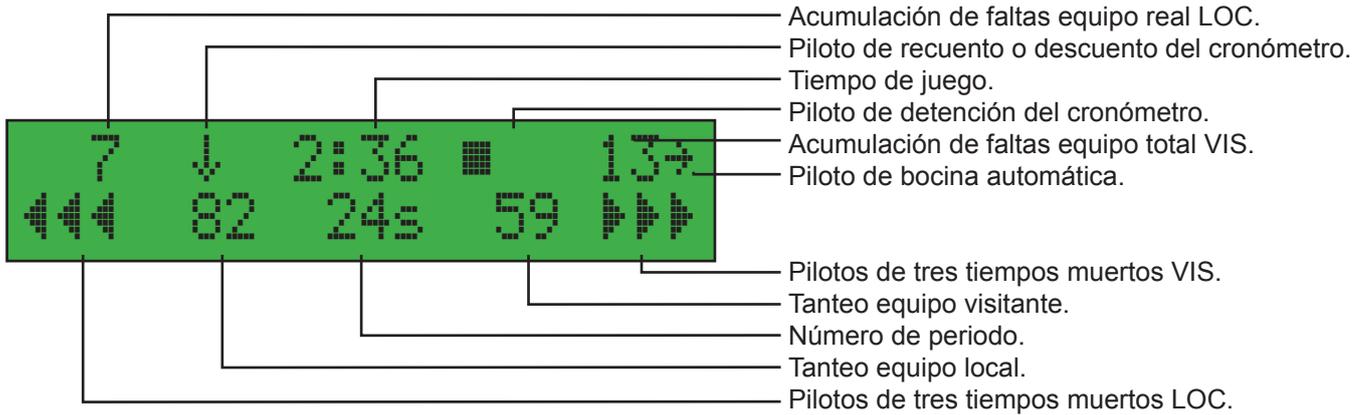


Denominación	Índice
Visualización de la hora o el partido, si se pulsa brevemente.	1
Inicio de un nuevo partido, si se mantiene pulsada más de tres segundos.	2
Reset del cronómetro: se vuelven a cargar los valores programados para el inicio del partido (cronómetro detenido) sin volverse a poner a cero los tanteos y las faltas.	3
Siguiente periodo: si se pulsa, se puede pasar al siguiente periodo	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: cambio de los deportes.	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. 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	14 y 14'
Asignación de un punto al equipo local o visitante;	15 y 15'
Ajuste de la luminosidad de los paneles y los visualizadores de tiempo de posesión.	30

Tipo de deporte	Denominación
Basico deporte <1 : 4x10min >	Juego en cuatro periodos de 10 minutos y 4 prórrogas de 5 minutos. Tiempo de descanso de 15 minutos. 3 tiempos muertos de 60 segundos por periodos. Modo de visualización : Crono/tanteo.
Basico deporte <1 : 4x10min >	Juego en cuatro periodos de 10 minutos y 4 prórrogas de 5 minutos. Tiempo de descanso de 15 minutos. 3 tiempos muertos de 60 segundos por periodos. Modo de visualización : Hora/tanteo.

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

Pantalla de la consola principal



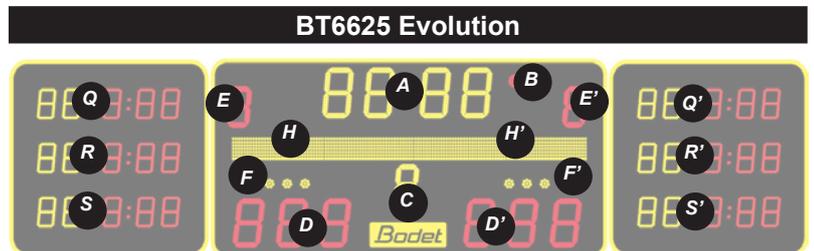
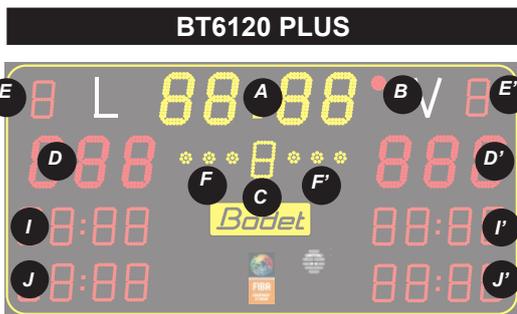
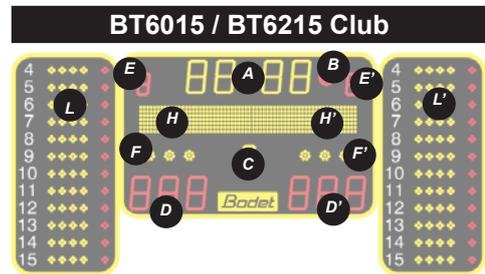
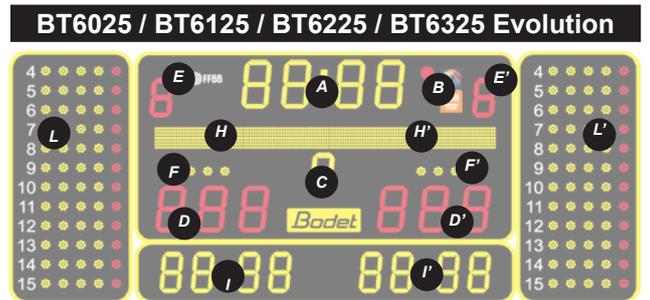
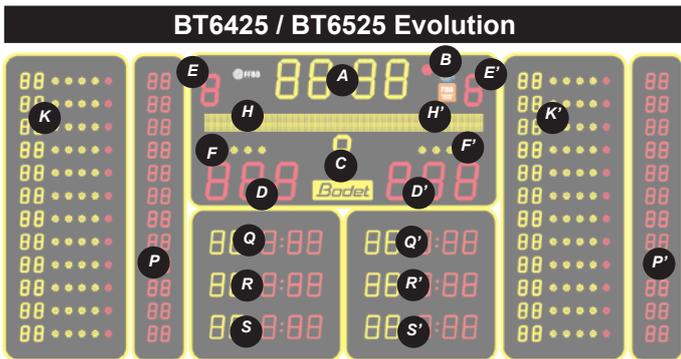
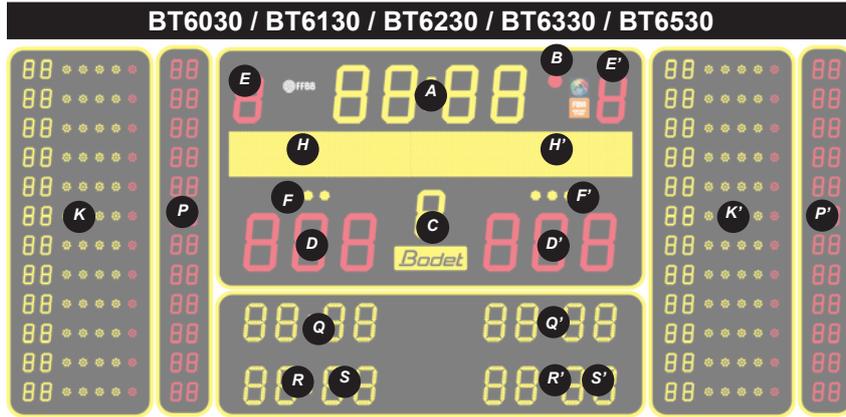
Nota : los tiempos de descanso se pueden detener durante el descuento pulsando «Start/Stop» y los tiempos muertos en la correspondiente tecla «Tiempos muertos». Al final del descuento de estos tiempos, el cronómetro de juego no arranca automáticamente. Arranque pulsando la tecla «Start/Stop».

Menú de configuración del deporte

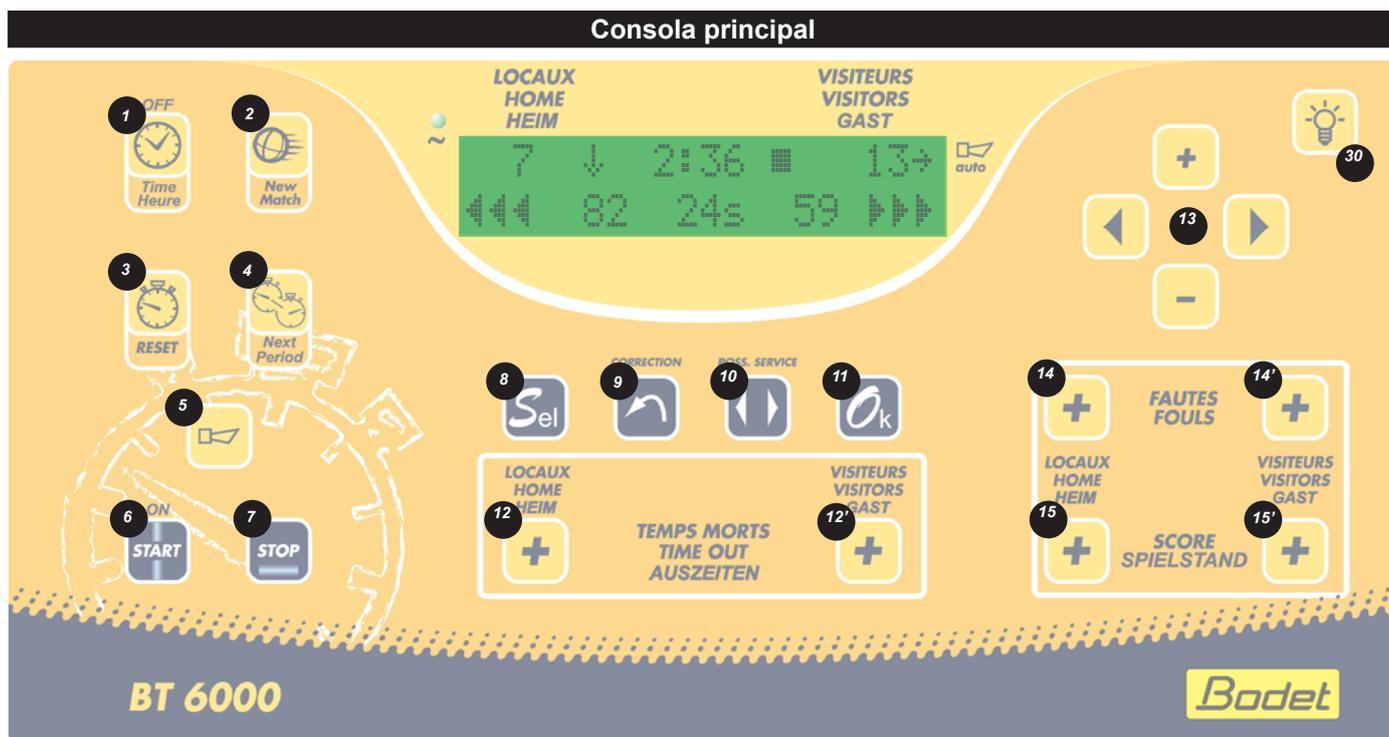
Se puede modificar la configuración de base previamente grabada para cada deporte. Seleccione y confirme un deporte y un tipo de reglamento. Para entrar en el menú de configuración del deporte, mantenga pulsada tres segundos la TECLA SELECT (8) :

- 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	Parámetros	Descripción
N periodo /partido : 4	4	1 a 10 periodos	Selección de un partido en 1 a 10 periodos.
Duracion periodo del partido: 10 min	10 min	1 a 90 minutos	Selección de la duración de cada periodo de juego.
Cron metro en cuenta adelante : Si	Si	Sí o No	Permite seleccionar el modo de cuenta adelante o atrás del cronómetro.
Numero de prórrogas/ partido : 4	4	1 a 10	Número de prórrogas.
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.
Duracion descanso : 15 min	15 min	0 a 90 minutos	Duración del tiempo de descanso entre periodo.
Tiempo muerto duracion : 60 seg	60 seg	1 a 99 segundos	Selección de la duración de los tiempos muertos.
PAC tiempo muerto entre periodos : Si	Si	Sí o No	Puesta a cero de los tiempos muertos entre cada periodo.
PAC falta entre periodos : Si	Si	Sí o No	Puesta a cero de faltas entre cada periodo.
Tipo de visualizacion del marcador : Si	H/S	H/S o Ch/S	H/P: Visualización de la hora y de la puntuación. CR/P: Visualización del cronómetro y de la puntuación.
Activacion claxon Duracion : 3 seg	3 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.



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.	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) y asignación de tiempo muerto.	I y 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'



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



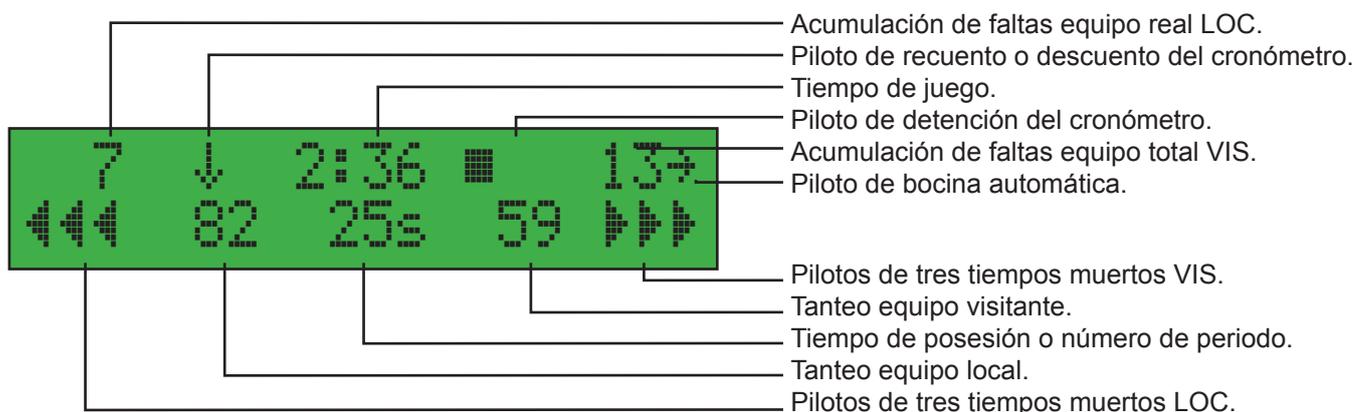
Denominación	Índice
Activación o desactivación inmediata de la bocina. Duración de pulsación = Duración del toque de la bocina.	5
Asignación de una falta personal al equipo local o visitante.	16 y 16'
Inutilizada.	17 y 17'
Tecla de confirmación de una falta.	18 y 18'
Teclado numérico para introducir 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. 63

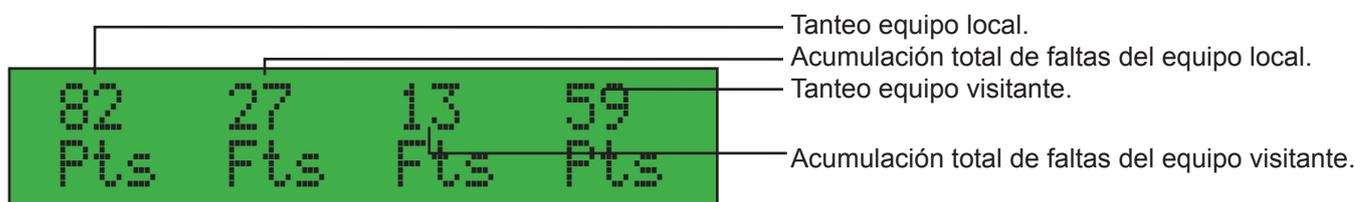
Tipo de deporte	Denominación
Korfball 1:2x30 25seg	Juego en dos periodos de 30 minutos - Tiempo de posesión: 25 segundos. - Acumulación de faltas por equipo: ocho por periodo - 3 tiempos muertos de un minuto por medio tiempo - 1 tiempo muerto por prórroga - Tiempo de descanso en 0 - Prórroga de cinco minutos
Basketball 2:2x30 25seg	Juego en dos periodos de 30 minutos - Tiempo de posesión: 25 segundos. - Acumulación de faltas por equipo: ocho 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

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

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	Tipo 2	Parámetros	Descripción
Tpo Posesion duracion : 25 seg	25 seg	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.
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	2 o 4 periodos	Selección de un partido en 2 a 4 periodos.
Duracion periodo del partido : 30 min	30 min	1 a 50 minutos	Selección de la duración de cada periodo de juego.
Duracion descanso auto : 0:00 seg	0 min	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	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	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	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 : Non	No	Sí o No	En caso afirmativo, la bocina sonará automáticamente cada vez que termine un tiempo muerto.
Claxon antes fin TM : 15 seg	15 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	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 : Si	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.