

Manual de uso
Faltas Personales

Mod. TB-15FJC



CARACTERISTICAS PRINCIPALES

Tableros de presentación de FALTAS PERSONALES para Basquet, se ofrecen como opcionales y poseen una consola de control totalmente separada del sistema de cronometro y 24s, permitiendo ampliar un equipo ya instalado.

Los tableros indican por medio de puntos verdes las faltas de 1..4 y rojo la 5ta falta.

La consola de control, permite también decrementar la indicación de falta en el caso de un error.

- Exclusivo sistema de transmisión de datos a través de un cable tipo UTP
- Terminación en aluminio y policarbonato, consola de aluminio
- Teclas de alta confiabilidad y duración
- Gran luminosidad en los tableros con Leds de alto brillo, puntos formados por 7 leds en forma de circulo.
- Fácil reparación y mantenimiento mínimo- bajo consumo
- Instalación sencilla, no necesita personal especializado
- Consolas separada del sistema principal.
- Las plaquetas de control poseen Leds indicadores de tensión y funcionamiento.

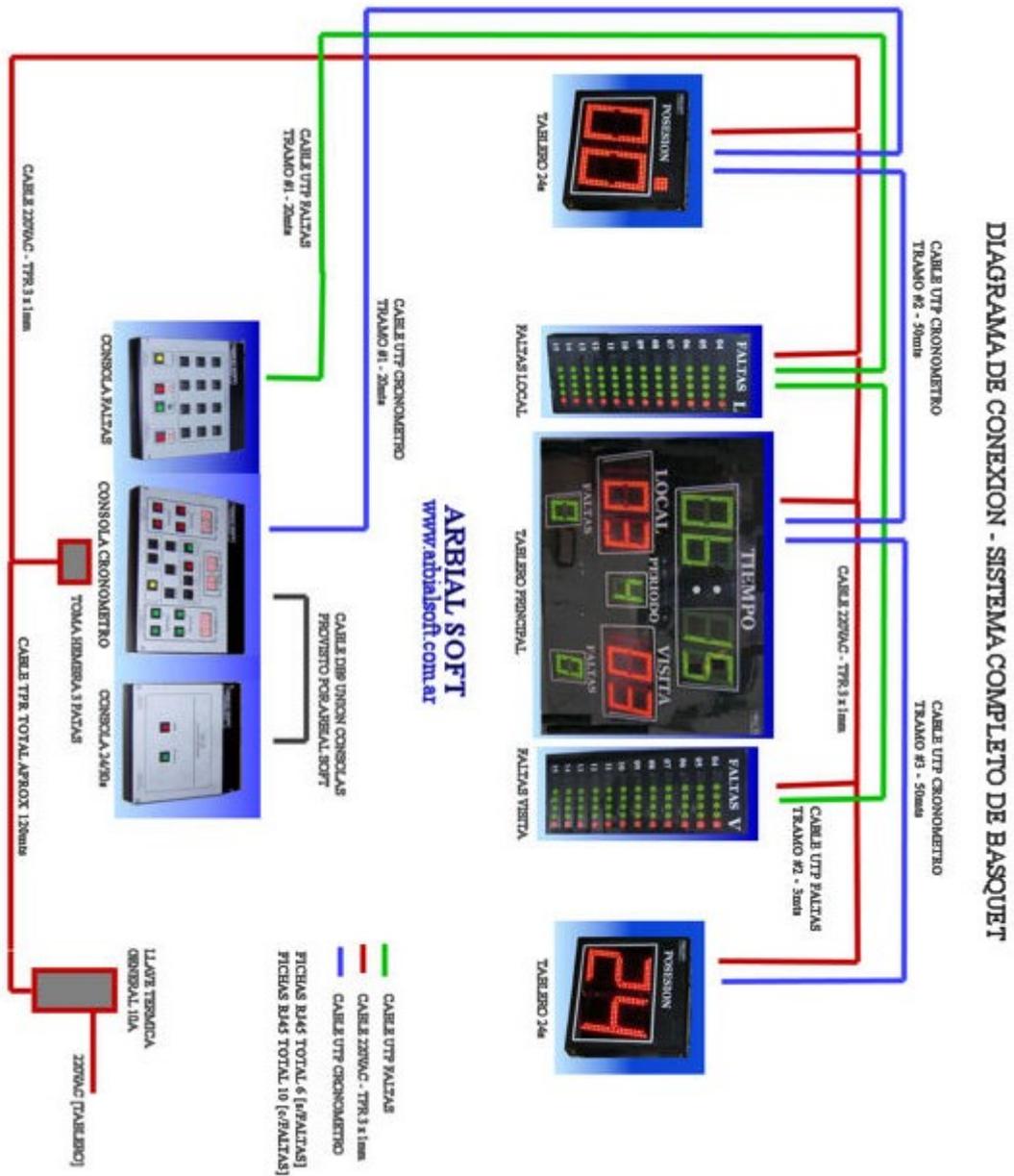
NOTA: Al encender los tableros estos hacen una comprobación de todos los puntos prendiendo secuencialmente 1..5 todos los jugadores.

La secuencia de de encendido debería ser primero los tableros y luego la consola.

Al encender la consola hace un testeo de los leds de local, visita y atrás, luego prende todos los puntos de los tableros que sirve para comprobar la comunicación.

TEST: Si se presiona SIMULTANEAMENTE los jugadores 4-5-6 la consola envía a los tableros una secuencia de TESTEO para prueba de leds y comunicación.

DIAGRAMA DE CONEXION



Debe tenerse en cuenta que todos es del sistema están preparados para recibir 220VAC de energía con la **conexión de masa o tierra** que debe ser cumplimentada para seguridad del personal que eventualmente pueda tocar partes metálicas.

MANEJO DE LA CONSOLA



TECLA RESET:

Borra todos los puntos de faltas tanto LOCAL como VISITA

TECLA LOCAL:

Esta tecla selecciona el tablero de faltas personales LOCAL, se ilumina el led para indicar que esta activado.

A partir de este momento todas las teclas de jugadores que se presiona suma una falta al jugador que se presiona el pulsador.

TECLA VISITA:

ídem que la tecla LOCAL, pero selecciona el tablero VISITA.

TECLA ATRAS:

Presionando una vez esta tecla se ilumina el led y con esto indica que el próximo jugador que se presione cuenta una falta hacia atrás, o sea descontando una falta.

También si se presiona nuevamente el led se apaga y se pasa a la condición normal de suma de faltas.

TECLA CUENTA:

Presionando una vez esta tecla se ilumina el led y con esto indica que el próximo jugador que se presione cambia el estado de "Jugador en Cancha", se pasa el correspondiente jugador de encendido a apagado y viceversa, mientras este encendido el led, se modifica unicamente JC, para pasar al modo faltas, presionar nuevamente la tecla Cuenta y se apaga el led.

CONEXIONES:



En la parte posterior se encuentra la entrada de 220VAC con toma de tierra y la ficha de salida RJ45 hembra que va hacia los tableros.

CONEXIÓN TABLERO :



Los 220VAC se conectan entre extremos de la bornera y la tierra en el medio, esta conexión toma toda la estructura metálica para seguridad.

El fusible es del tipo miñón 21mm de 1A

La ficha RJ45 de entrada o salida puede ser ubicada en cualquier orden.

ESPECIFICACIONES

TABLERO FALTAS:

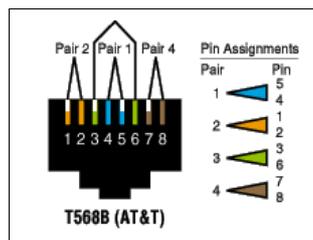
- Alimentación : 220V con toma a tierra, Bornera 3 pines
- Dimensiones: 400mm x 1000mm x 80mm
- Peso: 14Kg
- Consumo: 25W
- Fusibles: 21mm externo 1A
- Puntos: 7 Leds
- Leds: 5mm ultra brillo

CONSOLA CENTRAL:

- Alimentación : 220V con toma a tierra, Ficha 3 pines
- Consumo: 10W
- Dimensiones: 200mm x 240mm x 70mm
- Fusibles: 21mm externo 1A
- Frente: Aluminio y Policarbonato serigrafiado

COMUNICACION:

- Cable utilizado: UTP cat 5, utilizado en red de computación, con conexión directa pin a pin sin cruzar pares



- Norma de comunicación: RS485-2400Bps