

## Consola de control para waterpolo

Desde la consola se puede controlar las funciones del tablero principal, tableros de posesión y faltas personales (opcional).

Las funciones son las que se describen a continuación:

### Pulsador de tiempo

Posee un pulsador en la parte inferior en la consola y otro que se conecta en la parte posterior con un cable para permitir mayor movilidad al operador de consola. Con este pulsador se activa o detiene el tiempo del reloj principal y reloj de posesión.

### Pulsador de Posesión

Este pulsador es similar al de control de tiempo. esta debajo del pulsador de tiempo y cada vez que es pulsado pone el máximo programado en el reloj de posesión.

Si el reloj de posesión llega a cero suena el indicador sonoro.

### Teclas de GOL:

Tiene cuatro teclas de tantos para el local y cuatro para el visitante con las mismas se puede controlar los goles de cada equipo. Con la tecla (-1) de descuenta de a uno el tanteador.

### Teclas de periodo:

Con estas teclas se puede controlar el numero de periodo del juego. de 1 a 4, el periodo se incrementa en uno cada vez que termina un periodo

La tecla 9 del teclado numérico también puede cambiar el periodo

La tecla (ACEPTA)+9 del teclado numérico retrocede el periodo

### Control de faltas

Registra o modifica las faltas personales para equipo local o visita (Falta +) o (Falta -) incrementa o descuenta faltas personales

Secuencia de operación:

(FALTA +) registra falta a un jugador

(5) Nro de jugador

(ACEPTA) confirma operación

la tecla (BORRA/CANCELA) anula la operación

### Reloj de Exclusión

con las teclas (nueva exclusión) activan los 20 segundos de tiempo de exclusión local o visita. luego indicar numero de jugador para registrar la falta personal.

secuencia de operación para anotar falta y exclusión al jug nro 10:

(START STOP TIEMPO) detiene reloj

(NUEVA EXCLU) indicador de 20 seg.

(START STOP TIEMPO) inicia cuenta de todos los relojes

(1) nro de jugador

(0)

(ACEPTA) registra falta personal

### Tecla DOBLE EXCLU

Registra 20 segundos de exclusión para ambos equipos.

Cuando se inicio la cuenta de los relojes ajustar las faltas con las teclas (FALTAS +) de cada equipo

### Tecla FIN EXCLU

Borra en forma manual todas las exclusiones

### Teclas de ajuste de relojes

En la parte superior izquierda hay dos teclas color amarillo para ajuste de todos los relojes en forma simultanea .Ajusta de a un segundo en mas o en menos Estas teclas funcionan con el reloj detenido.

### Tiempos pedidos

Presionar tecla (MINUTO) suena la bocina y con la tecla (ACEPTA MINUTO PEDIDO) inicia la cuenta.

En el reloj de posesión se muestra 60 y comienza el descuento. Los tiempos pedidos pueden ajustarse desde las teclas 7 y 8 del teclado numérico según el periodo que está seleccionado.

Para las consolas que no tienen habilitada la muestra de minuto en el reloj de posesión o para mostrar y descontar segundos hasta 99 para otro uso se puede hacer con la tecla (3) (Ajuste 21)

ejemplo para controlar un minuto

digitar >> (ajuste pos)(6)(0)(acepta)(Start/stop reloj pos)

Al final del tiempo se activa el indicador sonoro de posesión avisando del final del tiempo pedido. presionando (Bocina) o (Borra) detiene la cuenta regresiva.

### Teclado numérico y programación.

Debajo del display está el teclado numérico y de programación. Con este teclado se puede modificar valores del panel de control y funciones de consola.

- (1) Tiempo: permite modificar el reloj principal
- (2) programación (tiempos de periodo)
- (ACEPTA der)(2) Menú de programación (tiempos de bocina)
- (3) ajuste pos: permite modificar el reloj de posesión (0 a 99)
- (4) Local: permite modificar los tantos del local
- (5) Habilita tiempo de pausa manual
- (6) Visita: permite modificar los tantos de la visita
- (7) Tiempos pedidos local
- (8) Tiempos pedidos visita
- (9) Incrementa el número de periodo

(ACEPTA der)(9) Descuenta el número de periodo

la tecla (BORRA/CANCELA) anula una operación iniciada

El modo de uso del teclado numérico es el siguiente:

tiempo: presionar tiempo y luego 4 números del tiempo correspondientes a minutos y segundos

Ejemplo:

Si se desea fijar el reloj en 4 minutos 50 segundos

digitar >> (tiempo) (0)(4)(5)(0) (acepta)

local: presionar local y luego 3 números de los tantos del local

si se desea fijar los tantos del local en 5

digitar >> (local) (5) (acepta)

visita: presionar visita y luego 3 números de los tantos de la visita

si se desea fijar los tantos de la visita en 7

digitar >> (local) (7) (acepta)

Ajuste pos: Modifica valor del reloj de posesión

cuando se active el reloj de tiempo la posesión continúa desde este valor fijado.

si se desea fijar la posesión en 9 segundos

digitar >> (ajuste pos) (9) (acepta)

### Puesta en cero

Para poner los contadores de tantos, faltas y relojes en los valores iniciales presionar (ACEPTA derecho + Tecla cero) esta operación solo se puede hacer cuando el reloj principal está al inicio o final de un periodo. queda anulada esta opción cuando el reloj principal empezó a funcionar aunque esté detenido.

Tiempo de pausa o entretiempo.

se puede indicar en el reloj principal el tiempo de pausa entre cuartos. para programar dicho tiempo se usa la tecla (5) del teclado numérico

Ejemplo para controlar cinco minutos de entretiempo

digitar >> (Pausa)(5)(ACEPTA)

al digitar (ACEPTA) comienza la cuenta regresiva del entretiempo

al llegar a cero suena la bocina

se puede detener la cuenta digitando (BORRA) o (BOCINA)

### **Deshabilitar reloj de posesión**

Utilizado en practicas que no requieren el uso de este reloj.

Con la tecla de descontar reloj de posesión se lleva a cero y presionando una vez mas esta tecla se apaga el reloj de posesión

Para activarlo nuevamente se presiona la tecla aumenta reloj de posesión y reset pos.

Cada vez que es enciende la consola de control, el reloj de posesión esta activado.

### **Cambio de tiempo de periodo**

Si se desea modificar los tiempos de cada cuarto

Digitar >> (Tecla 2)(8)(ACEPTA)

ajusta los tiempos de cuarto a 8 minutos

Esta modificación se mantiene hasta que se apague la consola o se modifique de la misma forma.

Al encenderla nuevamente, este valor vuelve a 8 minutos.

### **Menú de programación**

Digitar >> (ACEPTA derecho + Tecla 2)

2=Tiempos de bocina

2.- Ajuste de tiempos de bocina se puede ajustar el tiempo de la bocina de fin de juego y reloj de 24.

los valores son entre 1/2 segundo y 6 segundos

Para ingresar los valores se debe hacer antes del comienzo de cuarto o en el entretiempo.

responder (tecla 1) tiempo de bocina de reloj de 24

(tecla 2) tiempo de bocina de fin de juego

(Borra) sale de esta opción

luego ingresar el valor de tiempo en centésimas

mínimo 50 centésimas = 1/2 segundo

mínimo 250 centésimas = 2 segundos y 1/2

máximo 600 centésimas = 6 segundo

(ACEPTA) graba el valor ingresado

(BORRA) anula la operación

Este valor queda grabado hasta que se modifique nuevamente