

Manual de uso

Tablero

Tenis

Modelo TT-20



INTRODUCCION

Presentamos un Tablero Deportivo Electrónico para TENIS con la más avanzada tecnología, diseñado para lograr máxima performance y durabilidad con su exclusivo sistema de transmisión de datos a través de un cable tipo UTP que une todos los componentes del sistema.

Este Tablero cuenta con Leds rojos especiales para exterior, gabinete estanco, frente de acrilico rojo traslucido, con terminacion mate la cara externa.

La consola de control cuenta con todos los controles para el control del juego, incluyendo un display LCD con backlight, donde se presenta

- puntos de GAME
- puntos de SET
- Hora de Juego
- Permite la indicacion de TIE-BREAK en puntos de GAME
- Presenta 'Ad' como ventaja en GAME

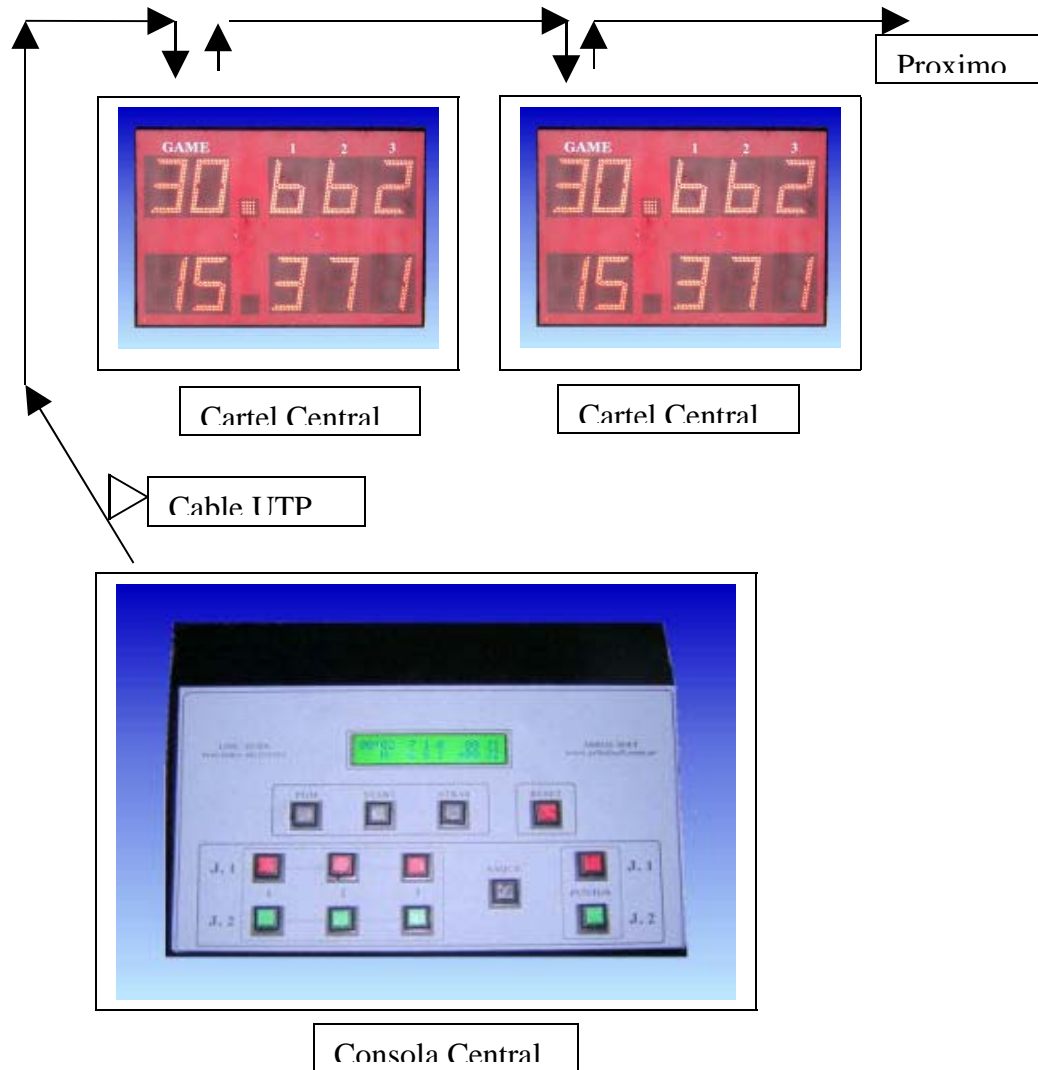
El frente de la consola está realizado en policarbonato serigrafiado para darle gran durabilidad y fácil limpieza ya que el polvo ni el agua lo afecta, las teclas son de alta duracion.

Como opcional al sistema se ofrece un cartel que indica la hora tiempo real y hora de partido, este tiempo se controla desde la consola.

CARACTERISTICAS PRINCIPALES

- Exclusivo sistema de transmisión de datos a través de un cable tipo UTP
- Terminación en aluminio y acrilico, consola de aluminio anodizado
- Teclas de alta confiabilidad y duración
- Gran luminosidad en los tableros con Leds para exterior, doble fila de Leds
- Tablero Central
 - Dígitos de 20 cm. de alto: GAME y SET
- Fácil reparación y mantenimiento mínimo- bajo consumo
- Instalación sencilla, no necesita personal especializado
- Las plaquetas de control poseen Leds indicadores de tensión y funcionamiento.
- Indicación de SAQUE mediante un punto de 16 leds.
- Display de consola LCD 20 caracteres x 2 líneas, con iluminacion posterior.

DIAGRAMA DE CONEXION



La conexión puede variar según la distribución de los tableros y la consola. 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 CENTRAL



ENCENDIDO:

A encender la consola, esta presenta un mensaje de bienvenida y luego coloca todas las variables a cero, a continuación envía a los carteles GAME 00 y SET apagado.

En cada tablero central se hace un testeo de los dígitos desde 0..9

La secuencia de encendido deberá ser primero los tableros centrales y luego la consola, también es posible encenderlos simultáneamente mediante la misma llave de encendido. Es conveniente colocar una llave térmica o algún fusible en la línea de 220VAC que alimenta todo el sistema, y evitar el uso de prolongadores que puedan producir falsos contactos.

TECLADO:

-TECLA RESET:

Esta tecla borra todos los datos de GAME, SET y SAQUE. Al presiona este pulsador se presenta en display un mensaje de confirmacion para evitar borrar todo accidentalmente.

-TECLA START:

Se utiliza para iniciar el tiempo de partido. En display se muestra HH:MM comenzando de 00:00, mientras el tiempo de partido este corriendo, aparecera una 'H' en display.

Si se presiona nuevamente la tecla START, se detiene el tiempo.

Si se presiona ATRAS y luego START se coloca en 00:00 el tiempo de partido.

-TECLA ATRAS:

Se utiliza para regresar la cuenta en los SET, GAME y poner a cero el tiempo de partido.

Por ej: si J1 S1 esta en 3, presionando sucesivamente atrás y luego J1 S1, el punto pasara a 2, si llega a 0, permanecera en 0.

En el caso de GAME y TIE BREAK se utiliza el mismo metodo.

Mientras este activada esta funcion, se presenta en display una 'A', la cual queda activada hasta que se utiliza alguna tecla.

Presionando dos veces se anula esta funcion.

-TECLA PGM:

Se utiliza para programar el tiempo real en el cartel de tiempo de partido.

Se presenta un mensaje en display, para confirmar si se desea continuar.

Al aceptar y entrar en el modo programacion, las teclas puntos J1 sirve para incrementar las Horas HH, la tecla puntos J2 sirve para incrementar minutos.

Si no presionamos ninguna tecla durante 5seg, automaticamente se regresa al modo normal.

Una vez que la hora HH:MM sea la que deseamos programar (esto normalmente es una sola vez, ya que la pila incluida en el cartel, tiene una duracion de 10 años) presionamos la tecla PGM nuevamente y con esto le enviamos la hora al cartel.

Al ingresar al modo programacion, se presenta en display la letra 'P'.

-TECLA SAQUE:

Esta tecla alternativamente presenta un asterisco '*' en la línea de J1 o J2 en display de consola y un punto encendido en J1 o J2 en el tablero central.

-TECLAS PUNTOS J1 o J2:

Funcion Normal:

En este modo se presenta 00,15,30,40 si se llega la alternativa que ambos jugadores tienen 40 puntos y se presiona PUNTO se pasa a presentar 'Ad' en el jugador con ventaja y vacío ' ' en el otro jugador .

Esto es tanto en el display de consola como en el tablero central.

Si el jugador que está en ventaja se presiona nuevamente PUNTOS, se pone 00 en ambos. Quedando a cargo del operador incrementar el SET correspondiente.

Si estando 'Ad' se presiona el jugador que está en desventaja se regresa a la condición 40 en ambos jugadores.

Funcion TIE-BREAK:

En el caso de que ambos jugadores lleguen a 6-6 en el SET, se presentará un mensaje en display para confirmar la entrada al modo TIE-BREAK, presionando PUNTOS J1 se acepta el modo y con PUNTOS J2 no se acepta.

Si no se presiona ninguna tecla durante 5s se toma como no aceptado.

En este momento la tecla PUNTOS J1 y J2, sumaran de a una unidad 00-99 cada vez, si se utiliza el modo atrás, se decrementa la cuenta correspondiente.

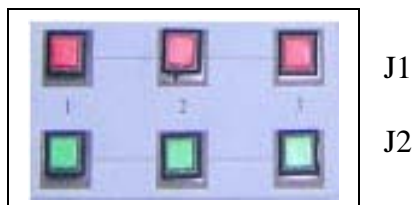
Al ingresar a este modo se presenta en display una letra 'T' para indicar que se encuentra en el modo TIE-BREAK. Se sale de este modo cuando se presiona alguna tecla de SET , cuando algún jugador gana.

Otra forma de ingresar al modo TIE-BREAK en cualquier momento, por ej para practicas o ejercicios es presionando simultaneamente las teclas SET1 J1 y J2.

-TECLAS SET 1,2,3:

Incrementa el SET correspondiente en cada jugador y cada SET.

S1 S2 S3



S1J1=SET1 J1

S2J1=SET2 J1

S3J1=SET3 J1

S1J2=SET1 J2

S2J2=SET1 J2

S3J2=SET1 J2

JUGADOR1 (línea superior en consola y tablero central)

JUGADOR2 (línea inferior en consola y tablero central)

En el caso de estar activado el modo atrás, se decrementa la cuenta correspondiente.

La cuenta va desde 0...9

En caso de ambos jugadores estén en 0 el SET se apagan los dos dígitos del SET en el tablero central.

LETRAS EN DISPLAY:

'T' = modo TIE-BREAK

'P' = modo programación reloj tiempo real (cartel externo)

'A' = modo ATRAS

'H' = tiempo de partido activado

'<' = este símbolo indica que se produce una transmisión a los tableros, que se produce cuando se cambia algún dato en consola o cuando hay cambio en el tiempo de partido.

CONEXIONES:

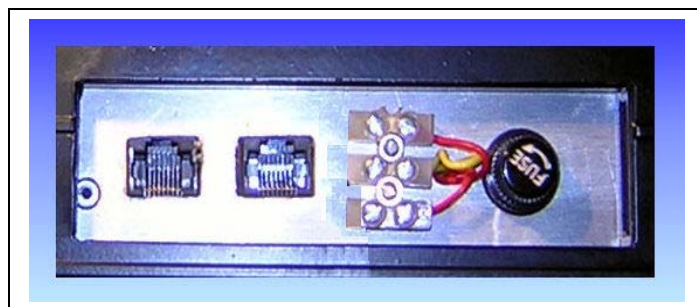


En la parte posterior de la consola se encuentran las conexiones: parte superior izquierda el FUSIBLE (21mm 1A), la entrada de energía 220VAC y abajo la llave de encendido.

A la derecha la ficha RJ45 para el cable UTP que va hacia los carteles (en cualquier orden).

La alimentación de los carteles es independiente de esta consola. Es necesario que se utilice la toma a tierra para lograr que todo el sistema este protegido contra problemas de 220VAC y mayor inmunidad a los ruidos eléctricos externos, como así también para seguridad del personal afectado al trabajo con el equipo.

CONEXIÓN TABLERO CENTRAL:



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 3A

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

ESPECIFICACIONES TABLEROS

TABLERO CENTRAL:

- Alimentación : 220V con toma a tierra, Bornera 3 pines
- Dimensiones: 1100mm x 760mm x 80mm
- Peso: 30Kg
- Consumo: 100W
- Fusibles: 21mm externo 3A
- Altura Dígitos: 20cm, doble fila de Leds
- Leds: 5mm ultra brillo, 4000 mCd rojo
- Frente: Acrilico rojo, terminacion mate cara externa.

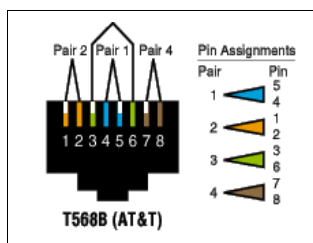
ESPECIFICACIONES CONSOLA

CONSOLA CENTRAL:

- Alimentación : 220V con toma a tierra, Ficha 3 pines
- Consumo: 10W
- Dimensiones: 300mm x 240mm x 70mm
- Fusibles: 21mm externo 1A
- Display: LCD matriz 20 caracteres x 2 lineas con iluminacion posterior (backlight)
- Precisión: 1/10 de segundo 150PPM
- Frente: Aluminio y Poli carbonato

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
- Consola 30s: Cable Multipar 9 hilos, fichas DB9 Hembra a panel.