

# CONSOLE-320

Art. 230A: CONSOLE-320 con salida de datos por cable  
 Art. 230B: CONSOLE-320 salida de datos por cable y radio

## Indice

1. INTRODUCCIÓN.....	2	8.3 Tiempo de Juego y Tiempo de Intervalo.....	13
1.1 Alimentación .....	2	8.4 Tiempo de Posesión (Shot clock).....	14
1.2 Conexiones.....	2	8.5 Tiempo Muerto (Timeout).....	14
1.3 Consolas externas para cronómetros.....	2	9. HOCKEY.....	15
1.4 Actualización del software.....	3	9.1 Programación de Parámetros.....	15
1.5 Garantía.....	3	9.2 Asignación de Tanteos y Faltas.....	15
2. PANTALLA.....	3	9.3 Tiempo de Juego y Tiempo de Intervalo.....	15
3. TECLADO.....	3	9.4 Tiempo Muerto (Timeout).....	16
3.1 Teclas alfanuméricas.....	3	10. BALONMANO.....	17
3.2 Teclas multi-función.....	3	10.1 Programación de Parámetros.....	17
3.3 Teclas mono-función.....	4	10.2 Asignación de Tanteos y Faltas.....	17
4. PROGRAMACIÓN.....	4	10.3 Tiempo de Juego y Tiempo de Intervalo.....	18
4.1 Selección del Deporte.....	5	10.4 Tiempo Muerto (Timeout).....	19
4.2 Selección de equipos.....	5	11. WATER POLO.....	20
4.3 Nombre de equipos y jugadores.....	5	11.1 Programación de Parámetros.....	20
4.4 Sistema.....	5	11.2 Asignación de Tanteos y Faltas.....	20
4.5 Secuencia de Tiempos.....	5	11.3 Tiempo de Juego y Tiempo de Intervalo.....	21
4.6 Hora.....	6	11.4 Tiempo de Posesión (Shot clock).....	21
5. CARACTERÍSTICAS.....	6	11.5 Tiempo Muerto (Timeout).....	22
6. BALONCESTO.....	7	12. TENIS.....	23
6.1 Programación de Parámetros.....	7	12.1 Programación de Parámetros.....	23
6.2 Asignación de Tanteos y Faltas.....	7	12.2 Asignación de Puntos .....	23
6.3 Tiempo de Juego y Tiempo de Intervalo.....	8	12.3 Tiempo de Juego y Tiempo de Intervalo.....	23
6.4 Tiempo de Posesión (Shot clock).....	8	12.4 Tiempo Muerto (Timeout).....	24
6.5 Tiempo Muerto (Timeout).....	9	13. FÚTBOL.....	25
7. BALONVOLEA.....	10	13.1 Programación de Parámetros.....	25
7.1 Programación de Parámetros.....	10	13.2 Asignación de Tanteos.....	25
7.2 Asignación de Tanteos y Faltas.....	10	13.3 Tiempo de Juego y Tiempo de Intervalo.....	25
7.3 Tiempo de Juego y Tiempo de Intervalo.....	11	14. RUGBY.....	27
7.4 Tiempo Muerto (Timeout).....	11	14.1 Programación de Parámetros.....	27
8. FÚTBOL DE 5 JUGADORES (FÚTBOL SALA).....	12	14.2 Asignación de Tanteos y Faltas.....	27
8.1 Programación de Parámetros.....	12	14.3 Tiempo de Juego y Tiempo de Intervalo.....	27
8.2 Asignación de Tanteos y Faltas.....	12		



Art.230A - CONSOLE-320

## 1. INTRODUCCIÓN

La **CONSOLE-320** permite controlar numerosos tableros electrónicos y varios deportes; existen dos modelos de consola:

- **Art. 230A:** CONSOLE-320 con control por cable;
- **Art. 230B:** CONSOLE-320 con control por cable y radio.

La pantalla gráfica frontal, donde aparecen todos los datos visualizados en los tableros, y el sólido teclado de membrana con que introducir los datos, permiten controlar cualquier situación que pueda surgir en el transcurso de una competición deportiva con facilidad, inmediatez y eficacia.

Los tanteos de equipo y de los jugadores, las faltas y penalizaciones, los cronómetros, además de la configuración de las variables del deporte y de la consola, pueden ser controlados por medio de menús y sub menús simples visualizados en la pantalla y fáciles de llamar con las teclas correspondientes.

El eficiente sistema de control de datos estadísticos permite asignar el dorsal, nombre, presencia en el campo, tanteos y número de faltas a los jugadores de seis equipos distintos.

### 1.1 ALIMENTACIÓN

Para alimentar la consola con la red de suministro eléctrico se debe utilizar el alimentador de 100-240V de serie (Art.234).

Para alimentarla con una batería, se debe utilizar la batería de 12V opcional (Art.828-A); la batería suele durar 35 horas. Se recomienda recargarla después de cada uso con su carga baterías (Art.829): no se debe dejar la batería descargada porque se estropea.

### 1.2 CONEXIONES

Para la conexión con dispositivos externos, el panel trasero de la consola tiene los conectores siguientes (véase Fig. 1):

- Toma de alimentación (POWER IN) de la consola, a la que va conectada la salida del alimentador de serie (Art.234).
- Puerto USB para conectarla al PC para actualizar el software.
- Dos tomas de teléfono de 6 contactos (RJ-11), para conectarla a dos consolas externas que controlen el tiempo de juego (GAME CLOCK Console) y el tiempo de posesión (SHOT CLOCK Console).
- Dos salidas serie iguales (Data Serial Outputs), de tipo telefónico de 8 contactos (RJ-45), para enviar los mismos datos a los tableros.

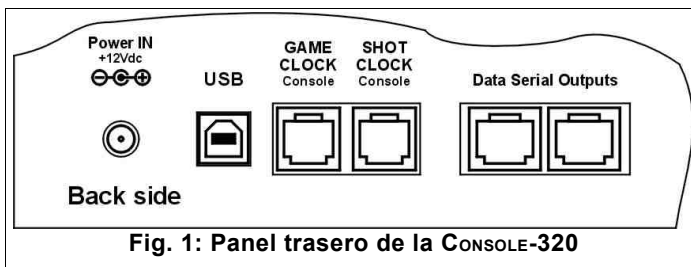


Fig. 1: Panel trasero de la CONSOLE-320

Para distancias de hasta 50m la conexión a los tableros puede ser realizada simplemente con un cable telefónico plano de 8 contactos dotado de conectores RJ-45; para distancias mayores, se recomienda usar un cable de red directo estándar (EIA/TIA-568A/B). En lugares donde haya equipos eléctricos especialmente molestos (motores, acondicionadores, invertidores, puentes de radio, etc...), se recomienda conectar cada hilo del cable de red como se ilustra en la Fig. 2.

Se recomienda no instalar el cable en los mismos tubos que los cables de la red de suministro eléctrico.

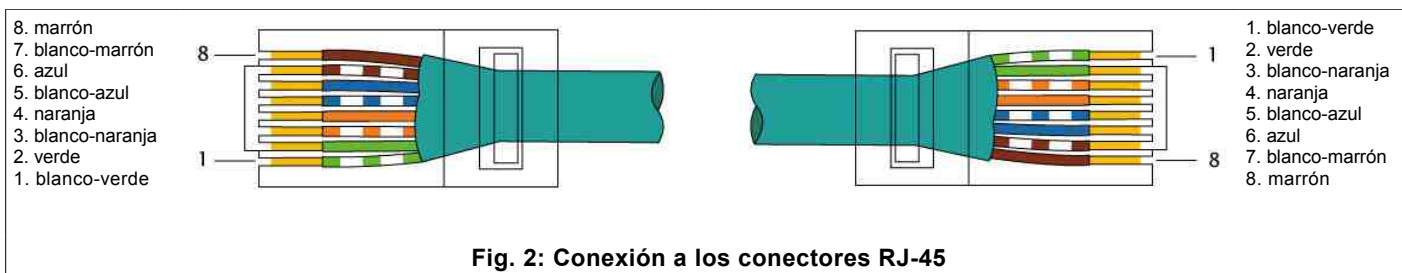


Fig. 2: Conexión a los conectores RJ-45

### 1.3 CONSOLAS EXTERNAS PARA CRONÓMETROS

Cada conector RJ-11 puede ser conectado a una consola externa opcional (**Art.232: Time Console-02**), dotada de dos palanquitas para facilitar el control de los cronómetros:

- la consola conectada al conector "GAME CLOCK Console" controla el tiempo de juego y, además de iniciar y detener la cuenta, permite activar a mano la señal acústica de los tableros;
- la consola conectada al conector "SHOT CLOCK Console" controla el tiempo de posesión (o ataque); una palanquita controla la cuenta del tiempo y la otra lo pone en el valor inicial que permanece visualizado mientras la palanquita es presionada. Si la cuenta está parada, al soltar la palanquita, el tiempo deja de ser visualizado. En el baloncesto, mientras la cuenta está parada, la palanquita "LOAD" carga 24 y 14 segundos de modo alterno.

Obsérvese que los mandos de estas dos consolas tienen preferencia sobre los mandos ejecutados con las teclas de la **CONSOLE-320**.

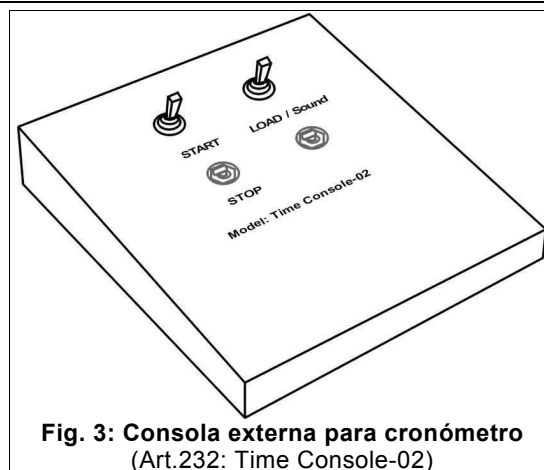


Fig. 3: Consola externa para cronómetro (Art.232: Time Console-02)

1.4 ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE

El software de la **CONSOLE-320** puede ser actualizado (por ejemplo, en ocasión de cambios en el reglamento de un deporte) mediante un PC con puerto USB; para la actualización de software remítase al documento correspondiente.

1.5 GARANTÍA

La garantía tiene una validez de 2 años a partir de la fecha de compra y comprende la reparación gratuita de defectos de materiales o de construcción; no cubre los gastos de transporte. La batería no está incluida en la garantía.

2. PANTALLA

El tipo de visualización en la parte central de la pantalla depende tanto del deporte seleccionado como de las funciones habilitadas para éste; en la Fig. 4 se ilustra un ejemplo de visualización para baloncesto, donde está habilitado el control de estadísticas de jugadores.

Obsérvese, en la parte baja de la pantalla, la sugerencia que se ofrece al operador.

Para algunos deportes se han previsto también los tiempos de penalización asignados a los jugadores (hasta 5 por equipo) o los tanteos por periodo (set) de juego.

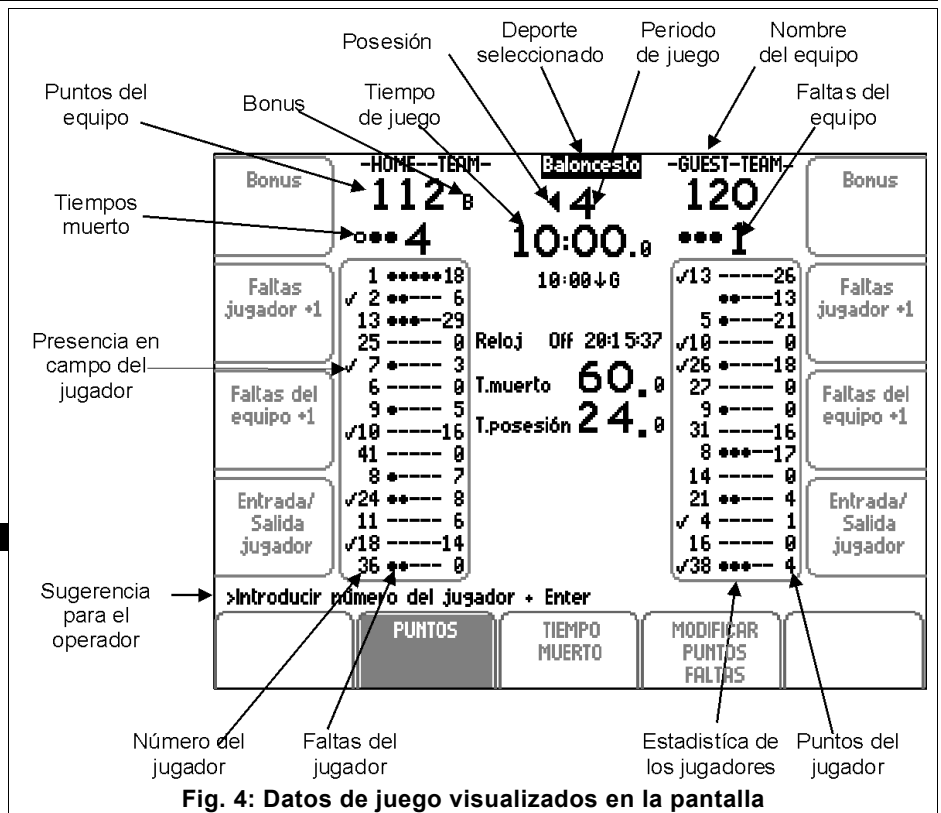


Fig. 4: Datos de juego visualizados en la pantalla

3. TECLADO

El teclado (véase Fig. 5) tiene tres tipos de teclas:

- a. alfanuméricas blancas: para introducir números y nombres de equipos y jugadores;
- b. multi-función: la acción ejecutada depende del deporte y del menú seleccionados y aparece indicada en la pantalla al lado de la tecla;
- c. mono-función: independiente del deporte y del menú .

3.1 TECLAS ALFANUMÉRICAS



Introducen el valore numérico o, cuando son pulsadas varias veces seguidas, la letra indicada en la tecla.

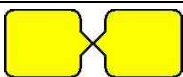


Acepta los datos alfanuméricos introducidos.



Salte de la introducción de datos alfanuméricos sin guardar los cambios.

3.2 TECLAS MULTI-FUNCIÓN



Estas 8 teclas amarillas, a la derecha e izquierda de la pantalla (véase Fig. 5), ejecutan la función indicada a su lado en la pantalla; esta función depende de qué tecla esté activa de entre las 5 que hay en la parte baja de la pantalla.



Las 5 teclas amarillas situadas en la parte baja de la pantalla sirven para seleccionar los sub menús y cambiar las funciones de las otras 4+4 teclas amarillas situadas a los lados de la pantalla. La tecla activa aparece resaltada en negro en la pantalla.

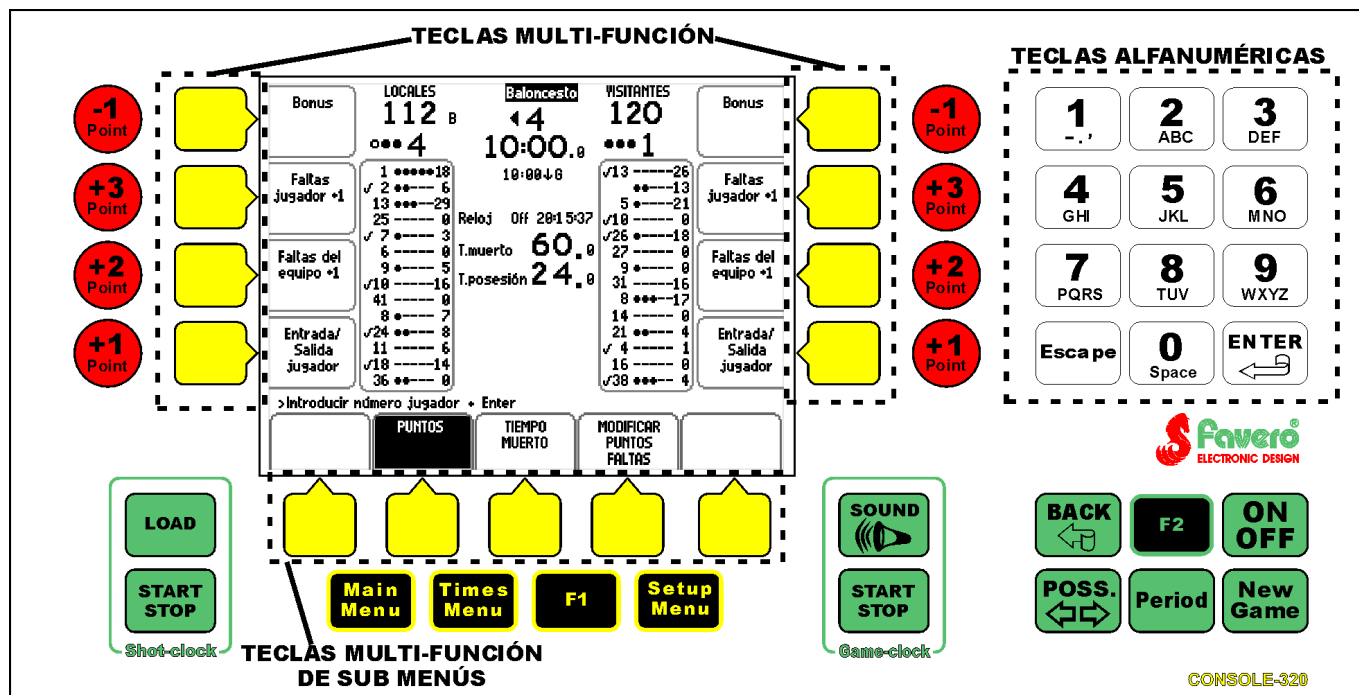







Fig. 5: Teclado de la consola

### 3.3 TECLAS MONO-FUNCIÓN

- ON OFF** Pulsando la tecla durante 1 segundo más o menos, la consola se enciende o se apaga.
- New Game** Inicia otro partido: pone en cero los datos del partido (tanteos, faltas, periodo, ...) y todas las visualizaciones.
- F2** Tecla libre: no realiza ninguna operación.
- Period** Incrementa el número del periodo (tiempos, sets, partidos) de juego; cuando llega al valor máximo, la numeración reinicia desde cero.
- BACK** Cancela la última operación realizada, si no está relacionada con los tiempos. Pulsándola varias veces, se pueden cancelar las últimas 16 acciones.
- POSS.** Enciende de modo alterno el indicador de posesión de pelota (o de turno de juego) de los dos equipos; para apagarlo, pulse la tecla durante 1s.
- SOUND** Acciona a mano la señal acústica del tablero.
- START STOP** **Game-clock:** inicia, detiene y reanuda la cuenta del tiempo de juego.
- LOAD** Carga el tiempo de que dispone un equipo para el ataque o posesión de juego (shot clock).
- START STOP** **Shot-clock:** inicia, detiene y reanuda la cuenta del tiempo de ataque (o posesión).
- +1 Point** **+2 Point** **+3 Point** Agregan 1, 2 y 3 puntos al tanteo del equipo, respectivamente.
- 1 Point** Quita 1 punto al tanteo del equipo.
- Main Menu** Muestra el estado de juego y selecciona las teclas multi-función para las acciones principales de control de tanteos y faltas.
- Times Menu** Muestra el estado de juego y selecciona las teclas multi-función para configuración y modificación de tiempos.
- F1** Tecla libre: no realiza ninguna operación.
- Setup Menu** Muestra el menú de configuración del deporte y las correspondientes teclas multi-función que modifican la configuración.

## 4. PROGRAMACIÓN

Pulsando la tecla **Setup Menu**, en la pantalla aparece el menú de programación de los parámetros de la consola y del deporte; la modificación de dichos parámetros se hace por medio de las teclas alfanuméricas y teclas multi-función siguientes.

-   Seleccionan la configuración de la fila anterior y siguiente, respectivamente. El símbolo  indica qué fila está seleccionada.
-   Seleccionan el parámetro siguiente y anterior de la fila, respectivamente.



Aumentan y disminuyen el valor del parámetro resaltado, respectivamente.

#### 4.1 SELECCIÓN DEL DEPORTE

Para seleccionar el deporte:

- pulse las teclas **Setup Menu** → **DEPORTE**: se accede al sub menú de configuración del deporte, donde el símbolo ► indica la primera fila donde aparece el deporte actual resaltado;
- utilice las teclas **+** y **-** para seleccionar el deporte deseado [Baloncesto, Voleibol, Hockey, Balonmano, Water polo, Fútbol sala, Tenis, Fútbol, Rugby].

Dado que los parámetros de las filas siguientes dependen de dicha selección, su descripción está ilustrada en el capítulo dedicado al deporte seleccionado. Si desea modificar la configuración del deporte seleccionado:

- utilice las teclas **↑** y **↓** para desplazarse por la lista: el símbolo ► indica la fila seleccionada que contiene un parámetro resaltado;
- con las teclas **→** y **←**, o bien **ENTER** y **Escape**, seleccione el parámetro siguiente o anterior de la misma fila;
- pulse las teclas **+** y **-** o bien las teclas alfanuméricas, para cambiar el valor del parámetro resaltado.

La tecla **Poner a cero datos del deporte** [*Poner a cero datos del deporte*] pone la configuración de parámetros en los valores de fábrica.

#### 4.2 SELECCIÓN DE EQUIPOS

Para seleccionar los dos equipos que compiten:

- pulse las teclas **Setup Menu** → **SELECCIÓN EQUIPOS**: se accede al sub menú de selección donde el símbolo ► indica los equipos seleccionados en ese momento;
- luego, utilice las teclas **↑** y **↓** a ambos lados de la pantalla para efectuar otra selección.

#### 4.3 NOMBRE DE EQUIPOS Y JUGADORES

Para programar los nombres de los 6 equipos (a la izquierda de la pantalla), los dorsales y los nombres de los 14 jugadores (a la derecha de la pantalla):

- pulse las teclas **Setup Menu** → **JUGADORES**: se accede al sub menú de selección donde el símbolo ► indica el equipo y el jugador seleccionados en ese momento;
- seleccione el equipo con las teclas **↑** y **↓** situadas a la izquierda de la pantalla;
- para cambiar el nombre, recórralo con las teclas **→** y **←** y cambie el carácter resaltado por otro pulsando varias veces la tecla alfanumérica correspondiente;
- use las mismas teclas, pero a la derecha de la pantalla, para cambiar los dorsales y nombres de los jugadores del equipo seleccionado.

Los cambios son activados cuando se sale del menú.

#### 4.4 SISTEMA

Pulsando las teclas **Setup Menu** → **SISTEMA**, se accede al sub menú del sistema que permite programar los siguientes parámetros de funcionamiento de la consola y de los tableros:

- El **idioma** utilizado para las indicaciones visualizadas [English, Italiano, Français, Español, Deutsch].
- El **brillo** [0-9] de la pantalla de la consola.
- La intensidad de brillo [0-9] de las cifras de los tableros, a modificar según las condiciones ambientales (por ejemplo, de noche).
- El tiempo [0-99 minutos] de encendido de la **iluminación trasera** de la pantalla, si se deja de pulsar las teclas (0 indica encendido continuo).
- El **volumen** [0-3] de las señales acústicas de los tableros.

Se visualizan también las **versiones del firmware** (Arranque y Programa) y el **número de identificación** de la consola.



#### 4.5 SECUENCIA DE TIEMPOS

Pulsando las teclas **Setup Menu** → **SECUENCIA DE TIEMPOS**, se accede al sub menú de programación de 16 tiempos, determinados con minutos [0-99], segundos [0-59], tipo de cuenta [**↑** y **↓**] y asignación al juego [**G**] o al intervalo [**P**].

Dichos tiempos pueden ser llamados en secuencia en el menú de control de tiempos durante la competición, para facilitar y agilizar la carga de los tiempos de juego o de intervalo requeridos; por ejemplo, se pueden programar los tiempos siguientes:

- tiempos anteriores al inicio del partido (calentamiento, presentación de equipos, etc.);
- tiempo del primer periodo de juego;
- tiempo del intervalo (descanso);
- tiempo del segundo periodo de juego;
- tiempo del intervalo anterior al tiempo extra;
- tiempo extra.

#### 4.6 HORA


Para controlar el reloj de la consola, que mantiene la hora incluso sin alimentación, pulse las teclas  → : aparecen las teclas multi-función siguientes.



Activa y desactiva la visualización de la hora en el tablero, en lugar del cronómetro; al lado de la tecla, en la pantalla de la consola aparece el letrero “On” o bien “Off”.



Cambia la hora:

- introduzca la hora [0-23] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando ;
- repita la operación para introducir los minutos [0-59] y los segundos [0-59].

#### 5. CARACTERÍSTICAS

Código	Descripción	Ancho [cm]	Alto [cm]	Prof. [cm]	Peso [kg]
Art. 230-A	CONSOLE-320 de control por cable	31,5	12,5	18,5	1,9
Art. 230-B	CONSOLE-320 de control por cable y radio	31,5	12,5	18,5	1,9
Art. 234	Alimentador externo (incluido): 100-240Vca, 1A, 50-60Hz				0,2
Art. 828-A	Batería recargable 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 829-A	Carga baterías 230Vca/13,8Vcc 500mA (con enchufe europeo)	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829-B	Carga baterías 115Vca/13,8Vcc 500mA (con enchufe americano)	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829-U	Carga baterías 230Vca/13,8Vcc 500mA (con enchufe inglés)	12,5	9,0	6,0	0,5

**6. BALONCESTO**

**6.1 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS**

Pulse las teclas **Setup Menu** → **DEPORTE**: véase el apartado 4.1 para seleccionar el deporte y cambiar los parámetros siguientes:

1. Tres **tiempos de juego** (A, B, C): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
2. Tres **tiempos de intervalo** (D, E, F): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
3. **Aviso acústico de final de intervalos** (D, E, F): tiempo restante [0-99 minutos : 0-59 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
4. **Tiempo de posesión** (Shot clock): duración [0-99 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
5. **Tiempo muerto** (timeout): duración [0-99 segundos], tipo de cuenta [↑ - ↓].
6. **Aviso acústico de final de tiempo muerto**: tiempo restante [0-99 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
7. **Estadísticas de jugadores**: habilitadas [Si] y no habilitadas [No] para efectuar el control; cuando están habilitadas, las faltas cometidas y los tanteos realizados de todos los jugadores son visualizados y administrados.
8. **Visualización de las décimas de segundo** del último minuto de juego de la cuenta atrás: habilitada [Si] y no habilitada [No].
9. **Número de faltas de equipo** para terminar todo el bonus [0-9].
10. **Señal acústica de final de juego**: duración [0-4] segundos].

**6.2 ASIGNACIÓN DE TANTEOS Y FALTAS**

Para acceder al menú principal para controlar tanteos y faltas pulse las teclas **Main Menu** → **PUNTUACIÓN EQUIPOS**: las teclas multi-función visualizadas dependen de si están activadas o no las estadísticas de jugadores. Los tanteos de equipo pueden ser modificados rápidamente con las teclas rojas [**+1 Point**, **+2 Point**, **+3 Point**, **-1 Point**].

**Bonus** Enciende y apaga de modo alterno la indicación del bonus; además, se activa automáticamente al superar el número máximo de faltas de equipo programado en el menú de configuración del deporte.

**Faltas jugador +1** Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, aumenta el número de faltas asignadas a un jugador [0-5]:  
 • usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) al que asignar la falta y acepte pulsando **ENTER**.  
 En el tablero y en la consola aparece otro símbolo [♣] asociado a las faltas del jugador.

Si las estadísticas de jugadores están desactivadas, pone intermitente en el tablero durante 8 segundos el número del jugador y el número de faltas cometidas por él:  
 • introduzca el número del jugador [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando la tecla **ENTER**;  
 • repita las operaciones para introducir el número de las faltas.

**Faltas del equipo +1** Aumenta el número de faltas de un equipo [0-9]; al usar todo el bonus, programado en el menú de configuración del deporte, se enciende automáticamente una señal.

**Entrada/ Salida jugador** Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, enciende y apaga de modo alterno el símbolo [♣] que indica que el jugador está jugando:  
 • usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando **ENTER**.

Para modificar los datos de juego actuales, pulse las teclas **Main Menu** → **MODIFICAR PUNTOS FALTAS**: aparecen las teclas funcionales siguientes.


**Modificar puntos del equipo** Cambia el tanteo de equipo actual:  
 • introduzca el tanteo nuevo [0-199] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.



**Modificar puntos jugador** Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, modifica los tanteos realizados por un jugador:  
 • usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando **ENTER**;  
 • repita las operaciones para introducir el tanteo nuevo [0-99].

**Modificar faltas del equipo** Cambia el número de faltas de un equipo:  
 • introduzca el número de faltas nuevo [0-5] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.  
 La indicación del bonus no se ve afectada.

Modificar  
faltas  
jugador

Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, cambia el número de faltas asignadas a un jugador:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando .
- repita las operaciones para introducir el número de faltas nuevo [0-5].


Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, para aumentar o disminuir las puntuaciones de cada jugador pulse las teclas  → : Aparecen las teclas funcionales siguientes.

Puntos  
jugador -1

Puntos  
jugador \*3



Puntos  
jugador \*2


Puntos  
jugador \*1

Pulse el botón correspondiente a los puntos que desea agregar, introduzca el número del jugador [0-99] usando las teclas alfanuméricas y, por último, confirme la operación pulsando .

### 6.3 TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO DE INTERVALO

El tiempo de juego y el tiempo de intervalo, o descanso, son visualizados en la pantalla de la consola en forma de minutos, segundos y décimas; debajo, con dígitos más pequeños se indica:

- tiempo cargado al inicio,
- tipo de cuenta adelante [] o atrás [,
- 'G' o 'P' que indican que el tiempo es el de juego (Game) o el de descanso (Pause).

Para iniciar, detener y reanudar la cuenta del cronómetro utilice la consola específica (Art.232: Time Console-02, véase apartado 1.3), o bien pulse la tecla  **Game-clock**.

En el menú de configuración del deporte, la emisión de la señal acústica puede ser configurada al final del tiempo de juego y también antes del final del intervalo.

Para cargar o modificar el tiempo de juego pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

Tiempo de  
Juego A  
(20:00)


Tiempo de  
Juego B  
(10:00)

Tiempo de  
Juego C  
(5:00)



Cargan como tiempo de juego uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.

Modificar  
tiempo de  
juego

Modifica el tiempo de juego actual:

- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

Cuenta  
adelante/  
atrás

Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [] a atrás [

Secuencia  
tiempos +1

De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración (véase apartado 4.5), carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) siguiente al actual.

Secuencia  
tiempos -1

De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración, carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) anterior al actual.

Para editar el tiempo de intervalo pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

Tiempo de  
intervalo D  
(15:00)


Tiempo de  
intervalo E  
(40:00)

Tiempo de  
intervalo F  
(20:00)



Cargan como tiempo de intervalo uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.

Modificar  
tiempo de  
intervalo

Cambia el tiempo de intervalo actual:



- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].



Cuenta  
adelante/  
atrás

Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [] a atrás [

### 6.4 TIEMPO DE POSESIÓN (SHOT CLOCK)

Cuando se controla el tiempo de ataque (o posesión), la consola externa (Art.232: Time Console-02, véase apartado 1.3) tiene preferencia sobre los mandos ejecutados directamente por la **CONSOLE-320**.

- La tecla  carga en el temporizador el valor programado en el menú de configuración; cuando la cuenta del tiempo está parada, el tiempo de posesión (shot clock) se apaga. Mientras la cuenta está parada, la tecla “LOAD” carga 24 y 14 segundos de modo alterno.
- El tasto  **Shot-clock** inicia y detiene la cuenta del tiempo; al terminarse el tiempo, el tablero emite una señal acústica.

Con las teclas  →  es posible ejecutar otras acciones: aparecen las teclas multi-función siguientes.



Activa manualmente la señal del marcador del tiempo de posesión.



Detiene la cuenta del tiempo de posesión y activa y desactiva la visualización de modo alterno.



Cambia el tiempo de posesión actual:

- introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .

## 6.5 TIEMPO MUERTO (TIMEOUT)

En el menú de configuración del deporte se puede programar la emisión de una señal acústica antes del final del tiempo muerto.

Para controlar el tiempo muerto pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.



Carga como tiempo muerto el valor (indicado entre paréntesis) programado en el menú de configuración del deporte.



Inicia, detiene y reanuda la cuenta del tiempo muerto.



Enciende en secuencia las indicaciones de los tiempos muertos usados hasta que terminan.



Modifica el tiempo muerto actual:

- introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .



Detiene la cuenta del tiempo muerto y activa y desactiva la visualización de modo alterno.

## 7. BALONVOLEA

### 7.1 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS

Pulse las teclas **Setup Menu** → **DEPORTE**: véase el apartado 4.1 para seleccionar el deporte y cambiar los parámetros siguientes:

1. Tres **tiempos de intervalo** (D, E, F): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [**↑** - **↓**].
2. **Aviso acústico de final de intervalos** (D, E, F): tiempo restante [0-99 minutos : 0-59 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
3. Dos **tiempos muertos** (timeout A, B): duración [0-99 segundos], tipo de cuenta [**↑** - **↓**].
4. **Aviso acústico de final de tiempo muerto**: tiempo restante [0-99 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
5. **Estadísticas de jugadores**: habilitadas [Si] y no habilitadas [No] para efectuar el control; cuando están habilitadas, las faltas cometidas y los tanteos realizados de todos los jugadores son visualizados y administrados.

### 7.2 ASIGNACIÓN DE TANTEOS Y FALTAS

Para acceder al menú principal para controlar tanteos y faltas pulse las teclas **Main Menu** → **PUNTAJÓN EQUIPOS**: las teclas multi-función visualizadas dependen de si están activadas o no las estadísticas de jugadores. Los tanteos de equipo pueden ser modificados rápidamente con las teclas rojas [**+1 Point**], [**+2 Point**], [**+3 Point**], [**-1 Point**].

Los tanteos de los sets de 1 a 4 son actualizados automáticamente con el valor del actual al pulsar la tecla **Period**, decir, al pasar al set siguiente.

Faltas jugador \*1

Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, aumenta el número de faltas asignadas a un jugador [0-3]:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) al que asignar la falta y acepte pulsando **ENTER**.

En el tablero y en la consola aparece otro símbolo [**■**] asociado a las faltas del jugador.

Faltas del equipo \*1

Aumenta el número de faltas de un equipo [0-9].

Entrada/Salida jugador

Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, enciende y apaga de modo alterno el símbolo [**✓**] que indica que el jugador está jugando:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando **ENTER**.

Para modificar los datos de juego actuales, pulse las teclas **Main Menu** → **MODIFICAR PUNTOS FALTAS**: aparecen las teclas funcionales siguientes.

Modificar puntos del equipo

Cambia el tanteo de equipo actual:

- introduzca el tanteo nuevo [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.

Modificar puntos jugador

Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, modifica los tanteos realizados por un jugador:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando **ENTER**;
- repita las operaciones para introducir el tanteo nuevo [0-99].

Modificar faltas jugador

Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, cambia el número de faltas asignadas a un jugador:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando **ENTER**;
- repita las operaciones para introducir el número de faltas nuevo [0-3].

Modificar puntos de set

Cambia el tanteo de un set:

- introduzca el número de set [1-4] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**;
- repita las operaciones para introducir el tanteo nuevo [0-99].

Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, para aumentar o disminuir las puntuaciones de cada jugador pulse las teclas **Main Menu** → **PUNTAJÓN JUGADORES**: Aparecen las teclas funcionales siguientes.

Puntos jugador -1






Puntos jugador +3





Puntos jugador +2

Puntos jugador +1










Pulse el botón correspondiente a los puntos que desea agregar, introduzca el número del jugador [0-99] usando las teclas alfanuméricas y, por último, confirme la operación pulsando **ENTER**.

### 7.3 TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO DE INTERVALO



Normalmente, el tiempo de juego o de intervalo (en minutos, segundos y décimas) no es visualizado en la pantalla de la consola, pero es posible verlo pulsando  → . Para iniciar, detener y reanudar la cuenta del cronómetro utilice la consola específica (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3) o bien pulse la tecla  **Game-clock**. En el menú de configuración del deporte se puede configurar la emisión de una señal acústica antes del final del intervalo. Para modificar el tiempo de juego pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.








-  Pone en cero el tiempo de juego.
-  Modifica el tiempo de juego actual:
  - introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando ;
  - repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].
-  Activa y desactiva la visualización del tiempo de juego de modo alterno.

Para editar el tiempo de intervalo pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

-    Cargan como tiempo de intervalo uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.
-  Cambia el tiempo de intervalo actual:
  - introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando ;
  - repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].
-  Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante  a atrás  y viceversa.
-  Activa y desactiva la visualización del tiempo de intervalo de modo alterno.

### 7.4 TIEMPO MUERTO (TIMEOUT)



En el menú de configuración del deporte se puede programar la emisión de una señal acústica antes del final del tiempo muerto. El tiempo muerto es visualizado en lugar del cronómetro; para controlar el tiempo muerto pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

-   Carga como timeout uno de los dos valores (indicados entre paréntesis) programados en el menú de configuración del deporte.
-  Inicia, detiene y reanuda la cuenta del tiempo muerto.
-  Enciende en secuencia las indicaciones de los tiempos muertos usados hasta que terminan.
-  Modifica el tiempo muerto actual:
  - introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .
-  Detiene la cuenta del tiempo muerto y activa y desactiva la visualización de modo alterno.

## 8. FÚTBOL DE 5 JUGADORES (FÚTBOL SALA)



La **Console-320** permite controlar dos modos de juego de Fútbol sala en función de la duración del tiempo de penalización programada; si es cero, se utilizan las reglas AMF, en lugar de las de la FIFA.





### 8.1 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS

Pulse las teclas  → : véase el apartado 4.1 para seleccionar el deporte y cambiar los parámetros siguientes:

1. Tres **tiempos de juego** (A, B, C): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
2. Tres **tiempos de intervalo** (D, E, F): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
3. **Aviso acústico de final de intervalos** (D, E, F): tiempo restante [0-99 minutos : 0-59 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
4. **Tiempo de paso a campo ofensivo** (Shot clock): duración [0-99 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
5. **Tiempo muerto** (timeout): duración [0-99 segundos], tipo de cuenta [↑ - ↓].
6. **Aviso acústico de final de tiempo muerto**: tiempo restante [0-99 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
7. Un **tiempo de penalización** para los jugadores (A): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓]; cuando es cero, selecciona el modo de juego AMF, que no prevé dicha regla.
8. **Estadísticas de jugadores**: habilitadas [Si] y no habilitadas [No] para efectuar el control; cuando están habilitadas, las faltas cometidas y los tanteos realizados de todos los jugadores son visualizados y administrados.
9. **Visualización de las décimas de segundo** del último minuto de juego de la cuenta atrás: habilitada [Si] y no habilitada [No].
10. **Número de faltas de equipo** para terminar todo el bonus [0-9].
11. **Señal acústica de final de juego**: duración [0-4] segundos].

### 8.2 ASIGNACIÓN DE TANTEOS Y FALTAS

Para acceder al menú principal para controlar tanteos y faltas pulse las teclas  → ; las teclas multi-función visualizadas dependen de si están activadas o no las estadísticas de jugadores.

Los tanteos de equipo pueden ser modificados rápidamente con las teclas rojas [, , , ].


En modo de juego FIFA, se pueden asignar al mismo tiempo hasta 5 penalizaciones de tiempo por equipo, cada una asociada al jugador expulsado; la cuenta de las penalizaciones se realiza durante el tiempo de juego, no durante el descanso, por tanto, las penalizaciones no descontadas en un periodo de juego, pasan al periodo siguiente.




Anula la primera penalización de tiempo.




Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, aumenta el número de faltas asignadas a un jugador:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) al que asignar la falta y acepte pulsando .

En el tablero y en la consola aparece otro símbolo [] asociado a las faltas del jugador.

Si las estadísticas de jugadores están desactivadas, pone intermitente en el tablero durante 8 segundos el número del jugador y el número de faltas cometidas por él:


- introduzca el número del jugador [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando la tecla .
- repita las operaciones para introducir el número de las faltas.


Además, en modo de juego FIFA, asigna al equipo del jugador expulsado por cometer su segunda falta, la penalización de tiempo equivalente al valor (indicado entre paréntesis) programado en el menú de configuración del deporte.



Aumenta el número de faltas de un equipo [0-9]; al usar todo el bonus, programado en el menú de configuración del deporte, se enciende automáticamente una señal.




Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, enciende y apaga de modo alterno el símbolo [] que indica que el jugador está jugando:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando .

Para modificar los datos de juego actuales, pulse las teclas  → : aparecen las teclas funcionales siguientes.




Cambia el tanteo de equipo actual:

- introduzca el tanteo nuevo [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .


Modificar puntos jugador

Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, modifica los tanteos realizados por un jugador:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando ;
- repita las operaciones para introducir el tanteo nuevo [0-99].


Modificar penalización



Cambia los datos de una penalización asignada a un jugador:

- pulse varias veces la tecla hasta que aparezca la penalización que busca;
- introduzca el número del jugador [0-99] con las teclas alfanuméricas, o deje el número actual, y acepte pulsando ;
- repita la operación para introducir primero los minutos [0-99] y, luego, los segundos [0-59].

Modificar faltas jugador

Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, cambia el número de faltas asignadas a un jugador:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando ;
- repita las operaciones para introducir el número de faltas nuevo [0-3].


Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, para aumentar o disminuir las puntuaciones de cada jugador pulse las teclas  → : Aparecen las teclas funcionales siguientes.

Puntos jugador -1

Puntos jugador +3



Puntos jugador \*2


Puntos jugador \*1

Pulse el botón correspondiente a los puntos que desea agregar, introduzca el número del jugador [0-99] usando las teclas alfanuméricas y, por último, confirme la operación pulsando .

### 8.3 TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO DE INTERVALO

El tiempo de juego y el tiempo de intervalo, o descanso, son visualizados en la pantalla de la consola en forma de minutos, segundos y décimas; debajo, con dígitos más pequeños se indica:

- tiempo cargado al inicio,
- tipo de cuenta adelante [] o atrás [,
- 'G' o 'P' que indican que el tiempo es el de juego (Game) o el de descanso (Pause).

Para iniciar, detener y reanudar la cuenta del cronómetro utilice la consola específica (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3), o bien pulse la tecla  **Game-clock**.

En el menú de configuración del deporte, la emisión de la señal acústica puede ser configurada al final del tiempo de juego y también antes del final del intervalo.

Para cargar o modificar el tiempo de juego pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

Tiempo de Juego A (20:00)


Tiempo de Juego B (10:00)

Tiempo de Juego C (5:00)



Cargan como tiempo de juego uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.

Modificar tiempo de juego

Modifica el tiempo de juego actual:

- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando ;
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

Cuenta adelante/ atrás

Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [] a atrás [] y viceversa.

Secuencia tiempos +1

De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración (véase apartado 4.5), carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) siguiente al actual.

Secuencia tiempos -1

De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración, carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) anterior al actual.


Para editar el tiempo de intervalo pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.



Tiempo de intervalo D (15:00)

Tiempo de intervalo E (40:00)

Tiempo de intervalo F (20:00)



Cargan como tiempo de intervalo uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.



- Modificar tiempo de intervalo** Cambia el tiempo de intervalo actual:
- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando ;
  - repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

- Cuenta adelante/atrás** Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante  a atrás  y viceversa.

#### 8.4 TIEMPO DE POSESIÓN (SHOT CLOCK)


En modo de juego AMF se controla el tiempo de paso a campo ofensivo. La consola externa (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3) tiene preferencia sobre los mandos ejecutados directamente por la **CONSOLE-320**.

- La tecla  carga en el temporizador el valor programado en el menú de configuración; cuando la cuenta del tiempo está parada, el tiempo de posesión (shot clock) se apaga.
- La tecla  **Shot-clock** inicia y detiene la cuenta del tiempo; al terminarse el tiempo, el tablero emite una señal acústica.

Con las teclas  →  es posible ejecutar otras acciones: aparecen las teclas multi-función siguientes.



- Señal acústica tiempo de poses.** Activa manualmente la señal del marcador del tiempo de posesión.

- On/Off tiempo de posesión** Detiene la cuenta del tiempo de posesión y activa y desactiva la visualización de modo alterno.

- Modificar tiempo de posesión** Cambia el tiempo de posesión actual:
- introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .

#### 8.5 TIEMPO MUERTO (TIMEOUT)


En el menú de configuración del deporte se puede programar la emisión de una señal acústica antes del final del tiempo muerto.

El tiempo muerto es visualizado en lugar del cronómetro; para controlar el tiempo muerto pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

- Cargar tiempo muerto (0-60)** Carga como tiempo muerto el valor (indicado entre paréntesis) programado en el menú de configuración del deporte.

- Start/Stop tiempo muerto** Inicia, detiene y reanuda la cuenta del tiempo muerto.

- Tiempo muerto +1** Enciende en secuencia las indicaciones de los tiempos muertos usados hasta que terminan.

- Modificar tiempo muerto** Modifica el tiempo muerto actual:
- introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .

- On/Off tiempo muerto** Detiene la cuenta del tiempo muerto y activa y desactiva la visualización de modo alterno.

**9. HOCKEY**

**9.1 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS**

Pulse las teclas **Setup Menu** → **DEPORTE**: véase el apartado 4.1 para seleccionar el deporte y cambiar los parámetros siguientes:

1. Tres **tiempos de juego** (A, B, C): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
2. Tres **tiempos de intervalo** (D, E, F): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
3. **Aviso acústico de final de intervalos** (D, E, F): tiempo restante [0-99 minutos : 0-59 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
4. **Tiempo muerto** (timeout): duración [0-99 segundos], tipo de cuenta [↑ - ↓].
5. **Aviso acústico de final de tiempo muerto**: tiempo restante [0-99 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
6. Dos **tiempos de penalización** para los jugadores (A, B): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
7. **Visualización de las décimas de segundo** del último minuto de juego de la cuenta atrás: habilitada [Si] y no habilitada [No].
8. **Señal acústica de final de juego**: duración [0-4] segundos].

**9.2 ASIGNACIÓN DE TANTEOS Y FALTAS**

Para acceder al menú principal para controlar tanteos y faltas pulse las teclas **Main Menu** → **PUNTUACION EQUIPOS**. Los tanteos de equipo pueden ser modificados rápidamente con las teclas rojas [**+1 Point**, **+2 Point**, **+3 Point**, **-1 Point**].

Se pueden asignar al mismo tiempo hasta 5 penalizaciones de tiempo a cada equipo, de distinta duración (indicadas con A y B) y asociadas a un jugador cada una; la cuenta de las penalizaciones se realiza durante el tiempo de juego, no durante el descanso, por tanto, las penalizaciones no descontadas en un periodo de juego, pasan al periodo siguiente. Sólo se cuenta el tiempo de las dos primeras penalizaciones de cada equipo; las demás quedan en espera. Además, en caso de penalizaciones simultáneas, siempre se cuenta primero el tiempo de las de tipo B.



Asignan a los jugadores las penalizaciones de tiempo (indicadas entre paréntesis) programadas en el menú de configuración del deporte:

- introduzca el número del jugador [0-99] al que asignar la penalización y acepte pulsando **ENTER**.



Anula la primera penalización de tiempo de tipo A.

Para modificar los datos de juego actuales, pulse las teclas **Main Menu** → **MODIFICAR PUNTOS FALTAS**: aparecen las teclas funcionales siguientes.



Cambia el tanteo de equipo actual:

- introduzca el tanteo nuevo [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.



Cambia los datos de una penalización asignada a un jugador:

- pulse varias veces la tecla hasta que aparezca la penalización que busca;
- introduzca el número del jugador [0-99] con las teclas alfanuméricas, o deje el número actual, y acepte pulsando **ENTER**;
- repita la operación para introducir primero los minutos [0-99] y, luego, los segundos [0-59].

**9.3 TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO DE INTERVALO**




El tiempo de juego y el tiempo de intervalo, o descanso, son visualizados en la pantalla de la consola en forma de minutos, segundos y décimas; debajo, con dígitos más pequeños se indica:


- tiempo cargado al inicio,
- tipo de cuenta adelante [↑] o atrás [↓],
- 'G' o 'P' que indican que el tiempo es el de juego (**Game**) o el de descanso (**Pause**).


Para iniciar, detener y reanudar la cuenta del cronómetro utilice la consola específica (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3), o bien pulse la tecla **START STOP** **Game-clock**.




En el menú de configuración del deporte, la emisión de la señal acústica puede ser configurada al final del tiempo de juego y también antes del final del intervalo.


Para cargar o modificar el tiempo de juego pulse las teclas **Times Menu** → **TIEMPO DE JUEGO** y utilice las teclas multi-función siguientes.





 Cargan como tiempo de juego uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.


 Modifica el tiempo de juego actual:
 




- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando ;
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].



 Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante  a atrás  y viceversa.



 De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración (véase apartado 4.5), carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) siguiente al actual.





 De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración, carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) anterior al actual.

Para editar el tiempo de intervalo pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.




 Cargan como tiempo de intervalo uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.




 Cambia el tiempo de intervalo actual:
 


- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando ;
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].



 Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante  a atrás  y viceversa.


#### 9.4 TIEMPO MUERTO (TIMEOUT)


En el menú de configuración del deporte se puede programar la emisión de una señal acústica antes del final del tiempo muerto.


El tiempo muerto es visualizado en lugar del cronómetro; para controlar el tiempo muerto pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.



 Carga como tiempo muerto el valor (indicado entre paréntesis) programado en el menú de configuración del deporte.


 Inicia, detiene y reanuda la cuenta del tiempo muerto.


 Enciende y apaga la indicación del tiempo muerto usado.


 Modifica el tiempo muerto actual:
 

- introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .


 Detiene la cuenta del tiempo muerto y activa y desactiva la visualización de modo alterno.

**10. BALONMANO**

**10.1 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS**

Pulse las teclas **Setup Menu** → **DEPORTE**: véase el apartado 4.1 para seleccionar el deporte y cambiar los parámetros siguientes:

1. Tres **tiempos de juego** (A, B, C): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
2. Tres **tiempos de intervalo** (D, E, F): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
3. **Aviso acústico de final de intervalos** (D, E, F): tiempo restante [0-99 minutos : 0-59 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
4. **Tiempo muerto** (timeout): duración [0-99 segundos], tipo de cuenta [↑ - ↓].
5. **Aviso acústico de final de tiempo muerto**: tiempo restante [0-99 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
6. Un **tiempo de penalización** para los jugadores (A): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
7. **Estadísticas de jugadores**: habilitadas [Si] y no habilitadas [No] para efectuar el control; cuando están habilitadas, las faltas cometidas y los tanteos realizados de todos los jugadores son visualizados y administrados.
8. **Visualización de las décimas de segundo** del último minuto de juego de la cuenta atrás: habilitada [Si] y no habilitada [No].
9. **Señal acústica de final de juego**: duración [0-4] segundos].

**10.2 ASIGNACIÓN DE TANTEOS Y FALTAS**

Para acceder al menú principal para controlar tanteos y faltas pulse las teclas **Main Menu** → **PUNTUACIÓN EQUIPOS**; las teclas multi-función visualizadas dependen de si están activadas o no las estadísticas de jugadores. Los tanteos de equipo pueden ser modificados rápidamente con las teclas rojas [+1 Point, +2 Point, +3 Point, -1 Point].

Se pueden asignar al mismo tiempo hasta 5 penalizaciones de tiempo a cada equipo, asociada a un jugador cada una; la cuenta de las penalizaciones se realiza durante el tiempo de juego, no durante el descanso, por tanto, las penalizaciones no descontadas en un periodo de juego, pasan al periodo siguiente.

**Amonestación jugador** Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, en el tablero y en la consola se enciende y se apaga de modo alterno el símbolo [⚠] de la primera falta de un jugador:

- introduzca el número del jugador [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.

**Expulsión jugador** Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, enciende y apaga de modo alterno el símbolo asociado a la quinta falta de un jugador, que causa la expulsión:

- Usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] a expulsar de entre los que están en el cuadro de estadísticas y acepte pulsando **ENTER**.

**Penalización A (2:00)** Asigna a un jugador una penalización de tiempo (indicada entre paréntesis) programada en el menú de configuración del deporte:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] a penalizar de entre los que están en el cuadro de estadísticas y acepte pulsando **ENTER**.

Si las estadísticas de jugadores están activas, se enciende otro símbolo [⚠] asociado a las faltas del jugador; cuando se activa la tercera penalización, se enciende también la indicación de expulsión del jugador en el tablero.

**Entrada/ Salida jugador** Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, enciende y apaga de modo alterno el símbolo [↔] que indica que el jugador está jugando;

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando **ENTER**.

Para modificar los datos de juego actuales, pulse las teclas **Main Menu** → **MODIFICAR PUNTOS FALTAS**: aparecen las teclas funcionales siguientes.


**Modificar puntos del equipo** Cambia el tanteo de equipo actual:

- introduzca el tanteo nuevo [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.


**Modificar puntos jugador** Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, modifica los tanteos realizados por un jugador:



- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando **ENTER**;
- repita las operaciones para introducir el tanteo nuevo [0-99].

Modificar faltas jugador

- Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, cambia el número de faltas asignadas a un jugador:
- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando ;
  - repita las operaciones para introducir el número de faltas nuevo [0-5].

Modificar penalización

- Cambia los datos de una penalización asignada a un jugador:
- pulse varias veces la tecla hasta que aparezca la penalización que busca;
  - introduzca el número del jugador [0-99] con las teclas alfanuméricas, o deje el número actual, y acepte pulsando ;
  - repita la operación para introducir primero los minutos [0-99] y, luego, los segundos [0-59].


Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, para aumentar o disminuir las puntuaciones de cada jugador pulse las teclas  → : Aparecen las teclas funcionales siguientes.

Puntos jugador -1

Puntos jugador +3



Puntos jugador +2


Puntos jugador +1

Pulse el botón correspondiente a los puntos que desea agregar, introduzca el número del jugador [0-99] usando las teclas alfanuméricas y, por último, confirme la operación pulsando .

### 10.3 TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO DE INTERVALO

El tiempo de juego y el tiempo de intervalo, o descanso, son visualizados en la pantalla de la consola en forma de minutos, segundos y décimas; debajo, con dígitos más pequeños se indica:

- tiempo cargado al inicio,
- tipo de cuenta adelante [] o atrás [.
- 'G' o 'P' que indican que el tiempo es el de juego (Game) o el de descanso (Pause).

Para iniciar, detener y reanudar la cuenta del cronómetro utilice la consola específica (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3) o bien pulse la tecla  **Game-clock**.

En el menú de configuración del deporte, la emisión de la señal acústica puede ser configurada al final del tiempo de juego y también antes del final del intervalo.

Para cargar o modificar el tiempo de juego pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

Tiempo de juego A (20:00)


Tiempo de juego B (10:00)

Tiempo de juego C (5:00)



Cargan como tiempo de juego uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.

Modificar tiempo de juego

Modifica el tiempo de juego actual:

- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

Cuenta adelante/atrás

Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [] a atrás [] y viceversa.

Secuencia tiempos +1

De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración (véase apartado 4.5), carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) siguiente al actual.

Secuencia tiempos -1

De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración, carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) anterior al actual.

Para editar el tiempo de intervalo pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

Tiempo de intervalo D (15:00)


Tiempo de intervalo E (40:00)

Tiempo de intervalo F (20:00)



Cargan como tiempo de intervalo uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.

Modificar tiempo de intervalo

Cambia el tiempo de intervalo actual:



- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

Cuenta adelante/atrás

Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [] a atrás [] y viceversa.

## 10.4 TIEMPO MUERTO (TIMEOUT)

En el menú de configuración del deporte se puede programar la emisión de una señal acústica antes del final del tiempo muerto.


El tiempo muerto es visualizado en lugar del cronómetro; para controlar el tiempo muerto pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

- Cargar  
tiempo  
muerto  
(0-60)

Carga como tiempo muerto el valor (indicado entre paréntesis) programado en el menú de configuración del deporte.
- Start/Stop  
tiempo  
muerto

Inicia, detiene y reanuda la cuenta del tiempo muerto.
- Tiempo  
muerto +1

Enciende en secuencia las indicaciones de los tiempos muertos usados hasta que terminan.
- Modificar  
tiempo  
muerto

Modifica el tiempo muerto actual:
 
  - introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .
- On/Off  
tiempo  
muerto

Detiene la cuenta del tiempo muerto y activa y desactiva la visualización de modo alterno.

## 11. WATER POLO

### 11.1 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS

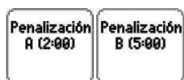
Pulse las teclas **Setup Menu** → **DEPORTE**: véase el apartado 4.1 para seleccionar el deporte y cambiar los parámetros siguientes:

1. Tres **tiempos de juego** (A, B, C): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
2. Tres **tiempos de intervalo** (D, E, F): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
3. **Aviso acústico de final de intervalos** (D, E, F): tiempo restante [0-99 minutos : 0-59 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
4. **Tiempo de posesión** (Shot clock): duración [0-99 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
5. **Tiempo muerto** (timeout): duración [0-99 segundos], tipo de cuenta [↑ - ↓].
6. **Aviso acústico de final de tiempo muerto**: tiempo restante [0-99 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
7. Dos **tiempos de penalización** para los jugadores (A, B): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
8. **Estadísticas de jugadores**: habilitadas [Si] y no habilitadas [No] para efectuar el control; cuando están habilitadas, las faltas cometidas y los tanteos realizados de todos los jugadores son visualizados y administrados.
9. **Visualización de las décimas de segundo** del último minuto de juego de la cuenta atrás: habilitada [Si] y no habilitada [No].
10. **Señal acústica de final de juego**: duración [0-4 segundos].

### 11.2 ASIGNACIÓN DE TANTEOS Y FALTAS

Para acceder al menú principal para controlar tanteos y faltas pulse las teclas **Main Menu** → **PUNTUACIÓN EQUIPOS**; las teclas multi-función visualizadas dependen de si están activadas o no las estadísticas de jugadores. Los tanteos de equipo pueden ser modificados rápidamente con las teclas rojas [+1 Point, +2 Point, +3 Point, -1 Point].

Se pueden asignar al mismo tiempo hasta 5 penalizaciones de tiempo a cada equipo, de distinta duración (indicadas con A y B) y asociada a un jugador cada una; la cuenta de las penalizaciones se realiza durante el tiempo de juego, no durante el descanso, por tanto, las penalizaciones no descontadas en un periodo de juego, pasan al periodo siguiente.



Asignan a los jugadores las penalizaciones de tiempo (indicadas entre paréntesis) programadas en el menú de configuración del deporte.;

- introduzca el número del jugador [0-99] al que asignar la penalización y acepte pulsando **ENTER**.



Anula la primera penalización de tiempo de tipo A.



Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, aumenta el número de faltas asignadas a un jugador [0-3]:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) al que asignar la falta y acepte pulsando **ENTER**.

Se enciende otro símbolo [■] asociado a las faltas del jugador.

Para modificar los datos de juego actuales, pulse las teclas **Main Menu** → **MODIFICAR PUNTOS FALTAS**: aparecen las teclas funcionales siguientes.



Cambia el tanteo de equipo actual:

- introduzca el tanteo nuevo [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.



Sólo si las estadísticas de jugadores están activas, modifica los tanteos realizados por un jugador:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando **ENTER**;
- repita las operaciones para introducir el tanteo nuevo [0-99].



Cambia los datos de una penalización asignada a un jugador:

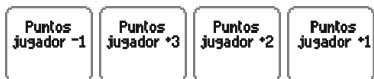
- pulse varias veces la tecla hasta que aparezca la penalización que busca;
- introduzca el número del jugador [0-99] con las teclas alfanuméricas, o deje el número actual, y acepte pulsando **ENTER**;
- repita la operación para introducir primero los minutos [0-99] y, luego, los segundos [0-59].



Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, cambia el número de faltas asignadas a un jugador:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] (de entre los que están en el cuadro de estadísticas) y acepte pulsando ;
- repita las operaciones para introducir el número de faltas nuevo [0-3].

Sólo si las estadísticas de jugadores están activadas, para aumentar o disminuir las puntuaciones de cada jugador pulse las teclas → : Aparecen las teclas funcionales siguientes.



Pulse el botón correspondiente a los puntos que desea agregar, introduzca el número del jugador [0-99] usando las teclas alfanuméricas y, por último, confirme la operación pulsando .

### 11.3 TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO DE INTERVALO

El tiempo de juego y el tiempo de intervalo, o descanso, son visualizados en la pantalla de la consola en forma de minutos, segundos y décimas; debajo, con dígitos más pequeños se indica:

- tiempo cargado al inicio,
- tipo de cuenta adelante [>] o atrás [<],
- 'G' o 'P' que indican que el tiempo es el de juego (Game) o el de descanso (Pause).

Para iniciar, detener y reanudar la cuenta del cronómetro utilice la consola específica (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3), o bien pulse la tecla **Game-clock**.

En el menú de configuración del deporte, la emisión de la señal acústica puede ser configurada al final del tiempo de juego y también antes del final del intervalo.

Para cargar o modificar el tiempo de juego pulse las teclas → y utilice las teclas multi-función siguientes.



Cargan como tiempo de juego uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.



Modifica el tiempo de juego actual:

- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].



Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [>] a atrás [<] y viceversa.



De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración (véase apartado 4.5), carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) siguiente al actual.



De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración, carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) anterior al actual.

Para editar el tiempo de intervalo pulse las teclas → y utilice las teclas multi-función siguientes.



Cargan como tiempo de intervalo uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.



Cambia el tiempo de intervalo actual:

- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].






Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [>] a atrás [<] y viceversa.

### 11.4 TIEMPO DE POSESIÓN (SHOT CLOCK)

Cuando se controla el tiempo de ataque (o posesión), la consola externa (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3) tiene preferencia sobre los mandos ejecutados directamente por la **CONSOLE-320**.

- La tecla carga en el temporizador el valor programado en el menú de configuración; cuando la cuenta del tiempo está parada, el tiempo de posesión (shot clock) se apaga.

- La tecla  **Shot-clock** inicia y detiene la cuenta del tiempo; al terminarse el tiempo, el tablero emite una señal acústica.

Con las teclas  →  es posible ejecutar otras acciones: aparecen las teclas multi-función siguientes.




Activa manualmente la señal del marcador del tiempo de posesión.



Detiene la cuenta del tiempo de posesión y activa y desactiva la visualización de modo alterno.





Cambia el tiempo de posesión actual:

- introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .

## 11.5 TIEMPO MUERTO (TIMEOUT)

En el menú de configuración del deporte se puede programar la emisión de una señal acústica antes del final del tiempo muerto.

El tiempo muerto es visualizado en lugar del cronómetro; para controlar el tiempo muerto pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.



Carga como tiempo muerto el valor (indicado entre paréntesis) programado en el menú de configuración del deporte.



Inicia, detiene y reanuda la cuenta del tiempo muerto.



Enciende en secuencia las indicaciones de los tiempos muertos usados hasta que terminan.



Modifica el tiempo muerto actual:

- introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .



Detiene la cuenta del tiempo muerto y activa y desactiva la visualización de modo alterno.

## 12. TENIS

En el marcador la puntuación del juego actual es indicado en el lugar del tanteo, el del set es indicado en el lugar del cronómetro, el número de set actual en el lugar del periodo, los set ganados por cada jugador son indicados también por las luce de tiempo muerto.

### 12.1 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS

Pulse las teclas **Setup Menu** → **DEPORTE**: véase el apartado 4.1 para seleccionar el deporte y cambiar los parámetros siguientes:

1. Dos **tiempos de intervalo** (D, E): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [**↑** - **↓**].
2. **Aviso acústico de final de intervalos** (D, E): tiempo restante [0-99 minutos : 0-59 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
3. **Tiempo muerto** (timeout): duración [0-99 segundos], tipo de cuenta [**↑** - **↓**].
4. **Aviso acústico de final de tiempo muerto**: tiempo restante [0-99 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.

### 12.2 ASIGNACIÓN DE PUNTOS

Para acceder al menú principal para consultar el tanteo pulse las teclas **Main Menu** → **PUNTUACIÓN EQUIPOS**. El tanteo del juego actual (0 →15 →30 →40 →Ad) puede ser cambiado rápidamente con las teclas rojas [**+1 Point**, **+2 Point**, **+3 Point**, **-1 Point**].

El tanteo de los sets de 1 a 4 es actualizado automáticamente con el valor del actual al pulsar la tecla **Period**, es decir, al pasar al set siguiente.

**Juego +1** Aumenta el tanteo del set actual, que es indicado en el centro de la pantalla gráfica de la consola y en el cronómetro del marcador.

**Tie-Break** Activa y desactiva de modo alterno el Tie-Break, indicado en el marcador cuando se encienden los Bonus; durante el Tie-Break los puntos son modificados según el valor indicado en las teclas rojas.

Para modificar los datos de juego actuales, pulse las teclas **Main Menu** → **MODIFICAR PUNTOS FALTAS**: aparecen las teclas funcionales siguientes.

**Modificar puntos jugador** Modifica la puntuación realizada por un jugador:  
 • introduzca el tanteo nuevo [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.

**Modificar puntos del set actual** Modifica el tanteo del set actual.

**Modificar puntos del set** Cambia el tanteo de un set:  
 • introduzca el número de set [1-4] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**;  
 • repita las operaciones para introducir el tanteo nuevo [0-99].

### 12.3 TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO DE INTERVALO

Normalmente, el tiempo de juego o de intervalo (en minutos y segundos) no es visualizado en la pantalla de la consola y en el marcador electrónico, pero es posible verlo (en lugar del set actual) pulsando **Times Menu** → **On/Off tiempo de juego**. Para iniciar, detener y reanudar la cuenta del cronómetro utilice la consola correspondiente (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3) o bien pulse la tecla **START STOP** Game-clock.

En el menú de configuración del deporte se puede configurar la emisión de una señal acústica antes del final del intervalo.

Para modificar el tiempo de juego pulse las teclas **Times Menu** → **TIEMPO DE JUEGO** y utilice las teclas multi-función siguientes.

**Poner a cero tiempo de juego** Pone en cero el tiempo de juego.

**Modificar tiempo de juego** Modifica el tiempo de juego actual:  
 • introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**;  
 • repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

**On/Off tiempo de juego** Activa y desactiva la visualización del tiempo de juego de modo alterno.


Para editar el tiempo de intervalo pulse las teclas **Times Menu** → **TIEMPO DE INTERVALO** y utilice las teclas multi-función siguientes.



- Tiempo de intervalo D (15:00)

Tiempo de intervalo E (40:00)

Cargan como tiempo de intervalo uno de los dos valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.
- Modificar tiempo de intervalo

Cambia el tiempo de intervalo actual:



  - introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando ;
  - repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].
- Cuenta adelante/atrás

Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [] a atrás [] y viceversa.
- On/Off tiempo de intervalo

Activa y desactiva la visualización del tiempo de intervalo de modo alterno.

## 12.4 TIEMPO MUERTO (TIMEOUT)

En el menú de configuración del deporte se puede programar la emisión de una señal acústica antes del final del tiempo muerto.


El tiempo muerto es visualizado en lugar del cronómetro; para controlar el tiempo muerto pulse las teclas  →  y utilice las teclas multi-función siguientes.

- Cargar tiempo muerto (0:50)

Carga como tiempo muerto el valor (indicado entre paréntesis) programado en el menú de configuración del deporte.
- Start/Stop tiempo muerto

Inicia, detiene y reanuda la cuenta del tiempo muerto.
- Modificar tiempo muerto

Modifica el tiempo muerto actual:

  - introduzca los segundos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando .
- On/Off tiempo muerto

Detiene la cuenta del tiempo muerto y activa y desactiva la visualización de modo alterno.

**13. FÚTBOL**

**13.1 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS**

Pulse las teclas **Setup Menu** → **DEPORTE**: véase el apartado 4.1 para seleccionar el deporte y cambiar los parámetros siguientes:

1. Tres **tiempos de juego** (A, B, C): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ ↓].
2. Tres **tiempos de intervalo** (D, E, F): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ ↓].
3. **Aviso acústico de final de intervalos** (D, E, F): tiempo restante [0-99 minutos : 0-59 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
4. **Señal acústica de final de juego**: duración [0-4] segundos].

**13.2 ASIGNACIÓN DE TANTEOS**

Para acceder al menú principal para controlar tanteos y faltas pulse las teclas **Main Menu** → **PUNTUACION EQUIPOS**. Los tanteos de equipo pueden ser modificados rápidamente con las teclas rojas [+1 Point], [+2 Point], [+3 Point], [-1 Point].

Para modificar los datos de juego actuales, pulse las teclas **Main Menu** → **MODIFICAR PUNTOS FALTAS**: aparecen las teclas funcionales siguientes.

**Modificar puntos del equipo** Cambia el tanteo de equipo actual:  
 • introduzca el tanteo nuevo [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.

**13.3 TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO DE INTERVALO**

El tiempo de juego y el tiempo de intervalo, o descanso, son visualizados en la pantalla de la consola en forma de minutos, segundos y décimas; debajo, con dígitos más pequeños se indica:

- tiempo cargado al inicio,
- tipo de cuenta adelante [↑] o atrás [↓],
- 'G' o 'P' que indican que el tiempo es el de juego (**G**ame) o el de descanso (**P**ause).

Para iniciar, detener y reanudar la cuenta del cronómetro utilice la consola específica (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3), o bien pulse la tecla **START STOP** **Game-clock**.

En el menú de configuración del deporte, la emisión de la señal acústica puede ser configurada al final del tiempo de juego y también antes del final del intervalo.

Para cargar o modificar el tiempo de juego pulse las teclas **Times Menu** → **TIEMPO DE JUEGO** y utilice las teclas multi-función siguientes.

**Tiempo de Juego A (20:00)** **Tiempo de Juego B (10:00)** **Tiempo de Juego C (5:00)** Cargan como tiempo de juego uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.

**Modificar tiempo de Juego** Modifica el tiempo de juego actual:  
 • introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**;  
 • repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

**Cuenta adelante/atrás** Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [↑] a atrás [↓] y viceversa.

**Secuencia tiempos +1** De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración (véase apartado 4.5), carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) siguiente al actual.

**Secuencia tiempos -1** De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración, carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) anterior al actual.

Para editar el tiempo de intervalo pulse las teclas **Times Menu** → **TIEMPO DE INTERVALO** y utilice las teclas multi-función siguientes.

**Tiempo de intervalo D (15:00)** **Tiempo de intervalo E (40:00)** **Tiempo de intervalo F (20:00)** Cargan como tiempo de intervalo uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.

**Modificar tiempo de intervalo** Cambia el tiempo de intervalo actual:  
 • introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**;  
 • repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

**Cuenta adelante/atrás** Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [↑] a atrás [↓] y viceversa.

## 14. RUGBY

### 14.1 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS

Pulse las teclas **Setup Menu** → **DEPORTE**: véase el apartado 4.1 para seleccionar el deporte y cambiar los parámetros siguientes:

1. Tres **tiempos de juego** (A, B, C): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
2. Tres **tiempos de intervalo** (D, E, F): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
3. **Aviso acústico de final de intervalos** (D, E, F): tiempo restante [0-99 minutos : 0-59 segundos]; para desactivarlo debe ser puesto en cero.
4. Un **tiempo de penalización** para los jugadores (A): duración [0-99 minutos : 0-59 segundos] y tipo de cuenta [↑ - ↓].
5. **Señal acústica de final de juego**: duración [0-4] segundos].

### 14.2 ASIGNACIÓN DE TANTEOS Y FALTAS

Para acceder al menú principal para controlar tanteos y faltas pulse las teclas **Main Menu** → **PUNTUACIÓN EQUIPOS**. Los tanteos de equipo pueden ser modificados rápidamente con las teclas rojas [+1 Point, +2 Point, +3 Point, -1 Point].

Se pueden asignar al mismo tiempo hasta 5 penalizaciones de tiempo a cada equipo, asociada a un jugador cada una; la cuenta de las penalizaciones se realiza durante el tiempo de juego, no durante el descanso, por tanto, las penalizaciones no descontadas en un periodo de juego, pasan al periodo siguiente.

**Penalización A (2:00)** Asigna a un jugador una penalización de tiempo (indicada entre paréntesis) programada en el menú de configuración del deporte:

- usando las teclas alfanuméricas, introduzca el número del jugador [0-99] a penalizar de entre los que están en el cuadro de estadísticas y acepte pulsando **ENTER**.

Para modificar los datos de juego actuales, pulse las teclas **Main Menu** → **MODIFICAR PUNTOS FALTAS**: aparecen las teclas funcionales siguientes.

**Modificar puntos del equipo** Cambia el tanteo de equipo actual:

- introduzca el tanteo nuevo [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**.

**Modificar penalización** Cambia los datos de una penalización asignada a un jugador:

- pulse varias veces la tecla hasta que aparezca la penalización que busca;
- introduzca el número del jugador [0-99] con las teclas alfanuméricas, o deje el número actual, y acepte pulsando **ENTER**;
- repita la operación para introducir primero los minutos [0-99] y, luego, los segundos [0-59].

### 14.3 TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO DE INTERVALO

El tiempo de juego y el tiempo de intervalo, o descanso, son visualizados en la pantalla de la consola en forma de minutos, segundos y décimas; debajo, con dígitos más pequeños se indica:

- tiempo cargado al inicio,
- tipo de cuenta adelante [↑] o atrás [↓],
- 'G' o 'P' que indican que el tiempo es el de juego (**Game**) o el de descanso (**Pause**).

Para iniciar, detener y reanudar la cuenta del cronómetro utilice la consola específica (**Art.232: Time Console-02**, véase apartado 1.3), o bien pulse la tecla **START STOP** **Game-clock**.

En el menú de configuración del deporte, la emisión de la señal acústica puede ser configurada al final del tiempo de juego y también antes del final del intervalo.

Para cargar o modificar el tiempo de juego pulse las teclas **Times Menu** → **TIEMPO DE JUEGO** y utilice las teclas multi-función siguientes.

**Tiempo de Juego A (20:00)** **Tiempo de Juego B (10:00)** **Tiempo de Juego C (5:00)** Cargan como tiempo de juego uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.

**Modificar tiempo de juego** Modifica el tiempo de juego actual:

- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**;
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

**Cuenta adelante/atrás** Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [↑] a atrás [↓] y viceversa.

**Secuencia tiempos \*1** De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración (véase apartado 4.5), carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) siguiente al actual.

Secuencia  
tiempos -1

De la secuencia de tiempos determinada en el menú de configuración, carga en el cronómetro el tiempo (de juego o intervalo) anterior al actual.

Para editar el tiempo de intervalo pulse las teclas **Times Menu** → **TIEMPO DE INTERVALO** y utilice las teclas multi-función siguientes.

Tiempo de  
intervalo D  
(15:00)

Tiempo de  
intervalo E  
(40:00)

Tiempo de  
intervalo F  
(20:00)

Cargan como tiempo de intervalo uno de los tres valores programados (indicados entre paréntesis) en el menú de configuración del deporte.

Modificar  
tiempo de  
intervalo

Cambia el tiempo de intervalo actual:

- introduzca los minutos [0-99] con las teclas alfanuméricas y acepte pulsando **ENTER**;
- repita las operaciones para introducir los segundos [0-59].

Cuenta  
adelante/  
atrás

Conmuta el tipo de cuenta del tiempo, de adelante [↑] a atrás [↓] y viceversa.