

# CONSOLE-300 (ART. 307-01)



<b>ENGLISH</b>	<b>User manual .....</b>	<b>2</b>
<b>ITALIANO</b>	<b>Manuale d'uso .....</b>	<b>10</b>
<b>ESPAÑOL</b>	<b>Manual de uso .....</b>	<b>18</b>
<b>FRANÇAIS</b>	<b>Mode d'emploi .....</b>	<b>26</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>Benutzerhandbuch .....</b>	<b>34</b>

## ENGLISH

# Console-300 (art.307-01)

## Table of contents

1. General information.....	2	3. Programming the parameters.....	7
2. Operation.....	4	4. Problem solving.....	9

## 1. GENERAL INFORMATION

### 1.1. Purpose

This manual provides the necessary information for the correct use of **Console-300 (art.307-01)**, also called “product” in this document. We also suggest you keep the manual for the duration of the product’s life.

### 1.2. Product description

The product consists of a console for the control of the FC, FW and TM series scoreboards. Communication between the console and the scoreboards is provided through a connection cable.

### 1.3. Symbols used in the manual

Portions of the text which are of particular importance in regards to the safety or proper use of the product are indicated by the following symbols.



**Warning:** risk of danger or injury to persons if instructions or the necessary precautions are not followed.



**Caution:** situations that could cause damage to your device or other equipment



**Note:** important information on product use.

### 1.4. Technical features

<i>Supply:</i>	AC Adapter: Input: 100-240V, 50/60Hz, 0.6A Output: 14.4V <sub>DC</sub> , 0.5A
<i>Temperature – storage:</i>	-10 ... +70°C (Console)
<i>Temperature – operating:</i>	-20 ... +85°C (Power supply)
<i>Relative humidity (without condensation) – storage:</i>	0 ... 45°C (Console),
<i>Relative humidity (without condensation) – operating:</i>	0 ... 50°C (Power supply)
<i>Altitude – storage:</i>	5 ... 90%
<i>Altitude – operating:</i>	10 ... 90%
<i>Size (Width x Height x Depth):</i>	12000m
<i>Weight:</i>	200m
<i>Enclosure material:</i>	28.5 x 7.5 x 10.5 cm
	1.3 kg
	Powder-coated metal

### 1.5. Safety warning



- Do not expose the product to heat sources, to water or to rain.
- Do not crush, pull, bend, excessively twist or modify the power supply cable. Also, do not use the power cable if it has been damaged.

## 1.6. Guarantee

---



The guarantee is valid for two years starting from the date of purchase and includes free repair for any defects in materials or construction. The guarantee does not include shipping costs. More information on guarantee and post-sale support can be found at [www.favero.com](http://www.favero.com).

## 1.7. Disposal of product

---

Please dispose of your product in a manner most compatible with the environment and in accordance with federal or state laws, reusing parts and recycling components and materials when possible.



When this crossed-out waste bin symbol is attached to a product it signifies the product should be disposed of in a separate container from other waste.

The sorted waste collection of the present device is organized and managed by the manufacturer. Users who wish to dispose of their present device should contact the manufacturer and follow the procedure indicated for separate waste collection.

Ensuring proper sorted waste collection, in accordance with environmental standards, for the disposal of further devices helps to protect the environment and the health of persons from any damaging effects. It also favors the reuse and recycling of materials.

Administrative sanctions, in accordance with regulations in effect, will be applied for any improper or abusive disposal of the product on part of the holder.

## 1.8. Compliance with CE regulations

---

The product meets the essential requirements of the Electromagnetic Compatibility and Safety for electronic devices, in accordance with European directives:

- **2004/108/CE** of 15 December 2004,
- **2006/95/CE** of 12 December 2006.

## 2. OPERATION

The main functions of the product are described below.

### 2.1. How to switch the product on and off

To power supply the product, connect the output of the power supply unit provided to the product **DC-IN** socket (Fig. 2.1).

1. **"DC IN"**: power supply input for the connection of the power supply unit.
2. **"Shot Clock"**: connection to the external console (optional, art. 232-03 Time Console-03) to control the shot clock.
3. **"Data Serial Output"**: cable connection to the LED boards, when the wireless communication is not used; using the specific cable splitters, each of the console's two outputs can control up to 8 LED boards at a distance of 200m.



Fig. 2.1: Console connection panel

Any time the product is connected to the power supply, the software version and the date are displayed for about 2 seconds.

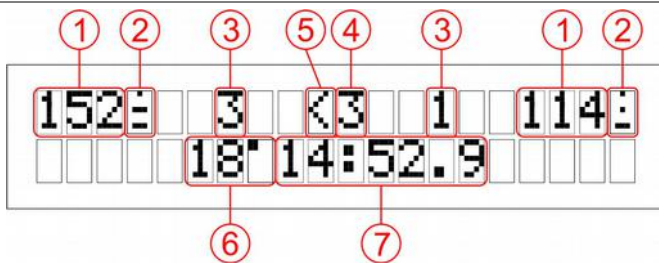
Press the  button to activate and deactivate the console and the scoreboards.

At switching on, the console displays the main operating screen with the game's main data.

### 2.2. Sports screens

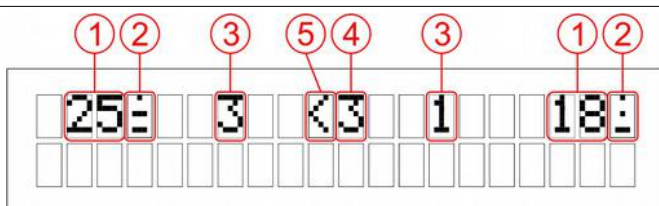
The figures below show the data displayed for the sports managed by the console.

#### BASKETBALL main screen



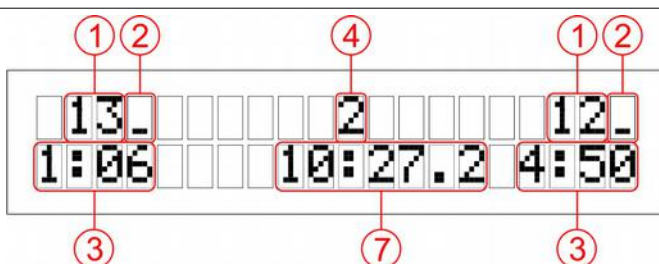
- (1) Team scores
- (2) Assigned timeouts
- (3) Team fouls
- (4) Game period
- (5) Ball possession
- (6) Shot time
- (7) Chronometer (minutes:seconds:tenths)

#### VOLLEYBALL main screen



- (1) Team scores
- (2) Assigned timeouts
- (3) Sets won
- (4) Current set
- (5) Service

#### HANDBALL, HOCKEY main screen



- (1) Team scores
- (2) Assigned timeouts
- (3) Penalty time
- (4) Game period
- (7) Chronometer (minutes:seconds:tenths)

### WATERPOLO, FUTSAL main screen

(1) Team scores  
 (2) Assigned timeouts  
 (3) Penalty time  
 (4) Game period  
 (5) Ball possession  
 (6) Shot time  
 (7) Chronometer (minutes:seconds:tenths)

### FOOTBALL, RUGBY main screen

(1) Team scores  
 (4) Game period  
 (7) Chronometer (minutes:seconds:tenths)

### Schermata principale TENNIS

(1) Players' scores  
 (2) Sets won  
 (3) Games won  
 (4) Current set  
 (5) Service

## 2.3. Multifunction buttons

Depending on the screen displayed, it is possible to operate on the **F1**, **F2**, **F3** and **F4** buttons (Fig. 2.2) to carry out specific functions as indicated on the display near the buttons. For example, by operating on these buttons, it is possible to modify the score value or load the preset times in the chronometer.

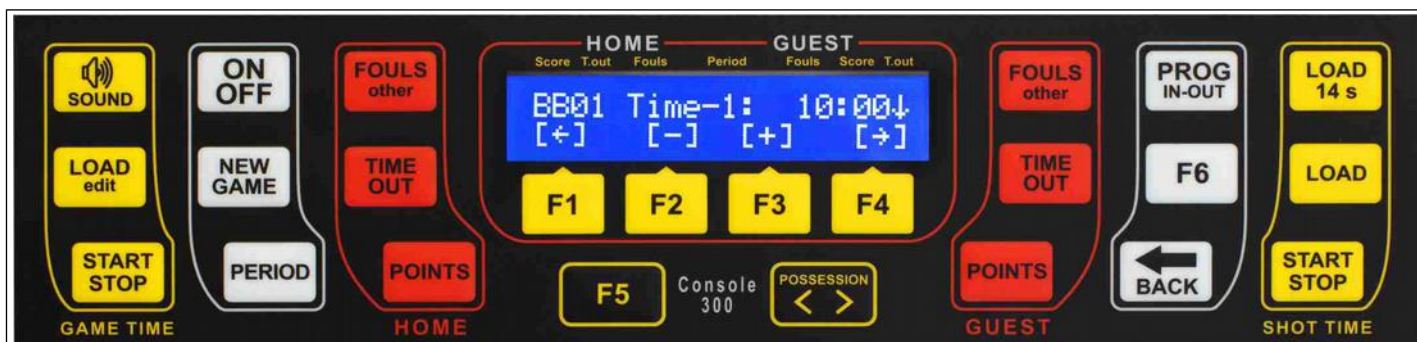


Fig. 2.2: Keypad and display

## 2.4. Main functions

The console main functions are described below. They can be selected using the keypad buttons (Fig. 2.2).

To select the sport	Press <b>F6</b> directly, then press <b>F2</b> [-] and <b>F3</b> [+] or again <b>F6</b> . <i>As an alternative</i> , press <b>PROG IN-OUT</b> to open the programming menu; then press <b>F2</b> [-] and <b>F3</b> [+] to select the sport desired.
To start a new game	Press <b>NEW GAME</b> .
To load the chronometer with a preset value	Press <b>LOAD edit</b> ; then press <b>F1</b> [T1], <b>F2</b> [T2] and <b>F3</b> [T3] to load one of the preset times.
To start and stop the chronometer	Press <b>START STOP</b> in the <b>GAME TIME</b> box.
To modify the chronometer	Press <b>LOAD edit</b> followed by <b>F4</b> [→]; press <b>F1</b> [→] to select minutes, seconds or tenth of seconds; then press <b>F2</b> [-] and <b>F3</b> [+] to carry out the modification.
To load the shot clock	Press <b>LOAD</b> and <b>LOAD 14s</b> in the <b>SHOT TIME</b> box to load the two preset values of the shot time.
To start and stop the shot clock	Press <b>START STOP</b> in the <b>SHOT TIME</b> box; please note that the chronometer must already be running.
To assign scores	You can also press <b>POINTS</b> and then <b>F1</b> [-1], <b>F2</b> [+1], <b>F3</b> [+2] and <b>F4</b> [+3] / [+5] to carry out the modification. <i>As an alternative</i> , press <b>F1</b> and <b>F4</b> directly.
To assign team fouls	In sports with fouls, press <b>FOULS other</b> ; then press <b>F1</b> [-1] and <b>F2</b> [+1] to carry out the modification and <b>F3</b> [Clr] to set fouls to zero. You can also press <b>F2</b> and <b>F3</b> directly.
To assign and set to zero a penalty time	In sports with penalties, press <b>FOULS other</b> ; then press <b>F1</b> [T1] and <b>F2</b> [T2] to load one of the preset times; press <b>F3</b> [Clr] to set to zero the current penalty. Only one penalty time per team is managed at a time.
To modify a penalty time	Press <b>FOULS other</b> followed by <b>F4</b> [→]; press <b>F1</b> [→] to select minutes or seconds; then press <b>F2</b> [-] and <b>F3</b> [+] to carry out the modification.
To assign timeouts	In sports with timeouts, press <b>TIME OUT</b> ; then press <b>F1</b> [-1] and <b>F2</b> [+1] to carry out the modification.
To load the timeout	Press <b>TIME OUT</b> followed by <b>F4</b> [→]; then press <b>F1</b> [T1] and <b>F2</b> [T2] to load one of the preset times.
To change the ball possession	In sports with ball possession, press <b>POSSESSION &lt; &gt;</b> ; keep it pressed for 2 seconds to switch off the indication on the scoreboard.
To increase the period or set	Press <b>PERIOD</b> ; depending on the selected sport, it is possible to automatically set to zero timeouts, fouls or scores.
To activate the sound manually	Keep pressed <b>SOUND</b> .
To delete an operation	Press <b>BACK</b> to delete the last operation made on scores, fouls or timeouts. Operations made on times cannot be set to zero (chronometer and shot clock). Up to 8 operations can be deleted by pressing the button repeatedly.

## 2.5. Special functions for some of the sports

Special functions available for some of the sports are described below.

### Tennis

It is possible to enable automatic increase of games and sets using the parameter “Automatic” [Yes / No] in the programming menu (see Chap.3.2).

With the **FOULS other** button you can increase the number of games won by the players; with the **TIME OUT** button you can increase the number of sets won by the player; with the **PERIOD** button you can pass to the next set by setting the scores to zero and automatically updating the number of sets won.

When operating in manual mode, press **F5** to activate and deactivate the tie-break.

### Volleyball

With the **PERIOD** button you can pass to the next set by setting the scores to zero and automatically updating the number of sets won; with the **FOULS other** button you can manually modify the number of sets won.

## 3. PROGRAMMING THE PARAMETERS

The general parameters and the specific parameters for each sport can be set through two different menus. In these two menus, with **F1** [←] and **F4** [→] you can select the desired parameter, while with **F2** [-] and **F3** [+] you can modify its value (keep them pressed to change the value rapidly).

### 3.1. General parameters

Press **PROG IN-OUT** for at least 2 seconds to open the programming menu; press it again to exit the menu.

Parameter	Description	Parameter	Description
<b>Sound volume</b>	Scoreboard volume [0 ~ 4]; it is off when it is set to [0].	<b>Sound time</b>	Scoreboard sound duration [0 ~ 4 seconds] before and at the end of timeout.
<b>ScBrd lumin.</b>	Scoreboard brightness [0 ~ 9].	<b>Day time</b>	Day time [0:00 ~ 23:59] to be set on the scoreboards. To update the scoreboard time press <b>F5</b> .

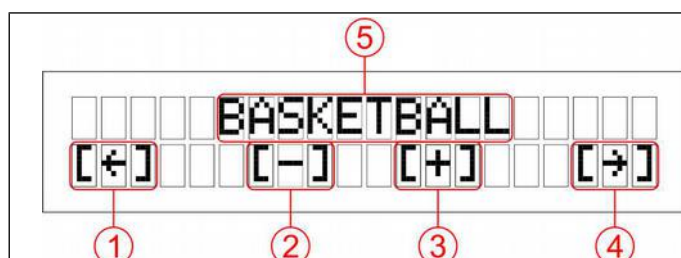
### 3.2. Specific parameters of the sports

Press **PROG IN-OUT** to open the **programming menu** (Fig. 3.1 and Fig. 3.2); press it again to exit the menu.

Press **F2** [-] and **F3** [+] to select the desired sport (Fig. 3.1).

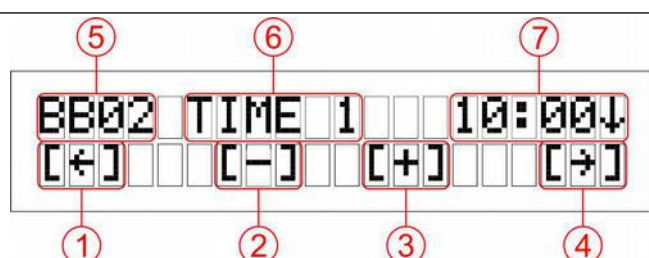
Press **F1** [←] and **F4** [→] to choose the parameter to be modified (Fig. 3.2).

Press **F2** [-] and **F3** [+] to modify the parameter chosen (Fig. 3.2).



- (1) **F1** : previous programmable parameter
- (2) **F2** : to decrease the value
- (3) **F3** : to increase the value
- (4) **F4** : following programmable parameter
- (5) Selected sport

Fig. 3.1: Example of the programming menu (1<sup>st</sup> parameter)



- (5) Identifier of the programming step
- (6) Parameter name
- (7) Parameter value

Fig. 3.2: Programming menu (following parameters)

Depending on the selected sport, you can program all or only some of the parameters indicated below.

Parameter	Description	Parameter	Description
<b>Time-1</b>	Duration [0:00 ~ 99:59] and counting mode [forward, backward] of time 1 assigned to the period.	<b>Shot-Time1</b>	Duration [0 ~ 99 seconds] of shot time 1.
<b>Time-2</b>	Duration [0:00 ~ 99:59] and counting mode [forward, backward] of time 2 assigned to the period.	<b>Shot-Time2</b>	Duration [0 ~ 99 seconds] of shot time 2.
<b>Time-3</b>	Duration [0:00 ~ 99:59] and counting mode [forward, backward] of time 3 assigned to the period.	<b>0.1s-L.min</b>	During the last minute of countdown the scoreboard chronometer shows tenths of seconds[Yes / No].
<b>Timeout-1</b>	Duration [0 ~ 99 seconds] of timeout 1.	<b>Set Number</b>	Tennis: number of game sets [3 / 5].
<b>W.Tout-1</b>	Sound before [0 ~ 99 seconds] end of timeout 1. Set to 0 to disable the sound.	<b>Automatic</b>	Tennis: score automatic increase [Yes / No].
<b>Timeout-2</b>	Duration [0 ~ 99 seconds] of timeout 2.	<b>Tie-Break</b>	Tennis: tie-break in the last set [Yes / No].
<b>W.Tout-2</b>	Sound before [0 ~ 99 seconds] end of timeout 2. Set to 0 to disable the sound.		
<b>Penalty-1</b>	Duration [0:00 ~ 9:59] of penalty 1 time.		
<b>Penalty-2</b>	Duration [0:00 ~ 9:59] of penalty 2 time.		

### 3.3. Communication with LED scoreboards

If you want to connect the **Console-300** to the scoreboards by cable, you can use a standard straight-through network cable, Cat. 5 UTP or Cat. 6 UTP, (EIA/TIA-568A/B).

Connect the cable to one of the two “**Data Serial Output**” connectors located on the back of the console.

Use the supplied splitters to connect all the installed LED boards. You can freely choose the connection topology you prefer: “star”, “backbone”, “tree”, etc.

You can use indifferently one or both “**Data Serial Output**” outputs present on the back of the console (see Fig. 2.1); each output can control up to 8 LED boards at a distance of 200m.

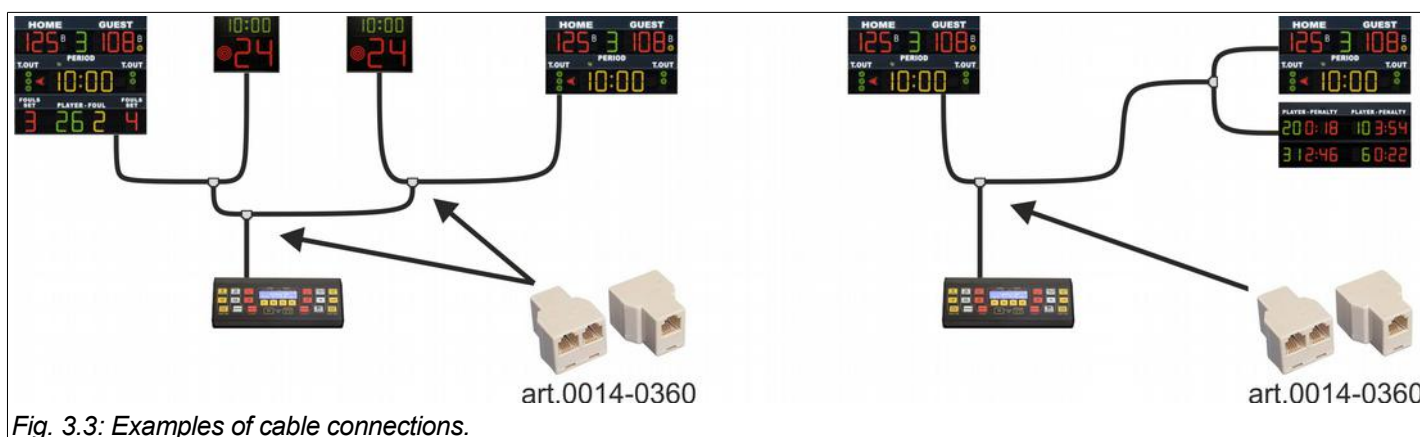
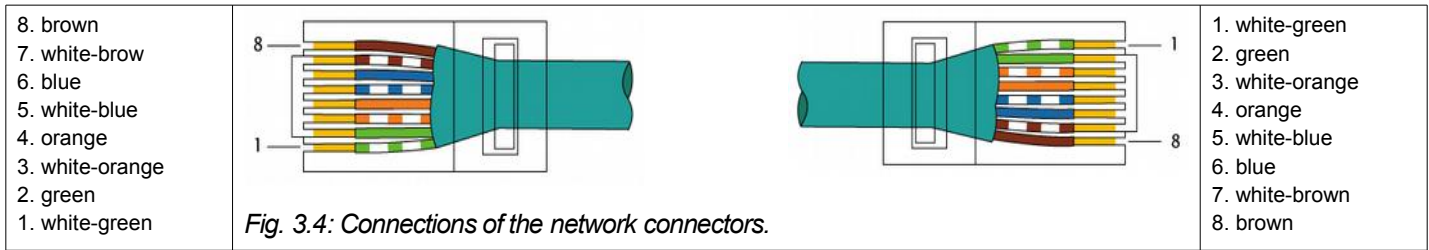


Fig. 3.3: Examples of cable connections.



If you have tailor-made cables or in environments where the presence of electric devices may cause disturbances (such as electric motors, compressors, air conditioners, inverters, radio links, etc.), it is advisable to connect each cable conductor as indicated in Fig. 3.4.

Avoid passing the cable through the same cable conductor used for the power grid cables.



## 4. PROBLEM SOLVING

This chapter contains information on the main problems which may occur during the product's life. Its purpose is to help you quickly solve them.

If during the use of the product you encounter a problem which is not indicated in this manual, please describe it in detail and send an email to [support@favero.com](mailto:support@favero.com).

### 4.1. The console does not switch on

Make sure that the power supply unit voltage is 11~15V<sub>DC</sub>.

Press   to interrupt stand-by.

### 4.2. The brightness of the scoreboards is too low

In the **programming menu** of the general parameters (Chap.3.1) increase the "ScBrd Lumin." parameter.

### 4.3. The scoreboard horns make no sound

In the **programming menu** of the general parameters (Chap.3.1) make sure that the "Sound Time" and "Sound Volume" parameters are both greater than zero.

### 4.4. The scoreboard does not display the Console data

As soon as the power supply is connected to the scoreboard, all its LEDs are switched on for about one second; if this does not occur, check the mains voltage.

If the scoreboard switches on for one second and then switches off, it does not receive any data from the console:

- switch the connector of the scoreboard connection cable to the second "**Data Serial Output**" port, located on the back of the product;
- check cable integrity and replace it, if necessary.

# Console-300 (art.307-01)

## Indice

1. Generalità .....	10	3. Programmazione dei parametri .....	15
2. Funzionamento .....	12	4. Risoluzione dei problemi .....	17

## 1. GENERALITÀ

### 1.1. Scopo del manuale

Il presente manuale fornisce le indicazioni necessarie per un corretto utilizzo del prodotto **Console-300 (art.307-01)**, di seguito denominato "prodotto". Vi consigliamo di custodire il manuale per tutta la vita del prodotto.

### 1.2. Descrizione del prodotto

Il prodotto consiste in una console per il comando dei tabelloni segnapunti delle serie FC, FW e TM; la comunicazione tra la console ed i tabelloni avviene tramite apposito cavo di collegamento.

### 1.3. Simboli usati nel manuale

Le parti del testo che presentano una particolare importanza per la sicurezza o per un adeguato uso del prodotto sono evidenziate dai seguenti simboli.



**Avvertenza:** possibile pericolo per le persone se non sono seguite le istruzioni o non si adottano le necessarie precauzioni.



**Attenzione:** indica situazioni che potrebbero causare danni al vostro dispositivo o ad altri apparecchi.



**Nota:** informazioni importanti sull'uso del prodotto.

### 1.4. Caratteristiche tecniche

<i>Alimentazione:</i>	Alimentatore: Ingresso: 100-240V, 50/60Hz, 0,6A Uscita: 14,4V <sub>DC</sub> , 0,5A
<i>Temperatura di immagazzinamento:</i>	-10 ... +70°C (Console) -20 ... +85°C (Alimentatore)
<i>Temperatura operativa:</i>	0 ... 45°C (Console), 0 ... 40°C (Alimentatore)
<i>Umidità relativa (senza condensa) di immagazzinamento:</i>	5 ... 90%
<i>Umidità relativa (senza condensa) operativa:</i>	10 ... 90%
<i>Altitudine di immagazzinamento:</i>	12000m
<i>Altitudine operativa:</i>	2000m
<i>Dimensioni (larghezza x altezza x profondità):</i>	28,5 x 7,5 x 10,5 cm
<i>Peso:</i>	1,3 kg
<i>Materiale del contenitore:</i>	Metallo, verniciato a polvere

### 1.5. Avvertenze di sicurezza



- Non esponete il prodotto a fonti di calore eccessive, all'acqua o alla pioggia.
- Non schiacciate, tirate, piegate, attorcigliate eccessivamente o modificate il cavo di alimentazione, inoltre non usatelo se risulta danneggiato.

## 1.6. Garanzia

---



La garanzia è di 2 anni dalla data del documento di acquisto e comprende la riparazione gratuita per difetti di materiali o di costruzione; non comprende le spese di trasporto.

Maggiori informazioni sulla garanzia e sull'assistenza post-vendita si trovano nel sito [www.favero.com](http://www.favero.com).

## 1.7. Smaltimento del prodotto

---

Si raccomanda di smaltire il prodotto alla fine della sua vita utile in modo ambientalmente compatibile, riusando parti dello stesso e riciclandone componenti e materiali.



Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchio o sulla confezione indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti. La raccolta differenziata della presente apparecchiatura giunta a fine vita è organizzata e gestita dal produttore. L'utente che vorrà disfarsi della presente apparecchiatura dovrà quindi contattare il produttore e seguire il sistema che questo ha adottato per consentirne la raccolta separata. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte del detentore comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative previste dalla normativa vigente.

## 1.8. Conformità alle normative

---

Il prodotto soddisfa i requisiti essenziali della Compatibilità elettromagnetica e della Sicurezza applicabili alle apparecchiature elettroniche, come previsto dalle direttive europee:

- **2004/108/CE** del 15 dicembre 2004,
- **2006/95/CE** del 12 dicembre 2006.

## 2. FUNZIONAMENTO

Di seguito sono descritte le funzionalità principali del prodotto.

### 2.1. Accensione, spegnimento

Per alimentare il prodotto collegate l'uscita dell'alimentatore in dotazione alla presa di alimentazione "DC IN" del prodotto (Fig. 2.1).

1. **"DC IN"**: ingresso dell'alimentazione per il collegamento dell'alimentatore.
2. **"Shot Clock"**: collegamento alla console esterna (opzionale, art. 232-03 Time-Console-03) per la gestione del tempo di possesso palla.
3. **"Data Serial Output"**: collegamento ai tabelloni a LED quando non si utilizza la connessione radio. Con gli appositi sdoppiatori del cavo, ognuna delle due uscite della Console può pilotare fino a 8 tabelloni ad una distanza di 200m.



Fig. 2.1: Pannello di collegamento della console

Ogni volta che collegate l'alimentazione al prodotto vedrete per circa 2 secondi la versione e la data del software.

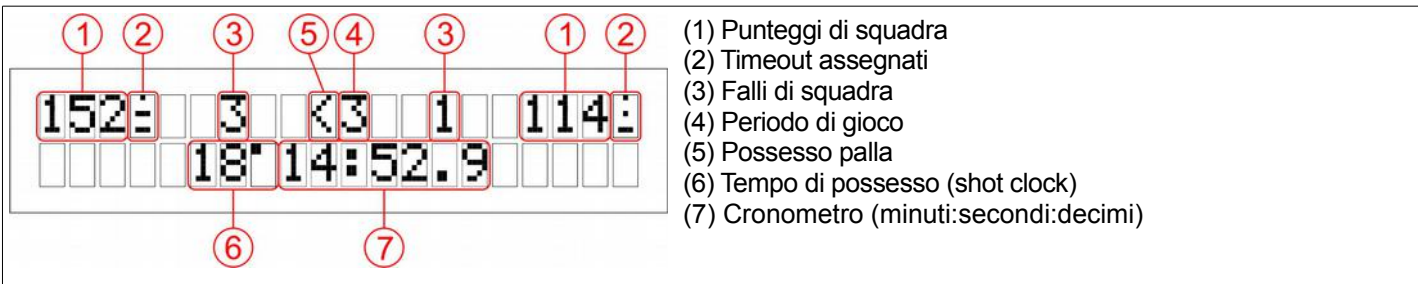
Premete il tasto  ON /  OFF per sospendere e riattivare il funzionamento della console e dei tabelloni.

Dopo aver acceso la console, vi apparirà la schermata principale di funzionamento, dove sono visualizzati i dati principali della partita.

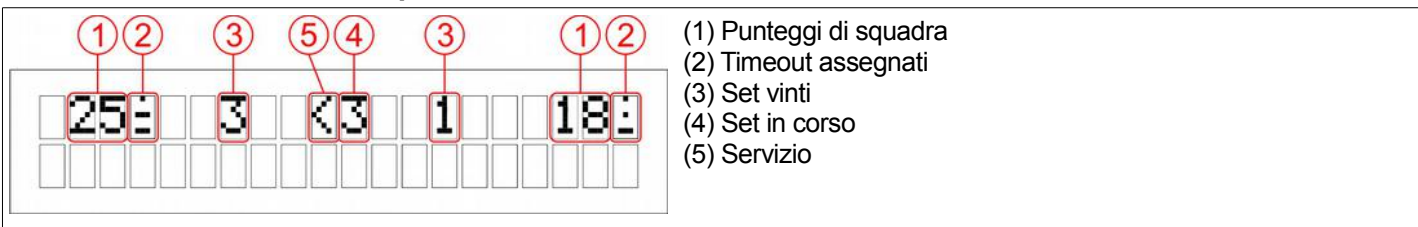
### 2.2. Schermate degli sport

Nelle figure seguenti sono riportati i dati visualizzati per gli sport gestiti.

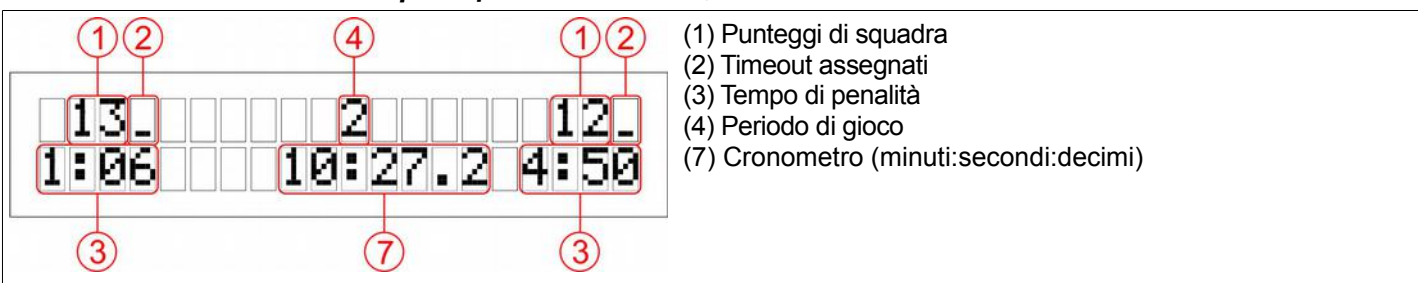
#### Schermata principale PALLACANESTRO



#### Schermata principale PALLAVOLO



#### Schermata principale PALLAMANO, HOCKEY



### Schermata principale PALLANUOTO, CALCIO A 5

(1) Punteggi di squadra  
 (2) Timeout assegnati  
 (3) Tempo di penalità  
 (4) Periodo di gioco  
 (5) Possesso palla  
 (6) Tempo di possesso (shot clock)  
 (7) Cronometro (minuti:secondi:decimi)

### Schermata principale CALCIO, RUGBY

(1) Punteggi di squadra  
 (4) Periodo di gioco  
 (7) Cronometro (minuti:secondi:decimi)

### Schermata principale TENNIS

(1) Punteggio dei giocatori  
 (2) Set vinti  
 (3) Game vinti  
 (4) Set in corso  
 (5) Servizio

## 2.3. Tasti multifunzione

A seconda della schermata visualizzata, i tasti **F1**, **F2**, **F3** e **F4** (Fig. 2.2) vi consentono di eseguire le funzionalità indicate sul display in corrispondenza dei tasti stessi; essi possono essere utilizzati ad esempio per modificare il valore di un punteggio o per caricare il cronometro con un tempo programmato.

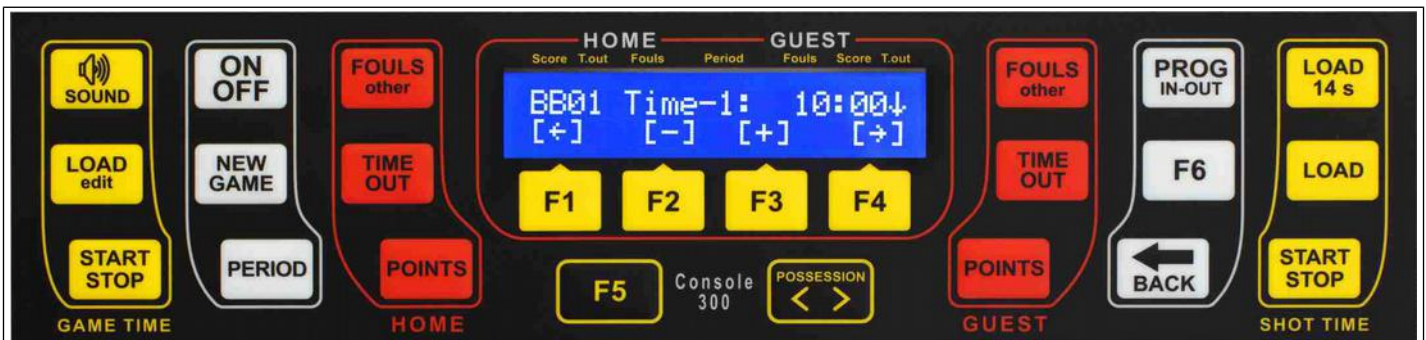


Fig. 2.2: Tastiera e display

## 2.4. Funzioni principali

Di seguito sono descritte le funzioni principali della console, richiamabili tramite i tasti della tastiera (Fig. 2.2).

Selezionare lo sport	Premete direttamente il tasto <b>F6</b> e quindi i tasti <b>F2</b> [-] e <b>F3</b> [+] o ancora <b>F6</b> . <i>In alternativa</i> premete il tasto <b>PROG IN-OUT</b> per entrare nel menù di programmazione; quindi i tasti <b>F2</b> [-] e <b>F3</b> [+] per selezionare lo sport desiderato.
Iniziare una nuova partita	Premete il tasto <b>NEW GAME</b> .
Caricare il cronometro con un valore programmato	Premete il tasto <b>LOAD edit</b> e quindi i tasti <b>F1</b> [T1], <b>F2</b> [T2] e <b>F3</b> [T3] per caricare uno dei tempi programmati.
Avviare e fermare il cronometro	Premete il tasto <b>START STOP</b> nel riquadro <b>GAME TIME</b> .
Modificare il cronometro	Premete il tasto <b>LOAD edit</b> seguito dal tasto <b>F4</b> [→]; quindi il tasto <b>F1</b> [→] per selezionare i minuti, i secondi o i decimi e i tasti <b>F2</b> [-] e <b>F3</b> [+] per la modifica.
Caricare il tempo di possesso palla (shot time)	Premete i tasti <b>LOAD</b> e <b>LOAD 14s</b> nel riquadro <b>SHOT TIME</b> per caricare il tempo di possesso palla con i due valori programmati.
Avviare e fermare lo shot time	Premete il tasto <b>START STOP</b> nel riquadro <b>SHOT TIME</b> ; notate che il cronometro deve essere stato precedentemente avviato.
Assegnare i punti	Premete il tasto <b>POINTS</b> e quindi i tasti <b>F1</b> [-1], <b>F2</b> [+1], <b>F3</b> [+2] e <b>F4</b> [+3] / [+5] per la modifica. <i>In alternativa</i> premete direttamente i tasti <b>F1</b> e <b>F4</b> .
Assegnare i falli di squadra	Negli sport che li prevedono, premete il tasto <b>FOULS other</b> e quindi i tasti <b>F1</b> [-1] e <b>F2</b> [+1] per la modifica e il tasto <b>F3</b> [Clr] per l'azzeramento. Potete anche premere direttamente i tasti <b>F2</b> e <b>F3</b> .
Assegnare e azzerare un tempo di penalità	Negli sport che le prevedono, premete il tasto <b>FOULS other</b> ; quindi i tasti <b>F1</b> [T1] e <b>F2</b> [T2] per caricare uno dei tempi programmati e il tasto <b>F3</b> [Clr] per azzerare la penalità in corso. È gestito un tempo di penalità per squadra alla volta.
Modificare un tempo di penalità	Premete il tasto <b>FOULS other</b> seguito dal tasto <b>F4</b> [→]; quindi il tasto <b>F1</b> [→] per selezionare i minuti o i secondi e i tasti <b>F2</b> [-] e <b>F3</b> [+] per la modifica.
Assegnare i timeout	Negli sport che li prevedono, premete il tasto <b>TIME OUT</b> ; quindi i tasti <b>F1</b> [-1] e <b>F2</b> [+1] per la modifica.
Caricare il timeout	Premete il tasto <b>TIME OUT</b> seguito dal tasto <b>F4</b> [→]; quindi i tasti <b>F1</b> [T1] e <b>F2</b> [T2] per caricare uno dei tempi programmati.
Cambiare il possesso palla	Negli sport che lo prevedono, premete il tasto <b>POSSESSION &lt; &gt;</b> ; tenetelo premuto per 2 secondi per spegnere l'indicazione sul tabellone.
Incrementare il periodo o il set	Premete il tasto <b>PERIOD</b> ; a seconda dello sport selezionato possono essere azzerati automaticamente i timeout, i falli o i punteggi.
Attivare il suono manualmente	Mantenete premuto il tasto <b>SOUND</b> .
Annullare un'operazione	Premete il tasto <b>BACK</b> per annullare l'ultima operazione fatta su punteggi, falli o timeout. Non è possibile azzerare le operazioni sui tempi (cronometro e shot time). Premendo ripetutamente potete annullare fino ad 8 operazioni.

## 2.5. Funzioni particolari di alcuni sport

Di seguito sono elencate delle funzionalità particolari di alcuni sport.

### Tennis

E' possibile abilitare l'incremento automatico dei giochi e dei set tramite il parametro "Automatic" [Yes / No] nel menù di programmazione (vedi Cap. 3.2).

Il tasto **FOULS other** vi permette di incrementare il numero di giochi vinti dai giocatori; il tasto **TIME OUT** incrementa il numero di set vinti dal giocatore; il tasto **PERIOD** vi consente di passare al set successivo, azzerando i punteggi e aggiornando automaticamente il numero di set vinti.

Nel funzionamento manuale, per attivare e disattivare il tie-break premete il tasto **F5**.

### Pallavolo

Il tasto **PERIOD** vi consente di passare al set successivo, azzerando i punteggi e aggiornando automaticamente il numero di set vinti; il tasto **FOULS other** vi permette di modificare manualmente il numero di set vinti.

## 3. PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI

Due diversi menù di programmazione vi consentono di impostare i parametri generali e i parametri specifici di ogni sport. All'interno dei menù, con i tasti **F1** [←] e **F4** [→] potete selezionare il parametro di interesse, mentre con i tasti **F2** [-] e **F3** [+] potete modificarne il valore (teneteli premuti per variare velocemente).

### 3.1. Parametri generali

Premete il tasto **PROG IN-OUT** per almeno 2 secondi per entrare nel menù di programmazione; premetelo ancora per uscire dal menù.

Parametro	Descrizione	Parametro	Descrizione
<b>Sound volume</b>	Volume [0 ~ 4] del suono dei tabelloni, spento se pari a [0].	<b>Sound time</b>	Durata [0 ~ 4 secondi] del suono dei tabelloni per il preavviso e lo scadere del tempo.
<b>ScBrd lumin.</b>	Intensità luminosa [0~9] dei tabelloni.	<b>Day time</b>	Ora del giorno [0:00 ~ 23:59] da impostare nei tabelloni. Per aggiornare l'ora del tabellone premete il tasto <b>F5</b> .

### 3.2. Parametri specifici degli sport

Premete il tasto **PROG IN-OUT** per entrare nel menù di programmazione (Fig. 3.1 e Fig. 3.2); premetelo ancora per uscire dal menù.

Premete i tasti **F2** [-] e **F3** [+] per selezionare lo sport desiderato (Fig. 3.1).

Premete i tasti **F1** [←] e **F4** [→] per scegliere il parametro da modificare (Fig. 3.2).

Premete i tasti **F2** [-] e **F3** [+] per modificare il parametro da modificare (Fig. 3.2).

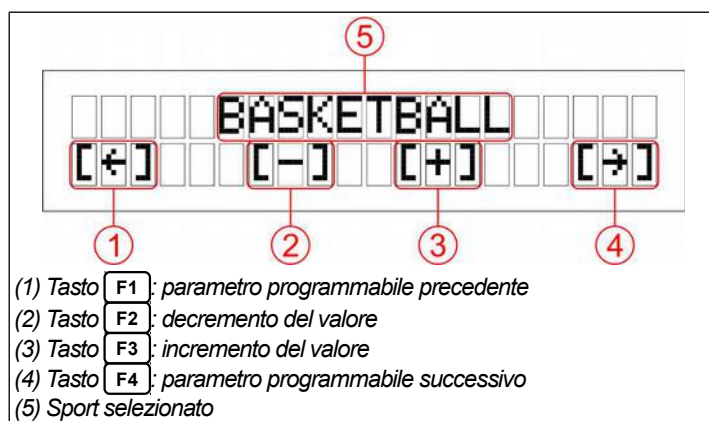


Fig. 3.1: Esempio del menù di programmazione (1° parametro)

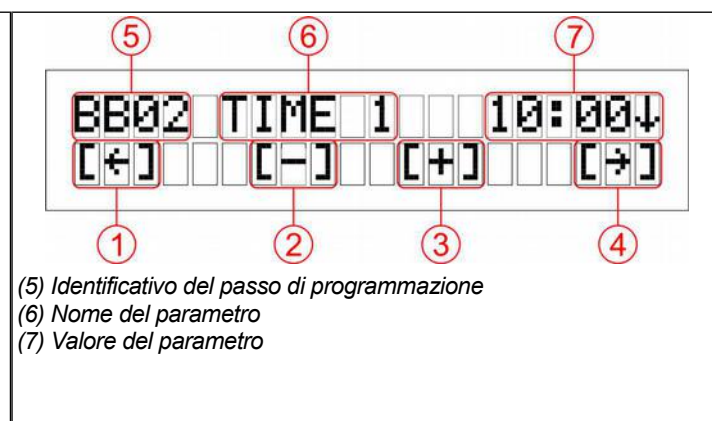


Fig. 3.2: Menù di programmazione (parametri successivi)

A seconda dello sport selezionato, potete programmare tutti o alcuni dei parametri sotto riportati.

Parametro	Descrizione	Parametro	Descrizione
<b>Time-1</b>	Durata [0:00 ~ 99:59] e modalità di conteggio [avanti, indietro] del tempo 1 assegnato al periodo.	<b>Shot-Time1</b>	Durata [0 ~ 99 secondi] del tempo di possesso 1.
<b>Time-2</b>	Durata [0:00 ~ 99:59] e modalità di conteggio [avanti, indietro] del tempo 2 assegnato al periodo.	<b>Shot-Time2</b>	Durata [0 ~ 99 secondi] del tempo di possesso 2.
<b>Time-3</b>	Durata [0:00 ~ 99:59] e modalità di conteggio [avanti, indietro] del tempo 3 assegnato al periodo.	<b>0.1s-L.min</b>	Nel conteggio a ritroso, durante l'ultimo minuto, visualizzazione dei decimi sul cronometro del tabellone [Yes / No]
<b>Timeout-1</b>	Durata [0 ~ 99 secondi] del time-out 1.	<b>Set Number</b>	Tennis: numero di set dell'incontro [3 / 5].
<b>W.Tout-1</b>	Preavviso sonoro [0 ~ 99 secondi] di fine del timeout 1. Imposta a 0 per disabilitare il suono.	<b>Automatic</b>	Tennis: incremento automatico del punteggio [Yes / No].
<b>Timeout-2</b>	Durata [0 ~ 99 secondi] del time-out 2.	<b>Tie-Break</b>	Tennis: tie-break nell'ultimo set [Yes / No].
<b>W.Tout-2</b>	Preavviso sonoro [0 ~ 99 secondi] di fine del timeout 2. Imposta a 0 per disabilitare il suono.		
<b>Penalty-1</b>	Durata [0:00 ~ 9:59] del tempo di penalità 1.		
<b>Penalty-2</b>	Durata [0:00 ~ 9:59] del tempo di penalità 2.		

### 3.3. Comunicazione con i tabelloni a LED

Per collegare la console ai tabelloni, potete utilizzare un normale cavo di rete Cat. 5 UTP o Cat. 6 UTP, del tipo diretto standard (EIA/TIA-568A/B). Collegate il cavo ad uno dei due connettori "Data Serial Output" posizionati sul retro della console. Utilizzate gli appositi sdoppiatori forniti in dotazione per collegare tutti i tabelloni a LED installati. Potete decidere liberamente di collegare i tabelloni con una topologia "a stella", "a dorsale", "ad albero", ecc. Potete utilizzare indifferentemente una o entrambe le uscite "Data Serial Output" presenti sul retro della console (vedi Fig. 2.1); ogni uscita può pilotare fino a 8 tabelloni ad una distanza di 200m.

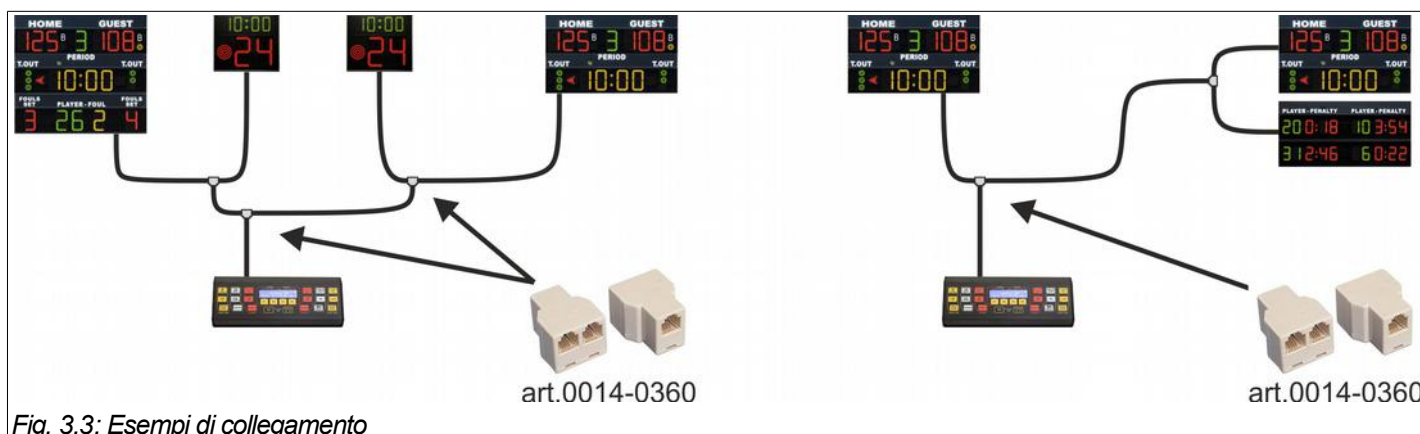
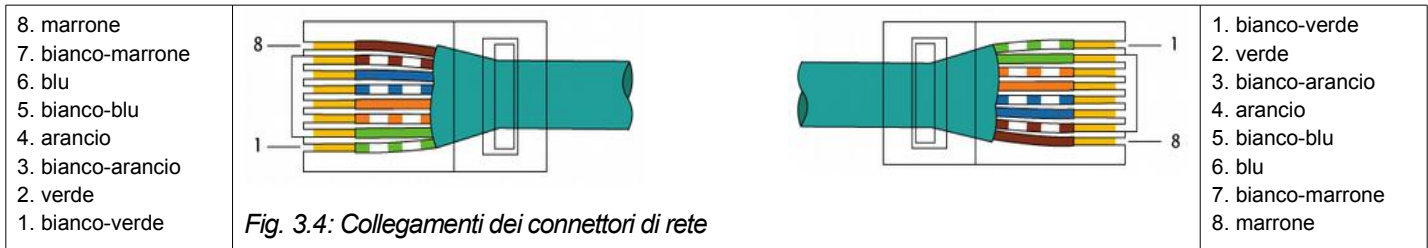


Fig. 3.3: Esempi di collegamento



Nel caso in cui realizzate cavi su misura oppure in ambienti dove vi sono apparecchiature elettriche che possono provocare disturbi (quali motori elettrici, compressori, condizionatori, inverter, ponti radio, ecc.) vi consigliamo di collegare i singoli conduttori del cavo come indicato in Fig. 3.4. Vi raccomandiamo di non posare il cavo di collegamento dei tabelloni nelle stesse condutture dei cavi della rete elettrica.



## 4. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Il presente capitolo contiene le informazioni riguardanti i principali problemi che possono insorgere durante la vita del prodotto ed ha lo scopo di aiutarvi a risolverli rapidamente.

Se durante l'utilizzo incontrate un problema non indicato in questo manuale, descrivetelo dettagliatamente e inviate una email a [support@favero.com](mailto:support@favero.com).

### 4.1. La console non si accende

Verificate che la tensione fornita dall'alimentatore sia di 11~15V<sub>DC</sub>.

Premete il tasto   per uscire dallo stato di stand-by.

### 4.2. La luminosità dei tabelloni è troppo bassa

Nel **menù di programmazione** dei parametri generali (Cap.3.1) aumentate il parametro "ScBrd Lumin."

### 4.3. I clacson dei tabelloni non suonano

Nel **menù di programmazione** dei parametri generali (Cap.3.1) verificate che i parametri "Sound Time" e "Sound Volume" siano entrambi maggiori di zero.

### 4.4. Il tabellone non visualizza i dati della console

Il tabellone, appena viene alimentato, accende tutti i LED per circa un secondo; se ciò non avvenisse verificate la tensione della rete di alimentazione.

Se il tabellone si accende per un secondo e poi si spegne, esso non riceve i dati dalla console:

- spostate il connettore del cavo di collegamento del tabellone nella seconda uscita "**Data Serial Output**" posizionata sul retro della console;
- verificate l'integrità del cavo ed eventualmente sostituitelo.

# Console-300 (art.307-01)

## Índice general

1. Información general.....	18	3. Programación de parámetros.....	23
2. Funcionamiento.....	20	4. Solución de problemas.....	25

## 1. INFORMACIÓN GENERAL

### 1.1. Objetivo del manual

Este manual contiene todas las indicaciones necesarias para utilizar correctamente la **Console-300 (art.307-01)**, en adelante “producto”. Además, recomendamos guardar el manual durante toda la vida útil del producto.

### 1.2. Descripción del producto

El producto consiste en una consola de mando para los marcadores de las series FC, FW y TM. La comunicación entre la consola y los marcadores se realiza por cable.

### 1.3. Símbolos usados en el manual

Las partes de texto de especial importancia para la seguridad o para un uso correcto del producto van remarcadas con los símbolos siguientes:



**Advertencia:** peligro para las personas si no se siguen las instrucciones o no se adoptan las debidas precauciones.



**Precaución:** situaciones que pueden provocar daños al dispositivo o a otros equipos



**Nota:** información importante sobre el uso del producto.

### 1.4. Especificaciones técnicas

<i>Alimentación:</i>	Alimentador: Entrada: 100-240V, 50/60Hz, 0,6A Salida: 14,4V <sub>DC</sub> , 0,5A
<i>Temperatura de almacenamiento:</i>	-10 ... +70°C (Consola)
<i>Temperatura de funcionamiento:</i>	-20 ... +85°C (Alimentador)
<i>Humedad relativa (sin condensación) de almacenamiento:</i>	5 ... 90%
<i>Humedad relativa (sin condensación) de funcionamiento:</i>	10 ... 90%
<i>Altitud de almacenamiento:</i>	12000m
<i>Altitud de funcionamiento:</i>	200m
<i>Dimensiones (Ancho x Altura x Profundidad):</i>	28,5 x 7,5 x 10,5 cm
<i>Peso:</i>	1,3 kg
<i>Material de la carcasa:</i>	Metal, pintado con pintura en polvo.

### 1.5. Aviso de seguridad



- No exponer el producto a fuentes de calor ni al agua (lluvia).
- No aplastar, tirar, doblar, retorcer demasiado ni modificar el cable de alimentación. No usarlo si está dañado.

## 1.6. Garantía

---



Les recordamos que 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. Para más información sobre la garantía y asistencia al cliente remitirse a la página web [www.favero.com](http://www.favero.com).

## 1.7. Eliminación del producto

---

Recomendamos eliminar el producto al final de su vida útil de manera respetuosa con el ambiente, reutilizando partes del mismo y reciclando sus componentes y materiales.



El símbolo del contenedor de basura tachado, sobre el aparato o sobre el embalaje, indica que el producto debe ser eliminado a parte de los demás desechos al final de su vida útil.

De la recogida selectiva de este equipo se ocupa el productor. El usuario que desee deshacerse de este equipo, deberá ponerse en contacto con el productor y seguir el sistema adoptado por éste para su recogida separada.

La correcta recogida selectiva previa al reciclaje, tratamiento y eliminación del equipo de manera respetuosa con el ambiente evita perjuicios al ambiente y a la salud y favorece la reutilización y reciclaje de los materiales que componen el equipo. La eliminación ilegal del producto por parte del propietario implica la aplicación de las sanciones administrativas previstas por las leyes vigentes.

## 1.8. Conformidad con la normativa CE

---

El producto cumplen con los requisitos esenciales de compatibilidad electromagnética y de seguridad aplicables a los equipos electrónicos, como tienen previsto las directivas europeas:

- **2004/108/CE** del 15.12.2004,
- **2006/95/CE** del 12.12.2006.

## 2. FUNCIONAMIENTO

A continuación, se describen las funcionalidades principales del producto.

### 2.1. Encendido y apagado

Para alimentar el producto es necesario conectar la salida del alimentador suministrado a la toma de corriente "DC IN" del producto (Fig. 2.1).

1. "DC IN": entrada de alimentación donde se conecta el alimentador.
2. "Shot Clock": conector para la consola externa (opcional, art. 232-03 Time-Console-03) que controla el tiempo de posesión de la pelota.
3. "Data Serial Output": conectores para los marcadores de LED, en caso de efectuar la conexión por cable y no por radio. Con los bifurcadores de cable cada una de estas dos salidas puede pilotar hasta 8 marcadores a una distancia de 200m.



Fig. 2.1: Panel de conexiones de la Consola.

Cada vez que el producto es conectado a la red eléctrica se verán la versión y la fecha del software durante unos 2 segundos.

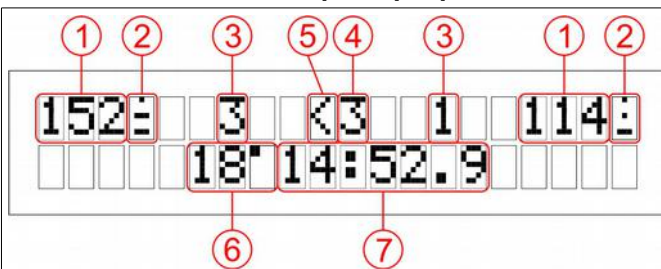
Pulsar el botón  para suspender y reiniciar el funcionamiento de la consola y de los marcadores.

Después de encender la consola, se abrirá la pantalla de funcionamiento principal, donde se pueden ver los datos generales del partido.

### 2.2. Vistas de los deportes

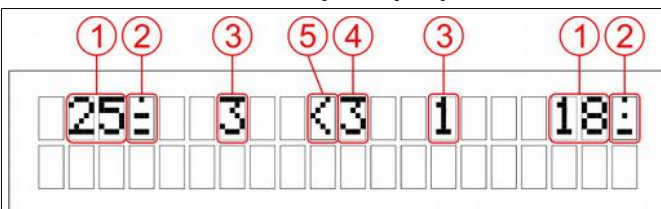
En las figuras siguientes se indican los datos mostrados para los distintos deportes administrados.

#### Vista principal para BALONCESTO



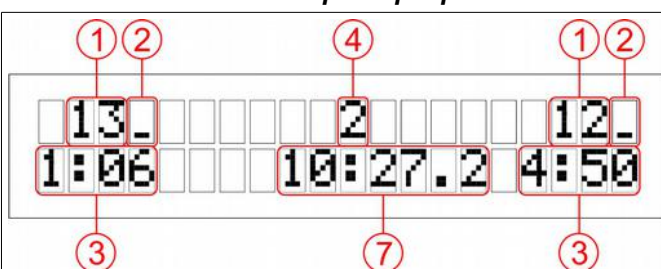
- (1) Tanteos de equipo
- (2) Timeouts recibidos
- (3) Faltas de equipo
- (4) Periodo de juego
- (5) Posesión de pelota
- (6) Tiempo de posesión (shot clock)
- (7) Cronómetro (minutos:segundos:décimas)

#### Vista principal para VOLEIBOL



- (1) Tanteos de equipo
- (2) Timeouts recibidos
- (3) Sets ganados
- (4) Set corriente
- (5) Servicio

#### Vista principal para BALONMANO y HOCKEY



- (1) Tanteos de equipo
- (2) Timeouts recibidos
- (3) Tiempo de penalización
- (4) Periodo de juego
- (7) Cronómetro (minutos:segundos:décimas)

### Vista principal para WATERPOLO y FÚTBOL SALA

(1) Tanteos de equipo  
 (2) Timeouts recibidos  
 (3) Tiempo de penalización  
 (4) Periodo de juego  
 (5) Posesión de pelota  
 (6) Tiempo de posesión (shot clock)  
 (7) Cronómetro (minutos:segundos:décimas)

### Vista principal para FÚTBOL y RUGBY

(1) Tanteos de equipo  
 (4) Periodo de juego  
 (7) Cronómetro (minutos:segundos:décimas)

### Vista principal para TENIS

(1) Tanteos de los jugadores  
 (2) Sets ganados  
 (3) Juegos ganados  
 (4) Set corriente  
 (5) Servicio

## 2.3. Botones multifunción

Según la vista presentada de los distintos deportes, los botones **F1**, **F2**, **F3** y **F4** (Fig. 2.2) permiten ejecutar las funciones indicadas a su lado en la pantalla. Por ejemplo, pueden ser utilizados para variar un tanteo o para cargar un tiempo programado en el cronómetro.

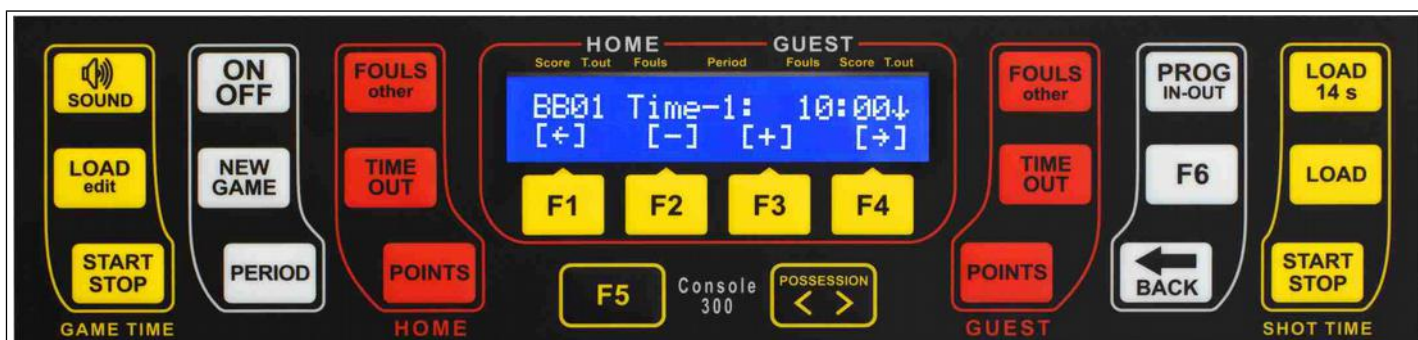



Fig. 2.2: Teclado y pantalla.

## 2.4. Funciones principales

A continuación, se describen las funciones principales de la consola, que pueden ser ejecutadas con los botones del teclado (Fig. 2.2).

Seleccionar deporte	Pulsar directamente el botón <b>F6</b> y, luego, los botones <b>F2</b> [-] y <b>F3</b> [+] o de nuevo <b>F6</b> . O también se puede pulsar el botón <b>PROG IN-OUT</b> para entrar en el menú de programación. Seguidamente, pulsar los botones <b>F2</b> [-] y <b>F3</b> [+] para seleccionar el deporte deseado.
Iniciar un partido nuevo	Pulsar el botón <b>NEW GAME</b> .
Cargar un valor programado en el cronómetro	Pulsar el botón <b>LOAD edit</b> y después los botones <b>F1</b> [T1], <b>F2</b> [T2] y <b>F3</b> [T3] para cargar uno de los tiempos programados.
Poner en marcha y parar el cronómetro	Pulsar el botón <b>START STOP</b> en el cuadro <b>GAME TIME</b> .
Modificar el cronómetro	Pulsar el botón <b>LOAD edit</b> seguido de <b>F4</b> [→]; después, usar el botón <b>F1</b> [→] para seleccionar los minutos, los segundos o las décimas y los botones <b>F2</b> [-] y <b>F3</b> [+] para efectuar la variación.
Cargar tiempo de posesión de pelota (shot time)	Pulsar los botones <b>LOAD</b> y <b>LOAD 14s</b> en el cuadro <b>SHOT TIME</b> para cargar los dos tiempos programados en el tiempo de posesión de pelota.
Poner en marcha y parar el tiempo de posesión de pelota	Pulsar el botón <b>START STOP</b> en el cuadro <b>SHOT TIME</b> . Atención: el cronómetro debe haber sido puesto en marcha antes.
Asignar puntos	Pulsar el botón <b>POINTS</b> y a continuación los botones <b>F1</b> [-1], <b>F2</b> [+1], <b>F3</b> [+2] y <b>F4</b> [+3] / [+5] para efectuar la variación. O también se puede pulsar directamente los botones <b>F1</b> y <b>F4</b> .
Asignar faltas de equipo	En los deportes donde está previsto, pulsar el botón <b>FOULS other</b> y luego los botones <b>F1</b> [-1] y <b>F2</b> [+1] para efectuar la variación y el botón <b>F3</b> [Clr] para poner el valor en cero. También se pueden pulsar directamente los botones <b>F2</b> y <b>F3</b> .
Asignar y poner en cero un tiempo de penalización	En los deportes donde está previsto, pulsar el botón <b>FOULS other</b> ; luego, los botones <b>F1</b> [T1] y <b>F2</b> [T2] para cargar uno de los tiempos programados y el botón <b>F3</b> [Clr] para poner en cero la penalización corriente. El sistema administra un tiempo de penalización por equipo a la vez.
Modificar tiempo de penalización	Pulsar el botón <b>FOULS other</b> seguido de <b>F4</b> [→]; después, usar el botón <b>F1</b> [→] para seleccionar los minutos o los segundos y los botones <b>F2</b> [-] y <b>F3</b> [+] para efectuar la variación.
Asignar tiempos muertos	En los deportes donde está previsto, pulsar el botón <b>TIME OUT</b> ; luego, los botones <b>F1</b> [-1] y <b>F2</b> [+1] para efectuar la variación.
Cargar tiempo muerto	Pulsar el botón <b>TIME OUT</b> seguido de <b>F4</b> [→]; luego, los botones <b>F1</b> [T1] y <b>F2</b> [T2] para cargar uno de los tiempos programados.
Cambiar tiempo de posesión de pelota	En los deportes donde está previsto, pulsar el botón <b>POSSESSION &lt; &gt;</b> . Para apagar la indicación en el marcador mantener apretado el botón durante 2 segundos.
Aumentar periodo o set	Pulsar el botón <b>PERIOD</b> . Según el deporte seleccionado, se pueden poner en cero automáticamente los tiempos muertos, las faltas o los tanteos.
Activar señal acústica manualmente	Mantener pulsado el botón <b>SOUND</b> .




Deshacer una operación	Pulsar el botón  para deshacer la última operación efectuada con los tanteos, faltas o tiempos muertos. No es posible anular las operaciones realizadas con los tiempos (cronómetro y posesión de pelota). Pulsando el botón repetidas veces, se pueden deshacer hasta 8 operaciones.
------------------------	--


## 2.5. Funciones especiales de algunos deportes

A continuación, se listan funciones especiales de algunos deportes.



### Tenis

Es posible habilitar la función de aumento automático de los juegos y sets usando el parámetro “Automatic” [Yes / No] del menú de programación (véase el Cap. 3.2).





El botón  permite aumentar el número de juegos ganados por los jugadores. El botón  aumenta el número de sets ganados por el jugador. El botón  permite pasar al set siguiente, pone la puntuación en cero y actualiza automáticamente el número de sets ganados.

En el modo de funcionamiento no automático, para activar y desactivar el *tie-break* es necesario pulsar el botón .


### Voleibol


El botón  permite pasar el set siguiente, pone los tantos en cero y actualiza automáticamente el número de sets ganados. El botón  permite modificar a mano el número de sets ganados.

## 3. PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS


Los parámetros generales y específicos de cada deporte pueden ser configurados mediante dos distintos menús de programación. Ya dentro de los menús, con los botones  [ $\leftarrow$ ] y  [ $\rightarrow$ ] se puede seleccionar el parámetro en cuestión, mientras que con los botones  [ $-$ ] y  [ $+$ ] se puede modificar el valor (tenerlos pulsados para variar rápidamente).

### 3.1. Parámetros generales

Pulsar el botón  durante al menos 2 segundos para entrar en el menú de programación. Pulsarlo de nuevo para salir del menú.



Parámetro	Descripción	Parametro	Descrizione
<b>Sound volume</b>	Volumen [0 ~ 4] de la señal acústica de los marcadores; el volumen queda apagado si su valor es igual a [0].	<b>Sound time</b>	Duración [0 ~ 4 segundos] de la señal acústica de los marcadores para la señal de aviso y el final del tiempo.
<b>ScBrd lumin.</b>	Intensidad luminosa [0 ~ 9] de los marcadores.	<b>Day time</b>	Hora del día [0:00 ~ 23:59] configurable en los marcadores. Para actualizar la hora del marcador pulsar el botón  .

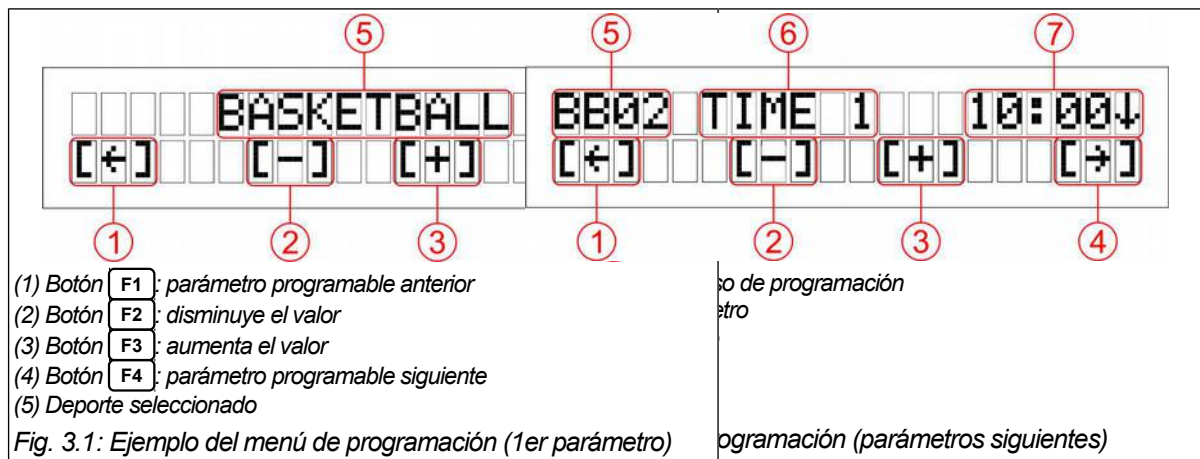
### 3.2. Parámetros específicos de los deportes

Pulsar el botón  para entrar en el menú de programación (Fig. 3.1 y Fig. 3.2). Pulsar de nuevo para salir del menú.

Pulsar los botones  [ $-$ ] y  [ $+$ ] para seleccionar el deporte deseado (Fig. 3.1).

Pulsar los botones  [ $\leftarrow$ ] y  [ $\rightarrow$ ] para seleccionar el parámetro que se quiere modificar (Fig. 3.2).

Pulsar los botones  [ $-$ ] y  [ $+$ ] para modificar el parámetro seleccionado (Fig. 3.2).



Según el deporte seleccionado, es posible programar todos o sólo algunos de los parámetros que se indican a continuación.

Parámetro	Descripción	Parámetro	Descripción
<b>Time-1</b>	Duración [0:00 ~ 99:59] y modo de contar [adelante, atrás] el tiempo 1 del periodo.	<b>Shot-Time1</b>	Duración [0 ~ 99 segundos] del tiempo de posesión 1.
<b>Time-2</b>	Duración [0:00 ~ 99:59] y modo de contar [adelante, atrás] el tiempo 2 del periodo.	<b>Shot-Time2</b>	Duración [0 ~ 99 segundos] del tiempo de posesión 2.
<b>Time-3</b>	Duración [0:00 ~ 99:59] y modo de contar [adelante, atrás] el tiempo 3 del periodo.	<b>0.1s-L.min</b>	En la cuenta atrás, en el último minuto, visualización de las décimas de segundo en el cronómetro del marcador [Yes / No]
<b>Timeout-1</b>	Duración [0 ~ 99 segundos] del time-out 1.	<b>Set Number</b>	Tenis: número de set del partido [3 / 5].
<b>W.Tout-1</b>	Señal acústica de aviso [0 ~ 99 segundos] de final del timeout 1. Configurar en 0 para desactivar la señal acústica.	<b>Automatic</b>	Tenis: aumentar la puntuación automáticamente [Sí / No].
<b>Timeout-2</b>	Duración [0 ~ 99 segundos] del time-out 2.	<b>Tie-Break</b>	Tenis: tie-break del último set [Yes / No].
<b>W.Tout-2</b>	Señal acústica de aviso [0 ~ 99 segundos] de final del timeout 2. Configurar en 0 para desactivar la señal acústica.		
<b>Penalty-1</b>	Duración [0:00 ~ 9:59] del tiempo de penalización 1.		
<b>Penalty-2</b>	Duración [0:00 ~ 9:59] del tiempo de penalización 2.		

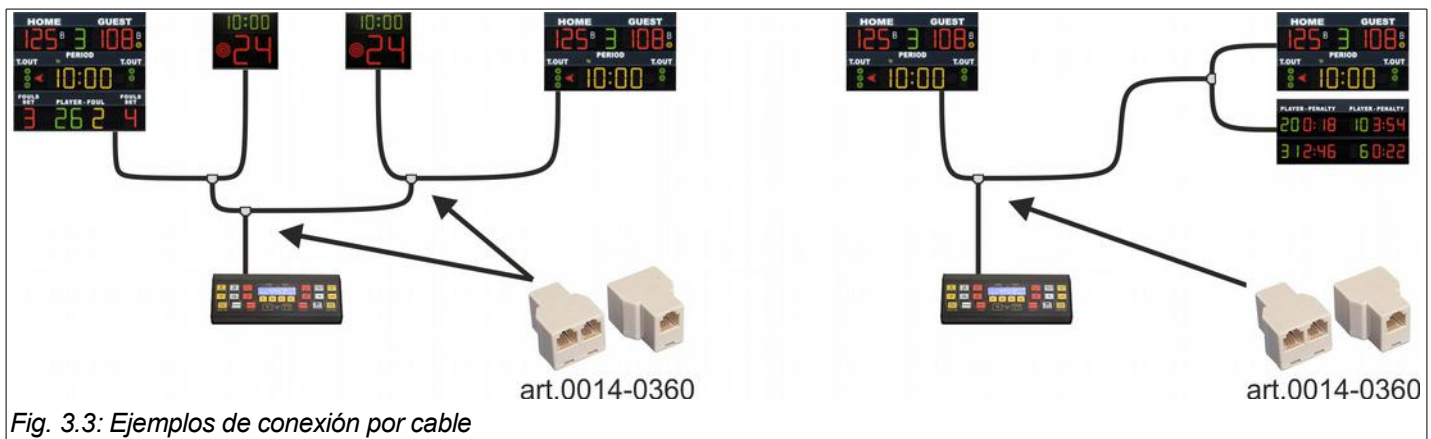
### 3.3. Comunicación con los marcadores de LED

Si se desea conectar la Console-300 a los marcadores con un cable, se puede utilizar un cable de red de Cat.5 UTP o Cat.6 UTP de tipo directo estándar (EIA/TIA-568A/B).

Conectar el cable a uno de los dos conectores "**Data Serial Output**" situados en el panel trasero de la consola.

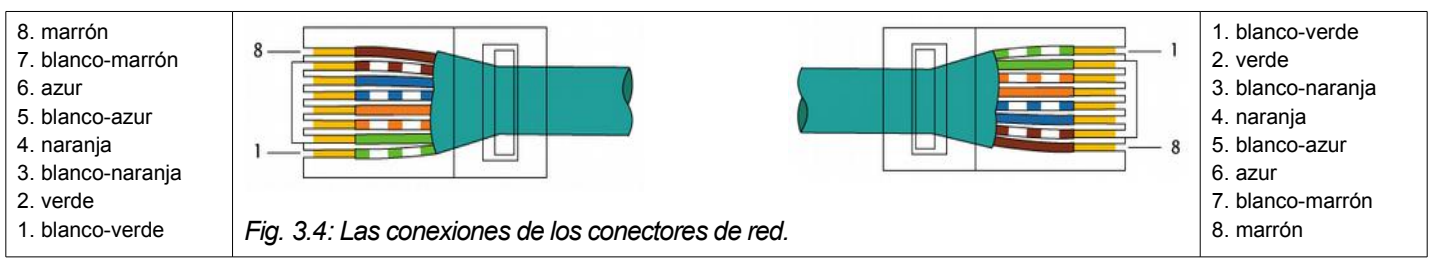
Utilizar los bifurcadores de serie para conectar todos los marcadores de LED instalados. Los marcadores pueden ser conectados libremente "en estrella", "en vertical", "en árbol", etc...

Se puede utilizar indistintamente una o las dos salidas "**Data Serial Output**" del panel trasero de la consola (véase la Fig. 2.1). Cada salida puede pilotar hasta 8 marcadores a una distancia de 200m.



Si se realiza la conexión con un cable a medida o en lugares donde haya equipos eléctricos que puedan causar perturbaciones (motores eléctricos, compresores, acondicionadores, inversers, puentes radio, etc...), recomendamos conectar los conductores del cable como se indica en la Fig. 3.4.

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



## 4. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Este capítulo describe los problemas principales que pueden surgir durante la vida útil del producto y ha sido preparado para ayudar al usuario a resolverlos rápidamente.

Si durante el uso del aparato se observa un problema no indicado en este manual, mandar un e-mail a [support@favero.com](mailto:support@favero.com) describiendo detalladamente el problema.

### 4.1. La consola no se enciende

Comprobar que la tensión del alimentador es 11~15Vcc.  
 Pulsar el botón   para salir del estado de espera (*stand-by*).

### 4.2. El nivel de brillo de la pantalla es demasiado bajo

En el **menú de programación** de los parámetros generales (Cap.3.1), aumentar el parámetro "ScBrd Lumin."

### 4.3. Las bocinas de los marcadores no suenan

En el **menú de programación** de los parámetros generales (Cap.3.1), comprobar que los dos parámetros "Sound Time" y "Sound Volume" tengan un valor mayor de cero.

### 4.4. El marcador no muestra los datos de la Consola

Cuando el marcador es conectado a la red eléctrica, se encienden todos los LEDs durante 1 segundo aproximadamente. Si esto no sucede, se debe comprobar la tensión de la red eléctrica.

Si el marcador se enciende durante 1 segundo y en seguida se apaga, no recibe los datos de la consola:

- Cambiar el conector del cable de conexión del marcador a la segunda salida "Data Serial Output" situada en el panel trasero de la Consola.
- Examinar el cable y, si está estropeado, cambiarlo.

## FRANÇAIS

# Console-300 (art.307-01)

## Table des matières

1. Informations générales .....	26	3. Programmation des paramètres .....	31
2. Fonctionnement .....	28	4. Solution des anomalies .....	33

## 1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

### 1.1. Objet du manuel

Ce mode d'emploi contient toutes les informations nécessaires pour utiliser correctement le produit **Console-300 (art.307-01)**, appelé ci-après "produit". Il est également recommandé de conserver le manuel pour toute la durée du produit.

### 1.2. Description du produit

Le produit est composé d'un pupitre de commande pour les afficheurs de la série FC, FW et TM. La communication entre le pupitre de commande et les afficheurs se fait par câble.

### 1.3. Symbologie utilisée

Les parties de texte qui revêtent une importance particulière pour la sécurité ou pour l'utilisation correcte du produit sont surlignées par les symboles suivants.



**Avertissement:** danger pour les personnes si les instructions données ne sont pas suivies ou les mesures de précaution requises ne sont pas adoptées.



**Attention:** situations susceptibles d'endommager votre appareil ou d'autres équipements.



**Remarque:** informations importantes concernant l'utilisation du produit.

### 1.4. Caractéristiques techniques

<i>Alimentation électrique:</i>	Adaptateur d'alimentation Entrée: 100-240V, 50/60Hz, 0,6A Sortie: 14,4V <sub>cc</sub> , 0,5A
<i>Température de stockage:</i>	-10...+70°C (Pupitre) -20...+85°C (Adaptateur d'alimentation)
<i>Température de fonctionnement:</i>	0...45°C (Pupitre), 0...40°C (Adaptateur d'alimentation)
<i>Humidité relative (sans condensation) de fonctionnement:</i> <i>Humidité relative (sans condensation) de stockage:</i>	10...90% 5...90%
<i>Altitude de fonctionnement:</i> <i>Altitude de de stockage:</i>	200m 12000m
<i>Dimensions (Largeur x Hauteur x Profondeur):</i>	28,5 x 7,5 x 10,5 cm
<i>Poids:</i>	1,3 kg
<i>Matériau du boîtier:</i>	Métal, peint à la poudre.

### 1.5. Consignes de sécurité



- N'exposez pas le produit aux sources de chaleur ou à l'eau (pluie).
- N'écrasez, jetez, pliez, entortillez excessivement ou modifiez pas le câble d'alimentation. De plus, si le câble est endommagé, ne l'utilisez pas.

## 1.6. Garantie

---



La garantie a une validité de 2 ans à partir de la date d'achat et couvre la réparation gratuite en cas de défauts de matériaux et de fabrication. Les frais de transport ne sont pas inclus. Pour d'autres informations concernant la garantie et le service post vente veuillez consulter le site [www.favero.com](http://www.favero.com).

## 1.7. Élimination du produit

---



Il est recommandé d'éliminer le produit à la fin de sa vie utile de façon respectueuse de l'environnement, en réutilisant des parties de ce dernier et en recyclant ses composants et matériaux.

Le symbole du conteneur à immondices barré, appliqué sur l'équipement ou sur l'emballage, indique que le produit doit être recueilli séparé des autres déchets à la fin de sa vie utile.

C'est le producteur qui s'occupe de la récolte différenciée de cet équipement à la fin de sa vie utile. L'utilisateur qui veut se libérer de cet équipement devra donc contacter le producteur et suivre le système de récolte différenciée établi par lui.

La récolte différenciée de l'équipement qui précède le recyclage, traitement et élimination respectueux de l'environnement permet d'éviter les possibles dégâts causés à l'environnement et à la santé et de réutiliser ou recycler les matériaux qui composent l'équipement.

L'élimination non autorisée du produit de la part de l'utilisateur comporte l'application des sanctions administratives prévues par les normes en vigueur.

## 1.8. Conformité aux normes CE

---

Le produit répond à toutes les conditions essentielles requises concernant la compatibilité électromagnétique et la sécurité applicables aux équipements électroniques et prévues par les directives européennes:

- **2004/108/CE** du 15 Décembre 2004,
- **2006/95/CE** du 12 Décembre 2006.

## 2. FONCTIONNEMENT

Le fonctionnement de base du produit est décrit ci-après.

### 2.1. Allumage et arrêt

Pour alimenter le produit raccordez la sortie de l'adaptateur d'alimentation fournie à la prise de courant "DC IN" du produit (Fig. 2.1).

1. "DC IN": connecteur pour le adaptateur d'alimentation.
2. "Shot Clock": connecteur pour le pupitre de commande externe (en option, art. 232-03 Time Console-03) utilisé pour commander le temps de possession de la balle.
3. "Data Serial Output": connecteur pour les afficheurs à LED, pour la connexion par câble. En utilisant les dédoubleurs du câble, chaque sortie du pupitre de commande peut piloter jusqu'à 8 afficheurs à une distance de 200m.



Fig. 2.1: Panneau à connexions du pupitre de commande.

Chaque fois que le produit est connecté sur le secteur, la version et la date du logiciel s'affichent pendant 2 secondes.

Appuyez sur le bouton  pour arrêter et redémarrer le pupitre de commande et les afficheurs.

Après avoir allumé le pupitre, la page-écran de fonctionnement principale contenant les données principales du match s'affiche.

### 2.2. Pages-écrans des sports

Les données affichées pour les différents sports sont illustrées dans les images ci-après.

#### Page-écran principale BASKETBALL

(1) Scores d'équipe  
 (2) Timeouts remportés  
 (3) Fautes d'équipe  
 (4) Période de jeu  
 (5) Possession de la balle  
 (6) Temps de possession (shot clock)  
 (7) Chronomètre (minutes:secondes:dixièmes)

#### Page-écran principale VOLLEYBALL

(1) Scores d'équipe  
 (2) Timeouts remportés  
 (3) Sets gagnés  
 (4) Set en cours  
 (5) Service

#### Page-écran principale HANDBALL, HOCKEY

(1) Scores d'équipe  
 (2) Timeouts remportés  
 (3) Temps de pénalité  
 (4) Période de jeu  
 (7) Chronomètre (minutes:secondes:dixièmes)

**Page-écran principale WATER-POLO, FOOTBALL À 5**

(1) Scores d'équipe  
 (2) Timeouts remportés  
 (3) Temps de pénalité  
 (4) Période de jeu  
 (5) Possession de la balle  
 (6) Temps de possession (shot clock)  
 (7) Chronomètre (minutes:secondes:dixièmes)

**Page-écran principale FOOTBALL, RUGBY**

1) Scores d'équipe  
 (4) Période de jeu  
 (7) Chronomètre (minutes:secondes:dixièmes)

**Page-écran principale TENNIS**

(1) Score des joueurs  
 (2) Sets gagnés  
 (3) Jeux gagnés  
 (4) Set en cours  
 (5) Service

**2.3. Boutons multifonction**

Selon la page-écran affichée, les boutons **F1**, **F2**, **F3** e **F4** (Fig. 2.2) permettent d'exécuter les fonctions indiquées à côté sur l'écran. Ils peuvent être utilisés, par exemple, pour modifier un score ou pour charger un temps programmé sur le chrono.



Fig. 2.2: Clavier et afficheur.

## 2.4. Fonctions principales

Ci-après, vous avez la description des principales fonctions du pupitre de commande, exécutées au moyen des boutons du clavier (Fig. 2.2).

Sélectionner sport	Appuyez directement sur le bouton <b>F6</b> , puis sur les boutons <b>F2</b> [-] et <b>F3</b> [+] ou encore sur <b>F6</b> . <i>Autrement</i> , vous pouvez appuyer sur le bouton <b>PROG IN-OUT</b> pour accéder au menu de programmation; ensuite, appuyez sur les boutons <b>F2</b> [-] et <b>F3</b> [+] pour sélectionner le sport voulu.
Commencer nouveau match	Appuyez sur le bouton <b>NEW GAME</b> .
Charger valeur programmée sur le chrono	Appuyez sur le bouton <b>LOAD edit</b> , puis sur <b>F1</b> [T1], <b>F2</b> [T2] et <b>F3</b> [T3] pour charger l'un des temps programmés.
Démarrer et arrêter chrono	Appuyez sur le bouton <b>START STOP</b> dans le tableau <b>GAME TIME</b> .
Modifier chrono	Appuyez sur le bouton <b>LOAD edit</b> suivi de <b>F4</b> [->]; ensuite, appuyez sur le bouton <b>F1</b> [->] pour sélectionner les minutes, les secondes ou les dixièmes et sur <b>F2</b> [-] et <b>F3</b> [+] pour effectuer la modification.
Charger temps de possession de la balle (shot time)	Appuyez sur les boutons <b>LOAD</b> et <b>LOAD 14s</b> dans le tableau <b>SHOT TIME</b> pour charger les deux valeurs programmées sur le temps de possession de la balle.
Démarrer et arrêter shot time	Appuyez sur le bouton <b>START STOP</b> dans le tableau <b>SHOT TIME</b> . Veillez à ce que le chrono soit déjà mis en marche.
Attribuer points	Appuyez sur le bouton <b>POINTS</b> puis sur <b>F1</b> [-1], <b>F2</b> [+1], <b>F3</b> [+2] et <b>F4</b> [+3] / [+5] pour effectuer la modification. <i>Autrement</i> vous pouvez appuyer directement sur les boutons <b>F1</b> et <b>F4</b> .
Attribuer fautes d'équipe	Pour les sports où c'est prévu, appuyez sur le bouton <b>FOULS other</b> puis sur <b>F1</b> [-1] et <b>F2</b> [+1] pour effectuer la modification et sur <b>F3</b> [Clr] pour mettre à zéro. Vous pouvez également appuyer directement sur les boutons <b>F2</b> et <b>F3</b> .
Attribuer et mettre à zéro temps de pénalité.	Pour les sports où c'est prévu, appuyez sur le bouton <b>FOULS other</b> ; ensuite, appuyez sur <b>F1</b> [T1] et <b>F2</b> [T2] pour charger l'un des temps programmés et sur <b>F3</b> [Clr] pour mettre à zéro la pénalité en cours. Le système prévoit la gestion d'une seule pénalité par équipe à la fois.
Modifier temps de pénalité	Appuyez sur le bouton <b>FOULS other</b> puis sur <b>F4</b> [->]; ensuite, utilisez le bouton <b>F1</b> [->] pour sélectionner les minutes ou les secondes et les boutons <b>F2</b> [-] et <b>F3</b> [+] pour effectuer la modification.
Attribuer temps morts	Pour les sports où c'est prévu, appuyez sur le bouton <b>TIME OUT</b> ; ensuite, utilisez les boutons <b>F1</b> [-1] et <b>F2</b> [+1] pour effectuer la modification.
Charger timeout	Appuyez sur le bouton <b>TIME OUT</b> puis sur <b>F4</b> [->]; ensuite utilisez les boutons <b>F1</b> [T1] et <b>F2</b> [T2] pour charger l'un des temps programmés.
Changer possession de la balle	Pour les sports où c'est prévu, appuyez sur le bouton <b>POSSESSION &lt; &gt;</b> ; appuyez sur le bouton pendant 2 secondes pour éteindre l'indication sur l'afficheur.
Augmenter période ou set	Appuyez sur le bouton <b>PERIOD</b> ; selon le sport sélectionné, il est possible de mettre automatiquement à zéro les timeouts, les fautes ou les scores.

Activer signal acoustique à la main	Maintenez le bouton <b>SOUND</b> appuyé.
Annuler opération	Appuyez sur le bouton <b>BACK</b> pour annuler la dernière opération effectuée sur les scores, fautes ou timeouts. Les opérations effectuées sur les temps ne peuvent pas être annulées (chrono et shot time). L'actionnement répété de ce bouton permet d'annuler jusqu'à 8 opérations.

## 2.5. Fonctions spéciales de certains sports

Les fonctions spéciales de certains sports sont décrites ci-après.

### Tennis

L'augmentation automatique des jeux et des sets peut être effectuée avec le paramètre «Automatic» [Yes / No] du menu du programmation (voir le Chap. 3.2).

Le bouton **FOULS other** permet d'augmenter le nombre de jeux gagnés par les joueurs; le bouton **TIME OUT** augmente le nombre de sets gagnés par le joueur; le bouton **PERIOD** permet de passer au set suivant, met à zéro les scores et met automatiquement à jour le nombre de sets gagnés.

Dans le mode de fonctionnement manuel, pour activer et désactiver le *tie-break* il faut appuyer sur le bouton **F5**.

### Volley-ball

Le bouton **PERIOD** permet de passer au set suivant, met à zéro les points et met automatiquement à jour le nombre de sets gagnés. Le bouton **FOULS other** permet de modifier à la main le nombre de sets gagnés.

## 3. PROGRAMMATION DES PARAMÈTRES

Deux menus de programmation différents permettent de configurer les paramètres généraux et les paramètres spécifiques de chaque sport. Dans les différents menus, les boutons **F1** [←] et **F4** [→] permettent de sélectionner le paramètre voulu, alors que les boutons **F2** [-] et **F3** [+] permettent de modifier la valeur (maintenez les boutons appuyés pour changer les valeurs rapidement).

### 3.1. Paramètres généraux

Appuyez sur le bouton **PROG IN-OUT** pendant au moins 2 secondes pour accéder au menu de programmation. Appuyez encore une fois sur le bouton pour quitter le menu.

Paramètre	Description	Paramètre	Description
<b>Sound volume</b>	Volume [0 ~ 4] du signal acoustique des afficheurs; le volume est éteint si la valeur est [0].	<b>Sound time</b>	Durée [0 ~ 4 secondes] du signal acoustique des afficheurs pour la présignalisation et la fin du temps.
<b>ScBrd lumin.</b>	Luminosité [0 ~ 9] des afficheurs.	<b>Day time</b>	Heure [0:00 ~ 23:59] à régler sur les afficheurs. Pour mettre à jour l'heure de l'afficheur, appuyez sur le bouton <b>F5</b> .

### 3.2. Paramètres spécifiques des sports

Appuyez sur le bouton **PROG IN-OUT** pour accéder au menu de programmation (Fig. 3.1 et Fig. 3.2); Appuyez encore une fois sur le bouton pour quitter le menu.

Appuyez sur les boutons **F2** [-] et **F3** [+] pour sélectionner le sport voulu (Fig. 3.1).

Appuyez sur les boutons **F1** [←] et **F4** [→] pour sélectionner le paramètre à modifier (Fig. 3.2).

Appuyez sur les boutons **F2** [-] et **F3** [+] pour modifier le paramètre souhaité (Fig. 3.2).

Selon le sport sélectionné, il est possible de programmer tous ou quelques uns des paramètres ci-après.

<b>Paramètre</b>			
<b>Time-1</b>	Durée avar		
<b>Time-2</b>	Durée avar		
<b>Time-3</b>	Durée avar		
<b>Timeout-1</b>	Durée	<p>(1) Bouton <b>F1</b> : paramètre programmable précédent  (2) Bouton <b>F2</b> : diminution de la valeur  (3) Bouton <b>F3</b> : augmentation de la valeur  (4) Bouton <b>F4</b> : paramètre programmable suivant  (5) Sport sélectionné</p>	
<b>W.Tout-1</b>	Prés pour désa	<p>Fig. 3.1: Exemple de menu de programmation (1er paramètre)      programmation (paramètres suivants)</p>	
<b>Timeout-2</b>	Durée [0 ~ 99 secondes] du time-out 2.	<b>Tie-Break</b>	Tennis: tie-break pendant le dernier set [Yes / No].
<b>W.Tout-2</b>	Présignalisation acoustique [0 ~ 99 secondes] pour la fin du timeout 2. Régler sur 0 pour désactiver le signal acoustique.		
<b>Penalty-1</b>	Durée [0:00 ~ 9:59] du temps de la pénalité 1.		
<b>Penalty-2</b>	Durée [0:00 ~ 9:59] du temps de la pénalité 2.		

### 3.3. Communication avec les afficheurs à LED

Si vous voulez connecter le pupitre de commande aux afficheurs par câble, vous pouvez utiliser un câble réseau courant Cat. 5 UTP ou Cat. 6 UTP direct standard (EIA/TIA-568A/B).

Branchez le câble sur l'un des deux connecteurs "Data Serial Output" qui se trouvent sur le panneau arrière du pupitre. Utilisez les dédoubleurs livrés pour connecter tous les afficheurs à LED installés. Vous pouvez connecter les afficheurs comme vous préférez «en étoile», «en vertical», «en arbre», etc...

Vous pouvez utiliser tranquillement une seule ou les deux sorties "Data Serial Output" du panneau arrière du pupitre (voir Fig. 2.1); Chaque sortie peut piloter jusqu'à 8 afficheurs à une distance de 200m.

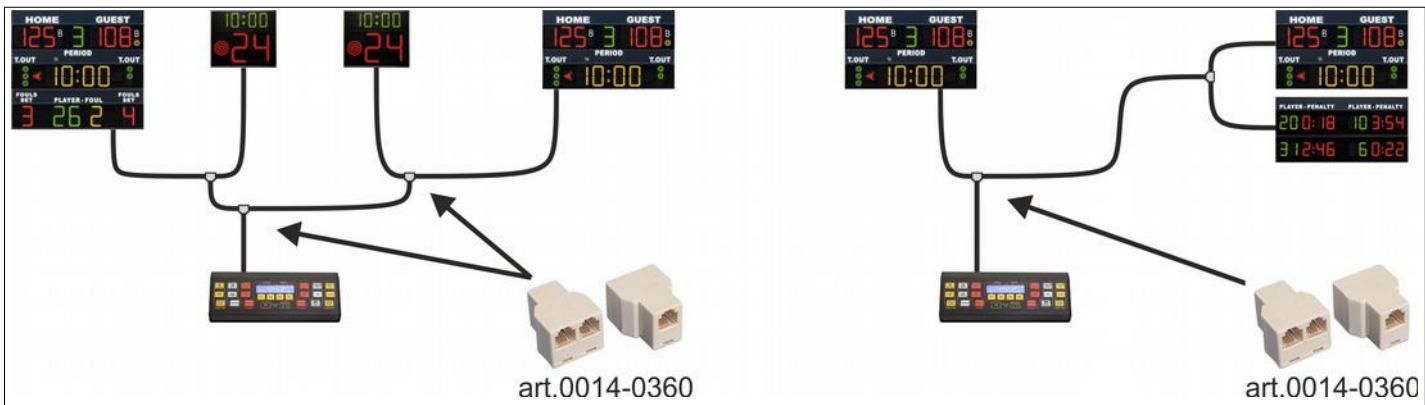
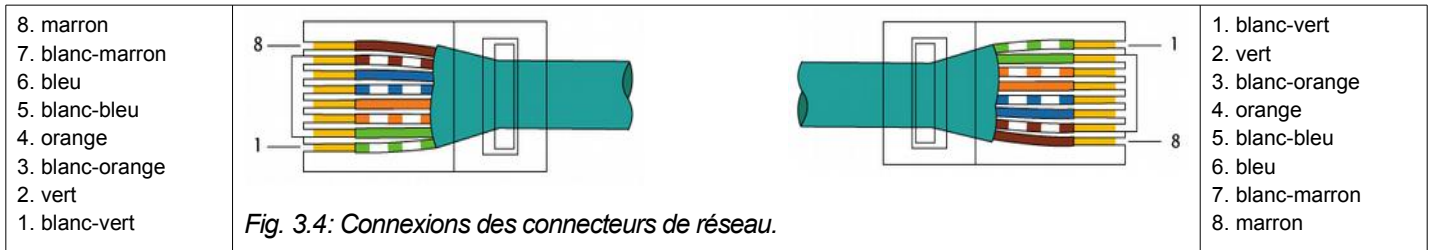


Fig. 3.3: Exemples de connexion par câble



Si vous réalisez des câbles sur mesure ou que vous les utilisez dans des locaux avec des équipements électriques particulièrement perturbateurs (moteurs électriques, compresseurs, climatiseurs, onduleurs, ponts radio, etc...), il est recommandé de brancher les fils du câble tel qu'indiqué à la Fig. 3.4.

Nous vous recommandons de ne pas poser le câble reliant les tableaux dans les mêmes tuyaux des câbles du réseau d'électricité.




## 4. SOLUTION DES ANOMALIES

Ce chapitre contient des informations concernant les principaux problèmes qui peuvent se présenter pendant le cycle de vie du produit et propose des solutions pour les résoudre rapidement.

Si le problème observé n'est pas contemplé dans ceux indiqués, veuillez nous contacter par e-mail ([support@favero.com](mailto:support@favero.com)) et nous décrire en détail l'anomalie.

### 4.1. Le pupitre de commande ne s'allume pas

Assurez-vous que la tension fournie par l'adaptateur d'alimentation est de 11~15V<sub>cc</sub>.

Appuyez sur le bouton  pour quitter l'état de veille (*stand-by*).

### 4.2. La luminosité des afficheurs est trop basse

Dans le **menu de programmation** des paramètres généraux (Chap.3.1) augmentez le paramètre "ScBrd Lumin."

### 4.3. Le klaxon des afficheurs ne sonne pas

Dans le **menu de programmation** des paramètres généraux (Chap.3.1) assurez-vous que les deux paramètres "Sound Time" et "Sound Volume" ont une valeur supérieure à zéro.

### 4.4. L'afficheur n'affiche pas les données du pupitre de commande

Lorsque l'afficheur est connecté sur le secteur, toutes les LEDs s'allument pendant 1 seconde. Si cela n'arrive pas, vérifiez la tension du réseau électrique.

Si l'afficheur s'allume pendant une seule seconde et ensuite s'éteint, il ne reçoit pas les données du pupitre de commande :

- Branchez le connecteur du câble de branchement de l'afficheur sur la deuxième sortie «Data Serial Output» qui se trouve sur le panneau arrière du pupitre de commande.
- Vérifiez l'intégrité du câble et, en cas d'endommagement, remplacez-le.

# Console-300 (Art.307-01)

## Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines .....	34	3. Programmierung der Parameter .....	39
2. Betrieb .....	36	4. Problembeseitigung .....	41

## 1. ALLGEMEINES

### 1.1. Zweck der Bedienungsanleitung

Dieses Handbuch liefert alle nötigen Hinweise für einen korrekten Gebrauch der Bedienkonsole **Console-300 (Art.307-01)**, im weiteren Text "Produkt" genannt. Außerdem empfehlen wir Ihnen, die Bedienungsanleitung für die ganze Lebensdauer des Produkts aufzubewahren.

### 1.2. Produktbeschreibung

Das Produkt besteht aus einer Konsole, um die Steuerung von Anzeigetafeln der Serien FC, FW und TM zu ermöglichen; die Verbindung der Konsole mit den Anzeigetafeln erfolgt über ein eigenes Verbindungskabel.

### 1.3. Symbole in der Bedienungsanleitung

Die Teile des Textes, die besonders wichtig für die Sicherheit oder für einen angemessenen Gebrauch des Produktes sind, sind mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet und hervorgehoben.



**Warnung:** Mögliche Gefahr für die Personen bei Nichtbeachtung der Anleitungen oder bei Nichtanwendung der erforderlichen Vorkehrungen.



**Vorsicht:** Situationen, die zu Schäden an Ihrem oder anderen Geräten führen könnten.



**Hinweise:** Wichtige Informationen zum Gebrauch des Produktes.

### 1.4. Technische Daten

<i>Stromversorgung:</i>	Netzgerät: Eingang: 100-240V, 50/60Hz, 0,6A Ausgang: 14,4V <sub>DC</sub> , 0,5A
<i>Temperatur - Lagerung:</i>	-10 ... +70°C (Konsole)
<i>Temperatur - Betrieb:</i>	-20 ... +85°C (Netzgerät)
<i>Relative Feuchte (ohne Kondensat) - Lagerung:</i>	0 ... 45°C (Konsole),
<i>Relative Feuchte (ohne Kondensat) - Betrieb:</i>	0 ... 50°C (Netzgerät)
<i>Relative Feuchte (ohne Kondensat) - Lagerung:</i>	5 ... 90%
<i>Relative Feuchte (ohne Kondensat) - Betrieb:</i>	10 ... 90%
<i>Höhe - Lagerung:</i>	12000m
<i>Höhe - Betrieb:</i>	2000m
<i>Abmessungen (Breite x Höhe x Tiefe):</i>	28,5 x 7,5 x 10,5 cm
<i>Gewicht:</i>	1,3 kg
<i>Behältermaterial:</i>	Metall, pulverbeschichtet

### 1.5. Sicherheitshinweise



- Das Produkt keinen Hitze- oder Wasserquellen (Regen) aussetzen.
- Das Versorgungskabel auf keinen Fall quetschen, ziehen, biegen, übermäßig verdrehen oder umrüsten. Zudem darf das Kabel auf keinen Fall benutzt werden, wenn es beschädigt zu sein scheint.

## 1.6. Garantie

---



Die Garantie beträgt 2 Jahre ab Datum des Kaufdokuments und umfasst die kostenlose Reparatur für Material- und Konstruktionsfehler; nicht eingeschlossen sind die Transportkosten. Weitere Informationen zur Garantie und dem After Sale Service finden sie in der Internetseite [www.favero.com](http://www.favero.com).

## 1.7. Entsorgung des Produkt

---

Wir weisen Sie darauf hin, dass das Produkt am Ende seiner Nutzzeit in Übereinstimmung mit den Umweltschutzvorgaben zu entsorgen ist, d.h. nützliche Teile sind weiterzuverwenden und Komponenten sowie Materialien wiederzuverwer-ten.



Das auf dem Gerät oder auf der Verpackung aufgeführte Symbol der durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass das Gerät nach Ablauf seiner Nutzzeit getrennt vom normalen Hausmüll entsorgt werden muss. Die getrennte Abfallsammlung dieses Gerätes am Ende seiner Nutzzeit wird vom Hersteller organisiert und verwaltet. Der Nutzer, der das Gerät entsorgen möchte, muss sich daher mit dem Hersteller in Verbindung setzen und das System befolgen, das dieser angewendet hat, um das Altgerät der getrennten Abfallsammlung zuzuführen. Eine angemessene Mülltrennung, die das Altgerät zur Wiederverwertung und umweltverträglichen Entsorgung führt, trägt dazu bei, mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit zu vermeiden und fördert die Wiederverwendung und/oder das Recycling der Materialien, aus denen das Gerät besteht.

Die unerlaubte Entsorgung des Produkts seitens des Benutzers zieht gemäß der geltenden Richtlinie die Auferlegung von Ordnungsstrafen nach sich.

## 1.8. EG-Konformität

---

Die Produkt erfüllt die wesentlichen Anforderungen der elektromagnetischen Verträglichkeit und der Sicherheit, die für die elektronischen Geräte von den folgenden europäischen Richtlinien vorgesehen sind:

- **2004/108/EG** vom 15. Dezember 2004,
- **2006/95/EG** vom 12. Dezember 2006.

## 2. BETRIEB

Nachstehend werden die wichtigsten Funktionen des Produkts beschrieben.

### 2.1. Ein- und Ausschalten

Um die Stromversorgung zum Gerät einzuschalten, den Ausgang des mitgelieferten Netzgerätes an den Stromanschluss „DC IN“ des Gerätes anschließen (Abb. 2.1).

1. „**DC IN**“ Eingang Stromanschluss für Netzgerät.
2. „**Shot Clock**“: Anschluss an externe Bedienkonsole (Zubehör, Art. 232-03 Time Console-03) für die Verwaltung der Ballbesitzzeit.
3. „**Data Serial Output**“: Anschluss für LED-Anzeigetafeln, wenn die Verbindung über Kabel und nicht über Funk erfolgt. Mittels der speziellen Splitter, können über jeden der beiden Ausgänge der Konsole bis 8 Anzeigetafeln in einer Entfernung bis 200m gesteuert werden.



Abb. 2.1: Anschlussplatte der Konsole

Bei jedem Anschluss der Stromversorgung an das Gerät, werden für circa 2 Sekunden Version und Datum der Software angezeigt.

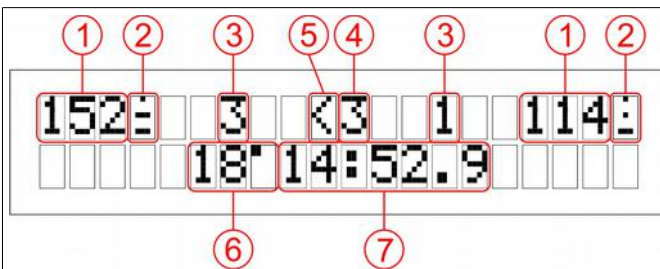
Die Taste   drücken, um die Funktion der Konsole und der Anzeigetafeln zu unterbrechen und wieder zu aktivieren.

Nachdem die Konsole eingeschaltet wurde, erscheint die Hauptfunktionsseite, auf der die wichtigsten Daten eines Spiels angezeigt werden.

### 2.2. Seiten der Sportarten

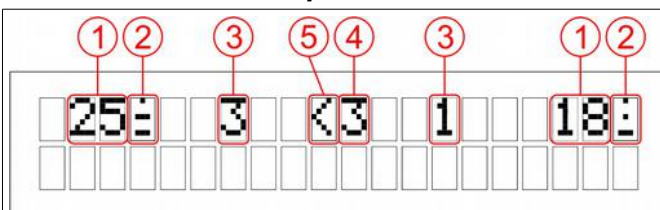
Auf den folgenden Abbildungen sind die Daten wiedergegeben, die für die verwalteten Sportarten angezeigt werden.

#### Hauptseite BASKETBALL



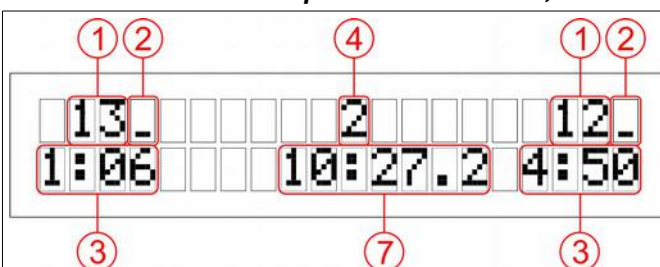
- (1) Mannschaftspunkte
- (2) Zugeteilte Timeouts
- (3) Mannschaftsfouls
- (4) Spielperiode
- (5) Ballbesitz
- (6) Ballbesitzzeit (shot clock)
- (7) Chronometer (Minuten:Sekunden:Zehntel)

#### Hauptseite VOLLEYBALL



- (1) Mannschaftspunkte
- (2) Zugeteilte Timeouts
- (3) Gewonnene Sätze
- (4) Laufender Satz
- (5) Aufschlag

#### Hauptseite HANDBALL, HOCKEY



- (1) Mannschaftspunkte
- (2) Zugeteilte Timeouts
- (3) Dauer der Zeitstrafe
- (4) Spielperiode
- (7) Chronometer (Minuten:Sekunden:Zehntel)

### Hauptseite WASSERBALL, FUTSAL

(1) Mannschaftspunkte  
 (2) Zugeteilte Timeouts  
 (3) Dauer der Zeitstrafe  
 (4) Spielperiode  
 (5) Ballbesitz  
 (6) Ballbesitzzeit (shot clock)  
 (7) Chronometer (Minuten:Sekunden:Zehntel)

### Hauptseite FUSSBALL, RUGBY

(1) Mannschaftspunkte  
 (4) Spielperiode  
 (7) Chronometer (Minuten:Sekunden:Zehntel)

### Hauptseite TENNIS

(1) Spielerpunkte  
 (2) Gewonnene Sätze  
 (3) Gewonnene Spiele  
 (4) Laufender Satz  
 (5) Aufschlag

## 2.3. Multifunktionstasten

Je nach Seite, ermöglichen die Tasten **F1**, **F2**, **F3** und **F4** (Abb. 2.2) die Ausführung der am Display auf den Tasten selbst abgebildeten Funktionen; sie können beispielsweise eingesetzt werden, um einen Punktestand zu ändern oder ein Chronometer mit einer programmierten Zeit zu laden.

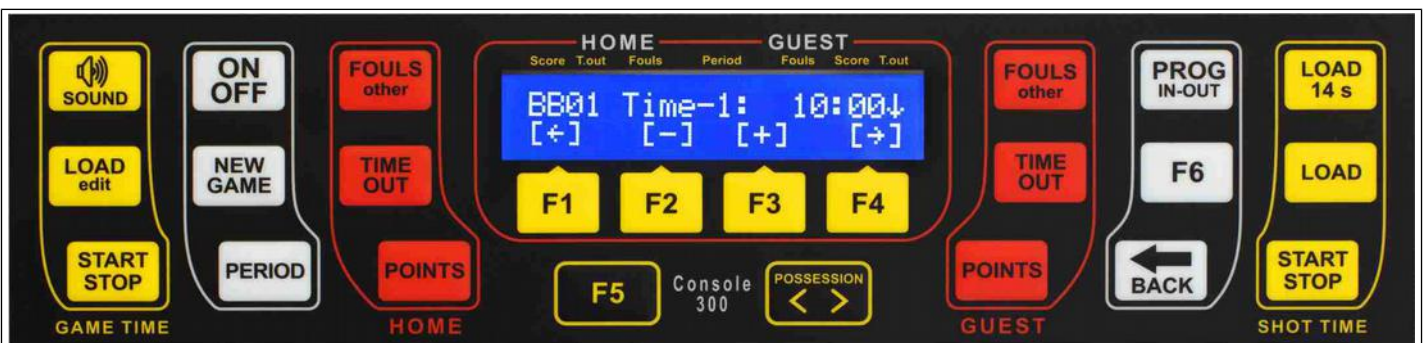


Abb. 2.2: Tastatur und Anzeige

## 2.4. Wichtigste Funktionen

Nachstehend werden die Hauptfunktionen der Konsole beschrieben, die über die Tasten der Tastatur aufrufbar sind (Abb. 2.2).

Sportart auswählen	Direkt die Taste <b>F6</b> drücken, dann die Tasten <b>F2</b> [-] und <b>F3</b> [+] oder erneut <b>F6</b> . <i>In Alternative</i> die Taste <b>PROG IN-OUT</b> für den Zugriff auf das Programmiermenü drücken; dann die Tasten <b>F2</b> [-] und <b>F3</b> [+] für die Auswahl der gewünschten Sportart.
Ein neues Spiel beginnen	Taste <b>NEW GAME</b> drücken.
Chronometer mit einem programmierten Wert laden	Taste <b>LOAD edit</b> drücken, dann die Tasten <b>F1</b> [T1], <b>F2</b> [T2] und <b>F3</b> [T3], um eine der programmierten Zeiten zu laden.
Chronometer starten und stoppen	Die Taste <b>START STOP</b> im Kästchen <b>GAME TIME</b> drücken.
Chronometer ändern	Die Taste <b>LOAD edit</b> drücken, gefolgt von der Taste <b>F4</b> [->]; dann die Taste <b>F1</b> [->] um die Minuten, Sekunden oder Zehntel auszuwählen, und die Tasten <b>F2</b> [-] und <b>F3</b> [+] für die Änderung.
Ballbesitzzeit laden (shot time)	Die Tasten <b>LOAD</b> und <b>LOAD 14s</b> im Kästchen <b>SHOT TIME</b> drücken, um die Ballbesitzzeit mit den beiden programmierten Werten zu laden.
Shot time starten und stoppen	Die Taste <b>START STOP</b> im Kästchen <b>SHOT TIME</b> drücken; es ist zu beobachten, dass das Chronometer vorher gestartet werden muss.
Punkte zuteilen	Die Taste <b>POINTS</b> drücken, dann die Tasten <b>F1</b> [-1], <b>F2</b> [+1], <b>F3</b> [+2] und <b>F4</b> [+3] / [+5] für die Änderung. <i>In Alternative</i> direkt die Tasten <b>F1</b> und <b>F4</b> drücken.
Mannschaftsfouls zuteilen	In den Sportarten, die sie vorsehen, die Taste <b>FOULS other</b> drücken, dann die Tasten <b>F1</b> [-1] und <b>F2</b> [+1] für die Änderung und die Taste <b>F3</b> [Clr] für die Nullstellung. Es können auch direkt die Tasten <b>F2</b> und <b>F3</b> gedrückt werden.
Strafzeit zuteilen und auf Null stellen	In den Sportarten, die sie vorsehen, die Taste <b>FOULS other</b> drücken; dann die Tasten <b>F1</b> [T1] und <b>F2</b> [T2] um eine der programmierten Zeiten zu laden, und die Taste <b>F3</b> [Clr], um die laufende Zeitstrafe auf Null zu stellen. Es wird jeweils nur eine Strafzeit pro Mannschaft auf einmal verwaltet.
Strafzeit ändern	Die Taste <b>FOULS other</b> drücken, gefolgt von der Taste <b>F4</b> [->]; dann die Taste <b>F1</b> [->] für die Auswahl der Minuten oder Sekunden, und die Tasten <b>F2</b> [-] und <b>F3</b> [+] für die Änderung.
Timeout zuordnen	In den Sportarten, die sie vorsehen, die Taste <b>TIME OUT</b> drücken; dann die Tasten <b>F1</b> [-1] und <b>F2</b> [+1] für die Änderung.
Timeout laden	Die Taste <b>TIME OUT</b> drücken, gefolgt von der Taste <b>F4</b> [->]; dann die Tasten <b>F1</b> [T1] und <b>F2</b> [T2], um eine der programmierten Zeiten zu laden.
Ballbesitz wechseln	In den Sportarten, die sie vorsehen, die Taste <b>POSSESSION &lt; &gt;</b> drücken; für 2 Sekunden gedrückt halten, um den Hinweis auf der Anzeigetafel zu deaktivieren.
Sportart auswählen	Direkt die Taste <b>F6</b> drücken, dann die Tasten <b>F2</b> [-] und <b>F3</b> [+] oder erneut <b>F6</b> . <i>In Alternative</i> die Taste <b>PROG IN-OUT</b> für den Zugriff auf das Programmiermenü drücken; dann die Tasten <b>F2</b> [-] und <b>F3</b> [+] für die Auswahl der gewünschten Sportart.

Ein neues Spiel beginnen	Taste <b>NEW GAME</b> drücken.
Chronometer mit einem programmierten Wert laden	Taste <b>LOAD edit</b> drücken, dann die Tasten <b>F1</b> [T1], <b>F2</b> [T2] und <b>F3</b> [T3], um eine der programmierten Zeiten zu laden.
Periode oder Satz erhöhen	Die Taste <b>PERIOD</b> drücken; je nach gewählter Sportart können Timeouts, Fouls oder Punktezahlen automatisch auf Null gestellt werden.
Tonsignal von Hand aktivieren	Taste <b>SOUND</b> gedrückt halten.
Vorgang annullieren	Die Taste <b>BACK</b> drücken, um den letzten Vorgang, bezogen auf Punktezahlen, Fouls oder Timeouts, zu annullieren. Auf Zeiten (Chronometer und shot time) bezogene Vorgänge können nicht auf Null gestellt werden. Durch wiederholtes Drücken können bis zu 8 Vorgänge annulliert werden.

## 2.5. Sonderfunktionen einiger Sportarten

Nachstehend werden die Sonderfunktionen einiger Sportarten beschrieben.

### Tennis

Es kann die automatische Erhöhung der Spiele und der Sätze über den Parameter „Automatic“ [Yes / No] im Programmierungsmenü aktiviert werden (siehe Kap. 3.2).

Mit der Taste **FOULS other** kann die Zahl der gewonnenen Spiele eines Spielers erhöht werden; die Taste **TIME OUT** erhöht die Zahl der gewonnenen Sätze eines Spielers; mit der Taste **PERIOD** kann auf den nächsten Satz übergegangen werden, wobei die Punktezahl auf Null gestellt und die Zahl der gewonnenen Sätze automatisch auf den neuen Stand berichtigt wird.

Bei nicht automatischer Funktionsweise, zur Aktivierung und Deaktivierung von Tie-Break, die Taste **F5** drücken.

### Volleyball

Mit der Taste **PERIOD** kann auf den nächsten Satz übergegangen werden, wobei die Punktezahlen auf Null gestellt werden und die Zahl der gewonnenen Sätze automatisch auf den letzten Stand berichtigt wird; mit der Taste **FOULS other** können die gewonnenen Sätze von Hand berichtigt werden.

## 3. PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER

Zwei verschiedene Programmierungsmenüs ermöglichen die Eingabe der allgemeinen Parameter und der besonderen Parameter der einzelnen Sportarten. In den Menüs kann mit den Tasten **F1** [←] und **F4** [→] der gewünschte Parameter ausgewählt und mit den Tasten **F2** [-] und **F3** [+] der Wert geändert werden (für eine schnelle Änderung, Taste gedrückt halten).

### 3.1. Allgemeine Parameter

Für den Zugriff auf das Programmierungsmenü, die Taste **PROG IN-OUT** für mindestens 2 Sekunden drücken; nochmals drücken, um das Menü zu verlassen.

Parameter	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
<b>Sound Volume</b>	Lautstärke [0 ~ 4] des Tonsignals der Anzeigetafeln, ausgeschaltet wenn auf [0].	<b>Sound time</b>	Dauer [0 ~ 4 Sekunden] Tonsignal der Anzeigetafeln zur Ankündigung und vor Ablauf der Zeit.
<b>ScBrd Lumin.</b>	Helligkeit [0 ~ 9] der Anzeigetafeln.	<b>Day time</b>	Die auf den Anzeigetafeln einzustellende Tageszeit [0:00 ~ 23:59]. Zur Berichtigung der Uhrzeit die Taste <b>F5</b> drücken.

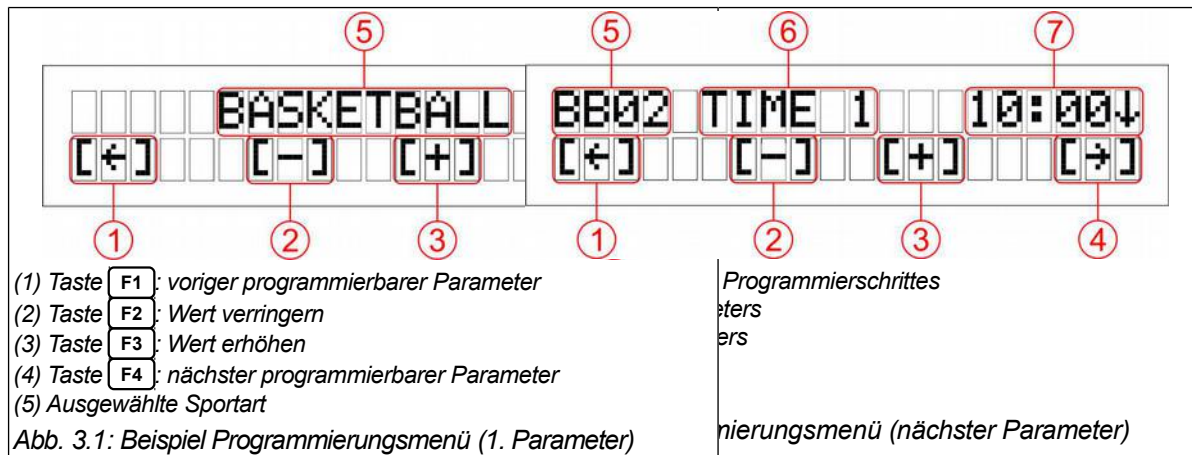
### 3.2. Spezielle Parameter der Sportarten

Für den Zugriff auf das Programmierungsmenü die Taste **PROG IN-OUT** drücken (Abb. 3.1 und Abb. 3.2); nochmals drücken, um das Menü zu verlassen.

Die Tasten **F2** [-] und **F3** [+] drücken, um die gewünschte Sportart auszuwählen (Abb. 3.1).

Die Tasten **F1** [←] und **F4** [→] drücken, um den zu ändernden Parameter auszuwählen (Abb. 3.2).

Die Tasten **F2** [-] und **F3** [+] drücken, um den zu ändernden Parameter zu ändern (Abb. 3.2).



Je nach gewählter Sportart können alle oder einige der nachstehenden Parameter programmiert werden.

Parameter	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
<b>Time-1</b>	Dauer [0:00 ~ 99:59] und Modus der Zählung [vorwärts, rückwärts] der Zeit 1 der Periode.	<b>Shot-Time1</b>	Dauer [0 ~ 99 Sekunden] der Ballbesitzzeit 1.
<b>Time-2</b>	Dauer [0:00 ~ 99:59] und Modus der Zählung [vorwärts, rückwärts] der Zeit 2 der Periode.	<b>Shot-Time2</b>	Dauer [0 ~ 99 Sekunden] der Ballbesitzzeit 2.
<b>Time-3</b>	Dauer [0:00 ~ 99:59] und Modus der Zählung [vorwärts, rückwärts] der Zeit 3 der Periode.	<b>0.1s-L.min</b>	Bei Rückwärtszählung, während der letzten Spielminute die Zehntel am Chronometer der Anzeigetafel anzeigen [Yes / No]
<b>Timeout-1</b>	Dauer [0 ~ 99 Sekunden] Timeout 1.	<b>Set Number</b>	Tennis: Zahl der Sätze der Begegnung [3 / 5].
<b>W.Tout-1</b>	Tonsignal [0 ~ 99 Sekunden] Ende Timeout 1. Auf 0 stellen um Tonsignal zu deaktivieren.	<b>Automatic</b>	Tennis: automatische Erhöhung der Punktezahl [Yes / No].
<b>Timeout-2</b>	Dauer [0 ~ 99 Sekunden] Timeout 2.	<b>Tie-Break</b>	Tennis: Tie-Break im letzten Satz [Yes / No].
<b>W.Tout-2</b>	Tonsignal [0 ~ 99 Sekunden] Ende Timeout 2. Auf 0 stellen um Tonsignal zu deaktivieren.		
<b>Penalty-1</b>	Dauer [0:00 ~ 9:59] der Zeitstrafe 1.		
<b>Penalty-2</b>	Dauer [0:00 ~ 9:59] der Zeitstrafe 2.		

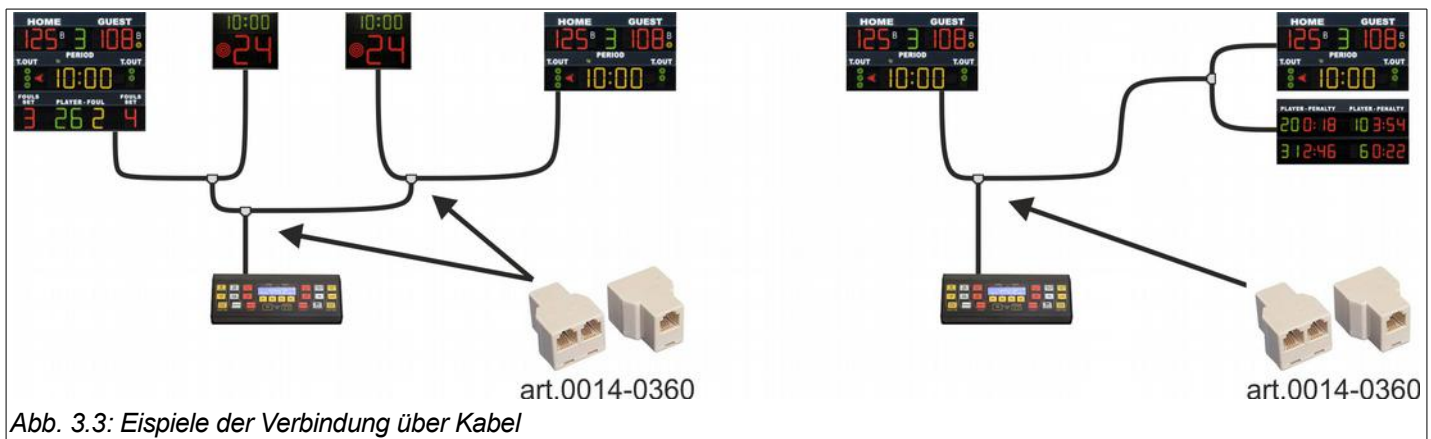
### 3.3. Verbindung mit dem LED-Anzeigetafeln

Soll Console-700 an die Anzeigetafeln über Kabel verbunden werden, kann ein normales Netzwerkkabel Kat. 5 UTP oder Kat. 6 UTP, vom Typ direktes Netzwerkkabel nach Standard EIA/TIA-568A/B verwendet werden.

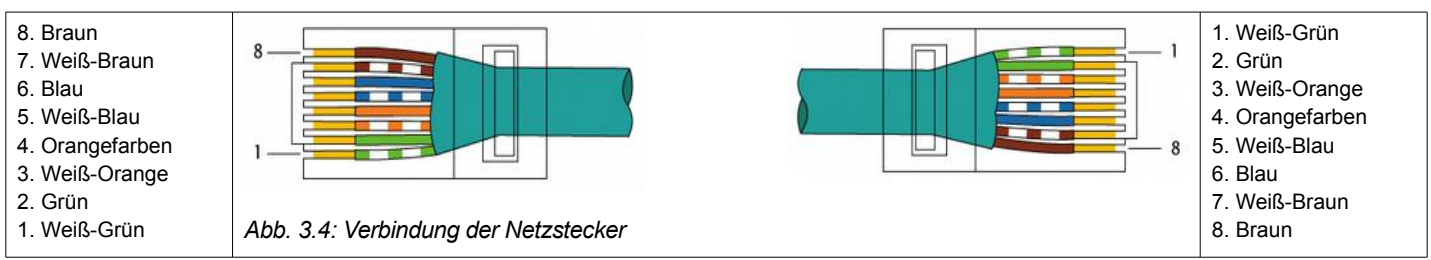
Kabel an einen der beiden Ausgänge „**Data Serial Output**“ auf der Rückseite der Konsole anschließen.

Die mitgelieferten Splitter für die Verbindung aller installierten LED-Anzeigetafeln verwenden. Die Verbindung der Anzeigetafeln kann beliebig über Sternschaltung, Backbone, Baumschaltung, etc. ausgeführt werden.

Es können beliebig einer oder beide Ausgänge „**Data Serial Output**“ auf der Rückseite der Konsole genutzt werden (siehe Abb. 2.1); über jeden Ausgang können bis zu 8 Anzeigetafeln in einer Entfernung bis 200m gesteuert werden.



Sollten Kabel nach Maß eingesetzt werden oder in der Umgebung elektrische Geräte aufgestellt sein, die Störungen verursachen könnten (Elektromotoren Kompressoren, Klimageräte, Inverter, Funkverbindungen, etc.), wird empfohlen, die einzelnen Leiter des Kabels auf die in Abb. 3.4 gezeigte Weise zu verbinden. Es wird dringend empfohlen, die Anschlusskabel der Anzeigetafeln nicht in den gleichen Kabelrohren zu verlegen wie die Stromnetz kabel.



## 4. PROBLEMBEHEBUNG

Dieses Kapitel enthält Informationen bezüglich der wichtigsten Probleme, die während des Betriebs der Produkt auftreten können, sowie Anleitungen, wie Sie diese schnell beheben können. Wenn das aufgetretene Problem nicht hier aufgeführt werden sollten, bitten wir Sie, sich mit uns in Verbindung zu setzen ([support@favero.com](mailto:support@favero.com)).

### 4.1. Die Konsole schaltet sich nicht ein

Sicherstellen, dass die an das Netzgerät gelieferte Spannung 11~15V<sub>DC</sub> beträgt.  
Die Taste drücken, um den Betriebszustand Stand-by zu verlassen.

### 4.2. Die Helligkeit der Anzeigetafeln ist zu gering

Im **Programmierungsmenü** der allgemeinen Parameter (Kap. 3.1) den Parameter „ScBrd Lumin.“ erhöhen.

### 4.3. Signalhupen der Anzeigetafeln geben kein Tonsignal aus

Im **Programmierungsmenü** der allgemeinen Parameter (Kap. 3.1) sicherstellen, dass die Werte der Parameter „Sound Time“ und „Sound Volume“ größer sind als Null.

### 4.4. Die Anzeigetafel zeigt die Daten der Console nicht an

Sobald die Stromzufuhr zur Anzeigetafel eingeschaltet wird, leuchten alle LED für circa eine Sekunde; ist das nicht der Fall, überprüfen Sie die Netzspannung.  
Schaltet sich die Anzeigetafel für eine Sekunde ein und wieder aus, erhält sie keine Daten aus der Konsole:

- stecken Sie den Stecker des Anschlusskabels der Anzeigetafel in den zweiten Ausgang „**Data Serial Output**“ auf der Rückseite von Konsole ein;
- das Kabel auf Beschädigungen überprüfen und bei Bedarf austauschen.





