

TABELLONE ELETTRONICO

MOD. C - 89 E / C - 81

ISTRUZIONI PER L'USO



Complesso elettronico di segnalazione dati Mod. C-89 E/C-81

Il ns. tabelloni elettronici sono in grado di gestire la visualizzazione dei dati relativi a tutte le principali discipline sportive che possono essere svolte all'interno di un complesso sportivo.

La caratteristica peculiare di questo tipo di tabellone è la sua economicità di acquisto rapportata alla completezza delle indicazioni che è in grado di fornire.

Nell'apparecchiatura trovano posto tutti i displays a mezzo dei quali è possibile visualizzare tutti i dati necessari per la gestione delle seguenti discipline sportive :

- Basket
- Pallavolo
- Pallamano
- Calcetto
- Tennis

Il carattere di economicità dell'apparecchiatura è evidenziato dalle differenti soluzioni adottate nella realizzazione meccanica, che risultano semplificate rispetto ad altri ns. prodotti.

Le caratteristiche di funzionamento e di affidabilità sono garantite in quanto l'elettronica utilizzata per tale apparecchiatura risulta essere la stessa che viene impiegata su tutti i modelli di tabelloni di ns. produzione.

I tabelloni PMF "CONTROLSYSTEM" sono costruiti con componenti accuratamente selezionati e con tecniche produttive all'avanguardia in modo da essere precisi, affidabili e rispondenti alle più recenti normative CE in materia.



Introduzione

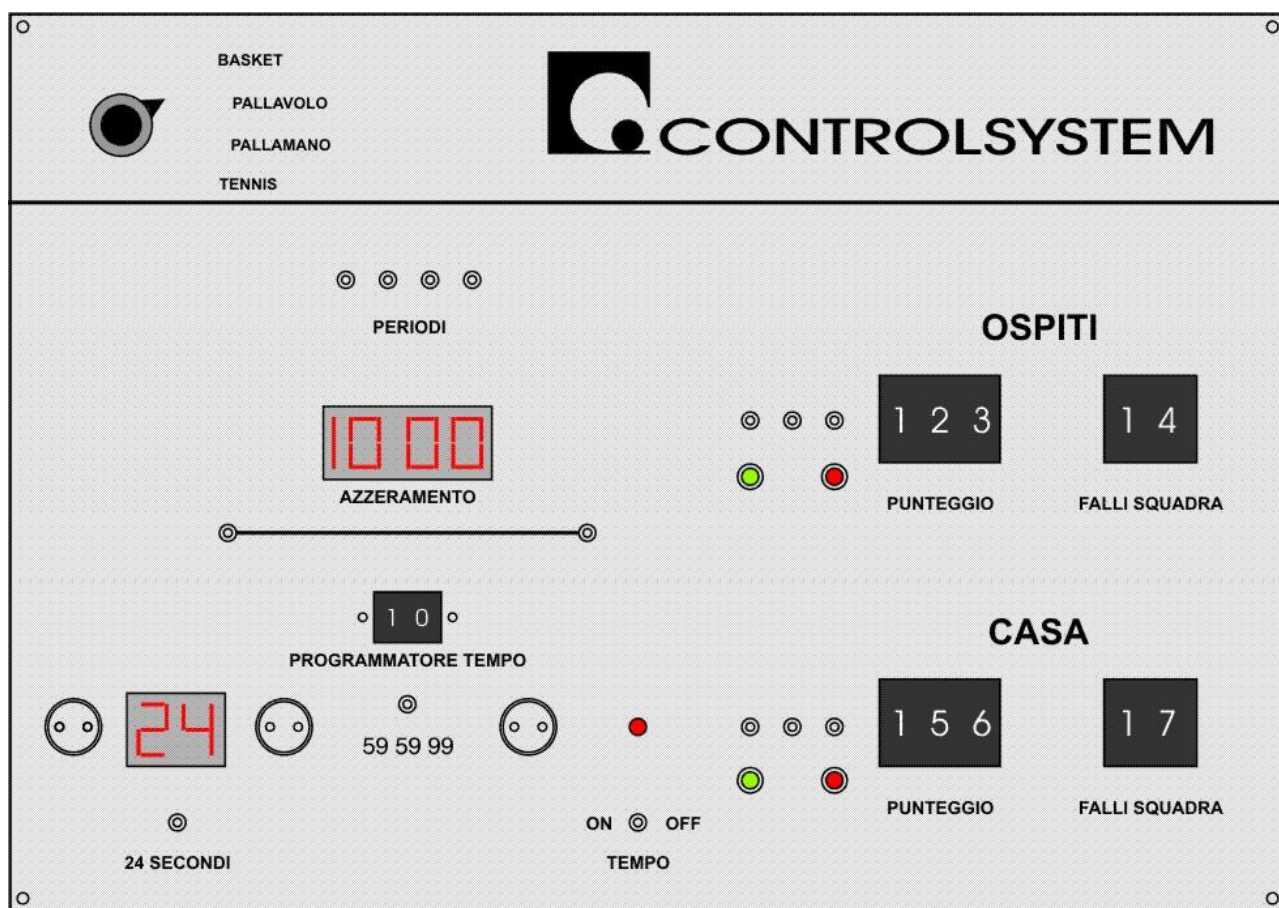


Figura 1

L'immagine di Figura 1 è la rappresentazione grafica del frontale della consolle di comando. Come si può notare tale apparecchiatura consente la visione di tutti i dati riportati sul tabellone terminale in modo da facilitare il compito degli operatori preposti al suo utilizzo.

In alto, sulla sinistra, possiamo identificare il selettore (opzionale) per la scelta del tipo di attività sportiva da gestire

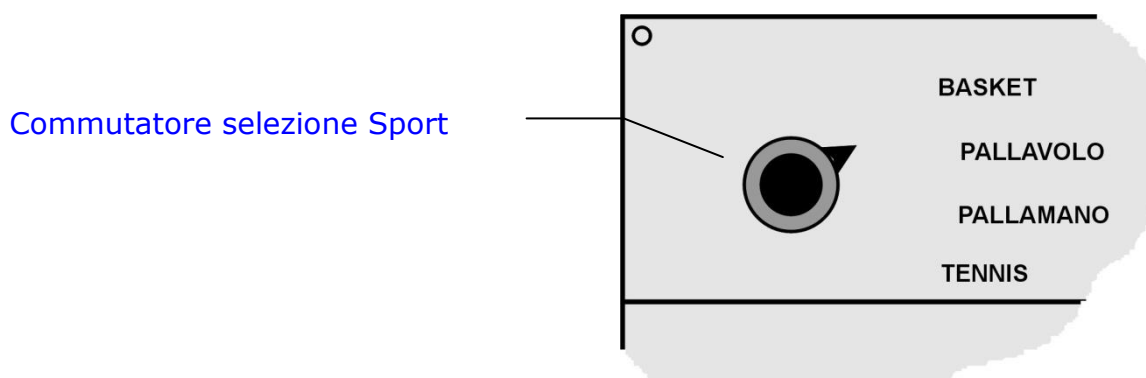
Per comodità di analisi suddivideremo il telecomando in tre sezioni principali e più precisamente :

- Sezione tempo
- Sezione 24 secondi
- Sezione punteggi e falli di squadra

GESTIONE BASKET

La gestione di tale disciplina sportiva prevede l'utilizzo completo di tutte le possibilità di visualizzazione del tabellone terminale.

All'accensione della consolle di comando, il selettore posto sul frontale della stessa, dovrà trovarsi sulla posizione **BASKET**.



Inizieremo ora ad analizzare le funzioni delle varie sezioni in funzione della posizione del selettore sopra menzionato.

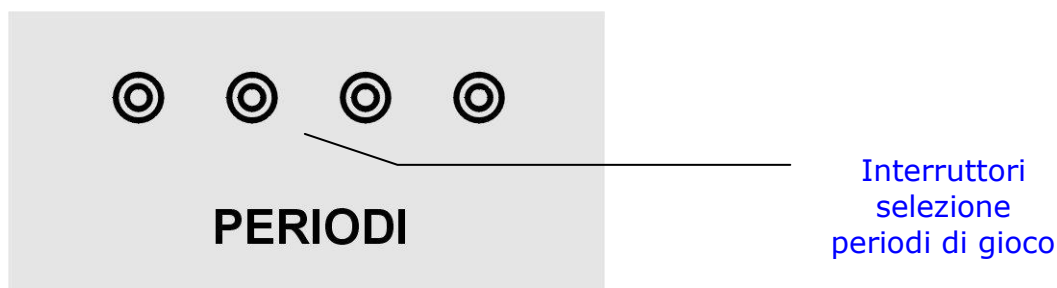
Tale tipo di sport è il più complesso da gestire per quanto riguarda le indicazioni visualizzate. Inizieremo ora l'analisi partendo dalla sezione Tempo.

• Sezione Tempo

All'estrema sinistra, in posizione centrale, trovano posto tutti i comandi relativi a tale sezione. Dall'alto verso il basso, possiamo identificare :

Periodi di gioco

L'azionamento di tali interruttori comporta la visualizzazione sul tabellone dei periodi di gioco da 1 a 4 (a mezzo di display oppure a mezzo di punti luminosi in funzione del tipo di tabellone terminale).

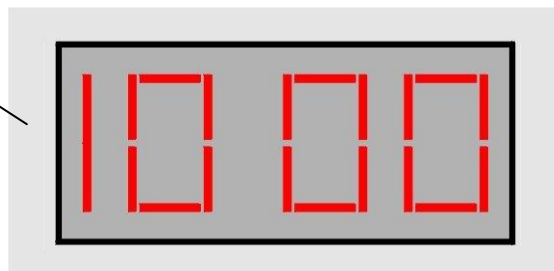


Visualizzazione del tempo di gioco

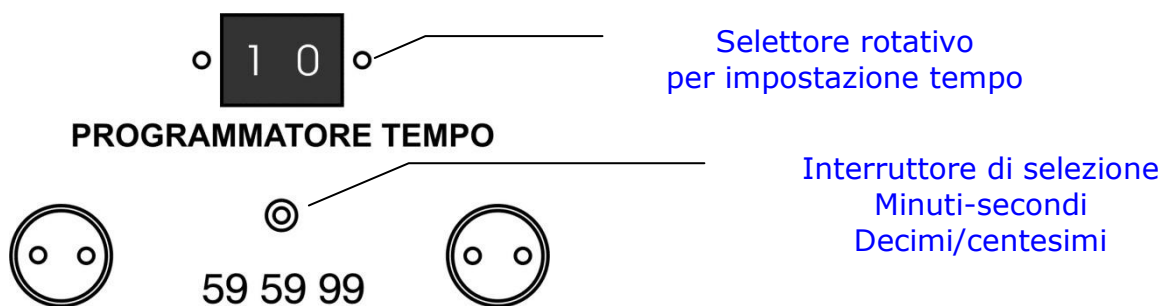
All'interno di una finestra ricavata sul frontale della consolle di comando viene visualizzato il tempo della gara in corso di svolgimento scandito in valore crescente.

Selettore Programmatore tempo

Displays per visualizzazione tempo di gara



Permette di selezionare un tempo di gara a scelta tra 0 e 99 minuti. 0 a 59 secondi e 99 centesimi. È sufficiente posizionare l'interruttore in corrispondenza della scritta di riferimento 59 decine e minuti 59 decine e secondi 99 decimi e centesimi



Pulsanti di azzeramento

L'azionamento predispose il conteggio del tempo selezionato.

Tali pulsanti devono essere azionati simultaneamente (l'azionamento di un solo pulsante non comporta alcuna modifica della predisposizione effettuata in precedenza).

Pulsanti per azzeramento tempo di gara



Interruttore di selezione minuti secondi decimi centesimi

Questo interruttore permette di selezionare quale frazione di tempo modificare!

Qui di seguito sono elencate le tre diverse possibilità di impostazioni determinate dalla posizione del suddetto interruttore:

1 **Interruttore posizionato a sinistra:**

Azionando i pulsanti di azzeramento verranno settati i minuti di gara impostati sul selettore rotativo(programmatore tempo) azzerando le cifre dei secondi e dei decimi/centesimi.

ES1: Programmatore tempo impostato a 20 il risultato sarà:20:00:00 dove 20 sono i minuti di gara.

2 **Interruttore posizionato al centro:**

Azionando i pulsanti di azzeramento verranno settati i secondi di gara impostati sul selettore rotativo(programmatore tempo) lasciando inalterate le cifre dei minuti e azzerando i decimi/centesimi.

ES2: Programmatore tempo impostato a 32 il risultato sarà: 20:32:00 dove 20 sono i minuti di gara impostati all'esempio 1 e 32 sono i secondi impostati con quest'ultima manovra.

3 **Interruttore posizionato a destra:**

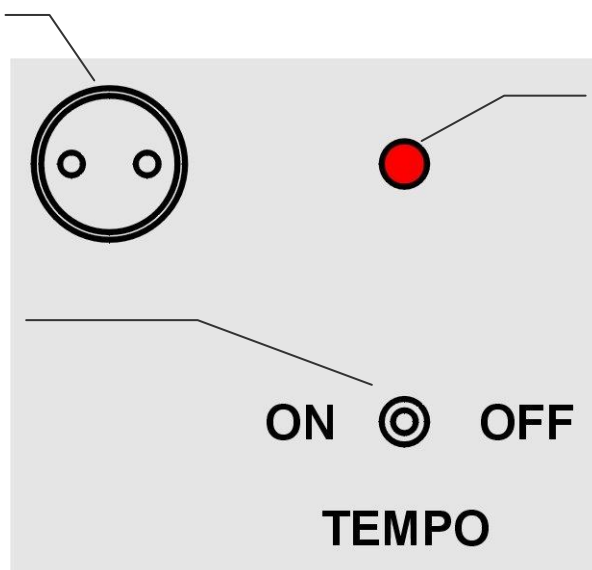
Azionando i pulsanti di azzeramento verranno settati i decimi/centesimi di gara impostati sul selettore rotativo(programmatore tempo) lasciando inalterate le cifre dei minuti e dei secondi.

ES3: Programmatore tempo impostato a 65 il risultato sarà: 20:32:65 dove 20 sono i minuti di gara impostati all'esempio 1 , 32 sono i secondi di gara impostati all'esempio 2 ,65 sono i decimi/centesimi impostati con quest'ultima manovra.

Controllo Start – Stop tempo

Connettore per
inserimento manopola
Start Stop tempo

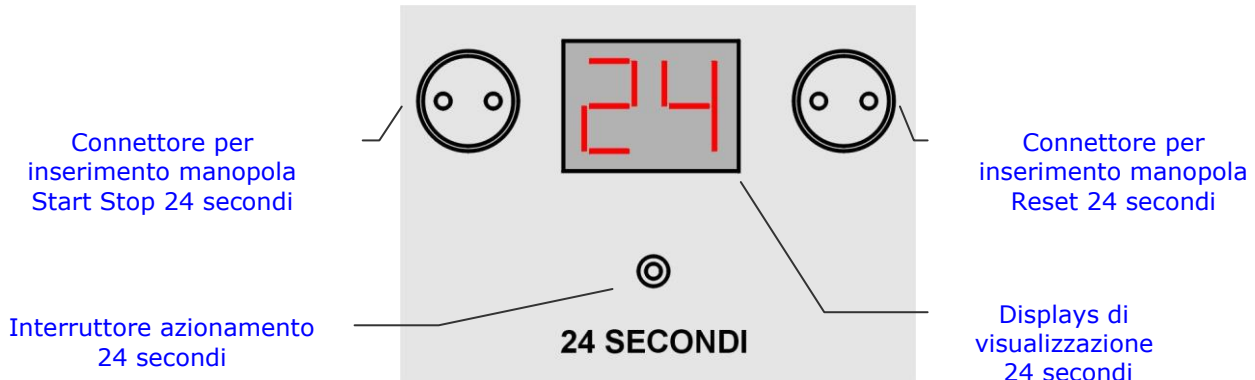
Interruttore per
azionamento
manuale Start Stop
tempo



Led stato conteggio tempo

Acceso : conteggio attivo
Spento : conteggio bloccato

• Sezione 24 Secondi



All'estrema sinistra trovano posto tutti i comandi relativi a tale sezione.

Interruttore azionamento 24 secondi

Permette il conteggio manuale dei 24" senza possibilità di arresto (utilizzato solo in fase di collaudo dell'impianto)

Visualizzazione 24 secondi

All'interno di una finestra ricavata sul frontale della consolle di comando viene visualizzato il tempo dei 24" con indicazione decrescente.

Connettore per manopola Start Stop 24 secondi

A tale connettore andrà collegata una delle tre manopole fornite in dotazione nella quale è installato un interruttore (identificabile dal pulsante di azionamento **NERO**).

Connettore per manopola Reset 24 secondi

A tale connettore andrà collegata una delle tre manopole fornite in dotazione nella quale è installato un pulsante (identificabile dal pulsante di azionamento **ROSSO**).

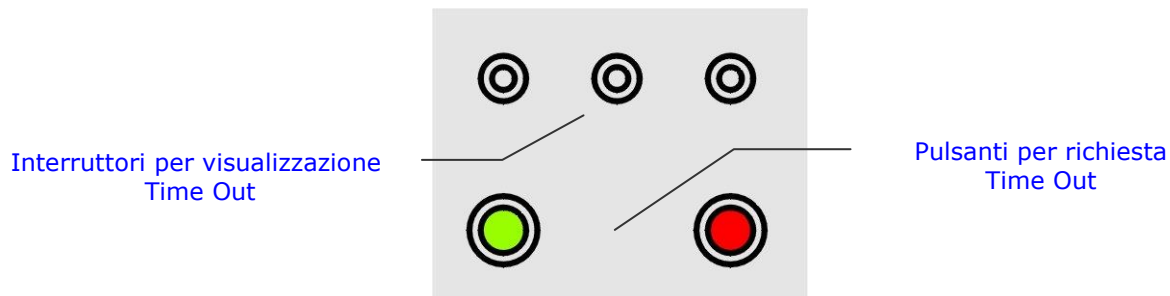
• Sezione punteggi e falli di squadra

All'estrema destra trovano posto tutti i comandi relativi a tale sezione.

Dall'alto verso il basso, possiamo identificare :

OSPITI

Pulsanti richiesta Time Out (opzionali)



Tali pulsanti sono attivi quando il tempo di gioco e dei 24" risulta fermo durante un interruzione per richiesta di Time Out da parte di una delle due squadre.

Azionando il pulsante **ON** (**Verde**) sarà visualizzato il tempo di Time Out (60 secondi) sugli indicatori di 24" ed inizierà il conteggio a scalare.

Scaduto il tempo di Time Out si azionerà automaticamente un segnale acustico che dovrà essere spento manualmente azionando il pulsante **OFF** (**Rosso**).

Automaticamente ritornerà ad essere visualizzato, sui 24", il tempo residuo.

Durante il conteggio del tempo di Time Out l'indicazione riportata sul tabellone (punto luminoso) lampeggerà ad indicare la squadra che ha richiesto la sospensione.

Selettore Punteggio



Utilizzati per l'indicazione del punteggio delle squadra da 0 a 199.

Selettore Falli di Squadra



Utilizzati per l'indicazione dei falli di squadra da 0 a 19.

Interruttori per indicazione luminosa Time Out

Azionando tali interruttori viene visualizzata la richiesta di Time Out a mezzo di tre punti luminosi.



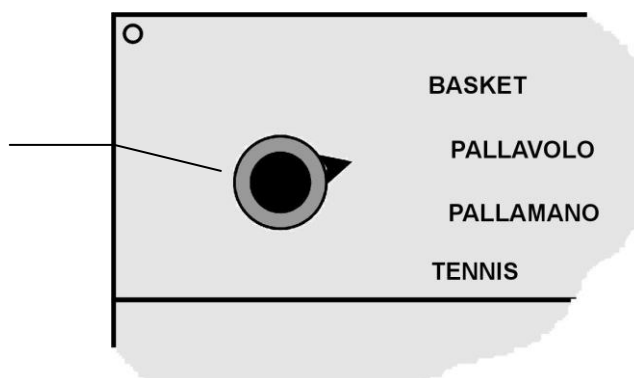
CASA

Utilizzazione come per la sezione OSPITI

GESTIONE PALLAVOLO

All'accensione della consolle di comando, il selettore posto sul frontale della stessa, dovrà trovarsi sulla posizione **PALLAVOLO**.

Commutatore selezione Sport



Le sezioni della consolle interessate alla gestione dei dati sono:

- **punteggio del set in corso**

Azionando i selettori dei "punteggi"

- **Indicazione dei set aggiudicati**

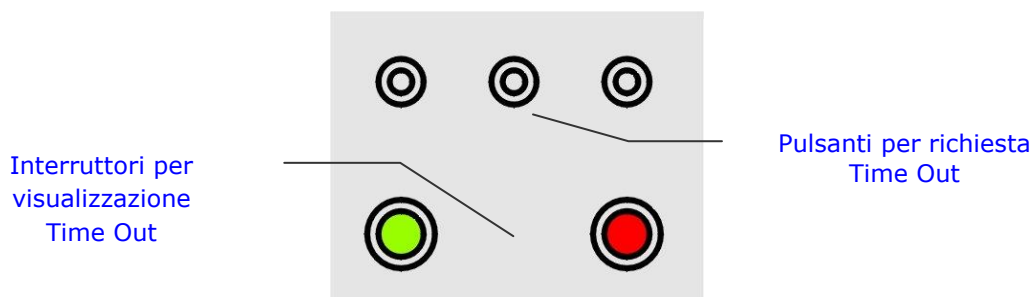
Azionando i selettori dei "falli squadra"

- **Selettore del set in corso**

Utilizzando il selettore del programmatore tempo è possibile visualizzare sul tabellone il numero del set in corso di svolgimento.

La visualizzazione sarà riprodotta sull'indicatore dei periodi

Pulsanti richiesta Time Out



Azionando l'interruttore un punto luminoso segnala la richiesta di time out (fino ad un massimo di 2 per set) per ogni squadra.

Azionando il pulsante (**Verde**) sarà visualizzato il tempo di Time Out (30 secondi) nel campo del tempo di gioco (sia sul tabellone che sulla consolle) con conteggio a scalare.

Scaduto il tempo di Time Out si azionerà automaticamente un segnale acustico per la durata di 1 secondo.

Durante il conteggio del tempo di Time Out l'indicazione riportata sul tabellone (punto luminoso) lampeggerà ad indicare la squadra che ha richiesto la sospensione.

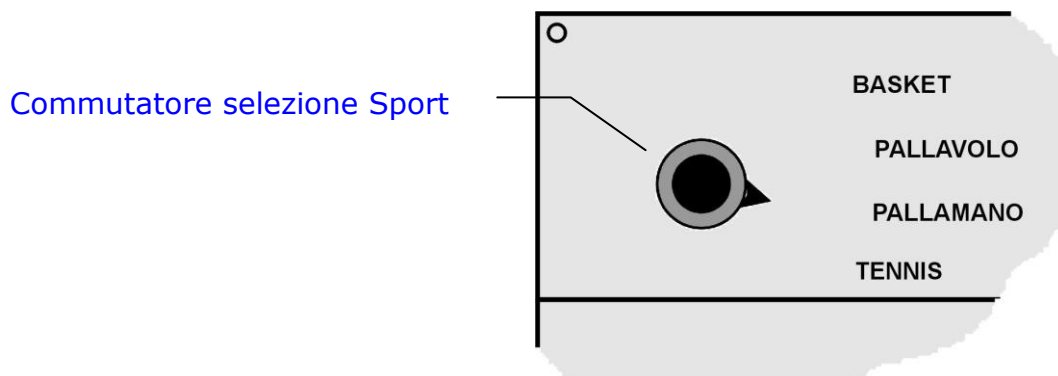
Azionando il pulsante (**Rosso**) sarà visualizzato il tempo di Time Out tecnico (60 secondi) nel campo del tempo di gioco (sia sul tabellone che sulla consolle) con conteggio a scalare.

Scaduto il tempo di Time Out si azionerà automaticamente un segnale acustico per la durata di 1 secondo.

la suoneria per i time out va collegata all'uscita "24 seconds bell"

GESTIONE PALLAMANO / CALCETTO

All'accensione della consolle di comando, il selettore posto sul frontale della stessa, dovrà trovarsi sulla posizione **PALLAMANO**.



Le sezioni della consolle interessate alla gestione dei dati sono:

- **Interruttori per indicazione periodi di gioco**

Azionando tali interruttori si ha la visualizzazione, sul tabellone, dei periodi di gioco da 1 a 4.

- **Visualizzazione del tempo di gioco**

All'interno della finestra ricavata sulla consolle viene visualizzato il tempo della gara in corso con indicazione crescente

- **Pulsanti di azzeramento**

L'azionamento predispose il conteggio del tempo della gara in corso.

Tali pulsanti devono essere azionati simultaneamente (l'azionamento di un solo pulsante non comporta alcuna modifica della predisposizione effettuata in precedenza).

- **Selettore Programmatore tempo**

Permette di selezionare un tempo di gara a scelta tra 0 e 99 minuti.

La visualizzazione del tempo della gara in corso di svolgimento, sul tabellone terminale, sarà in valore CRESCENTE.

OSPITI

- **Selettori del punteggio**

Utilizzati per l'indicazione del punteggio della squadra da 0 a 199

- **Interruttori per indicazione Time Out**

Azionando tali interruttori viene visualizzata la richiesta di Time Out a mezzo di punti luminosi

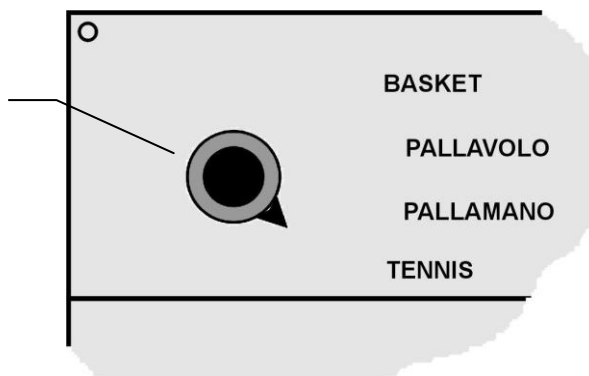
CASA

Utilizzazione come per la sezione **OSPITI**

GESTIONE TENNIS

All'accensione della consolle di comando, il selettore posto sul frontale della stessa, dovrà trovarsi sulla posizione **TENNIS**.

Commutatore selezione Sport



Le sezioni della consolle interessate alla gestione dei dati sono:

• **Visualizzazione del punteggio del gioco in corso**

La situazione del punteggio del gioco in corso, relativo ai due giocatori, sarà visualizzata all'interno della finestra utilizzata, durante la gestione delle gare di basket, per la visione del tempo di gioco.

• **Selettore del set in corso**

Utilizzando il selettore del programmatore tempo è possibile visualizzare sul tabellone il numero del set in corso di svolgimento.

La visualizzazione sarà riprodotta sull'indicatore dei periodi (qualora i periodi di gioco siano indicati in forma numerica a mezzo di display).

• **Pulsanti di Time Out**

Durante la gestione delle gare di Tennis i pulsanti di Time Out sono utilizzati come selettori del punteggio del gioco in corso.

Azionando il pulsante **VERDE** si ottiene l'incremento del punteggio del giocatore desiderato con visualizzazione dei seguenti dati: 15 – 30 – 40 – Ad – d .

Azionando il pulsante **ROSSO** si ottiene il decremento del punteggio del giocatore desiderato con visualizzazione dei seguenti dati: d – Ad – 40 – 30 – 15 .

• **Interruttori per indicazione Time Out**

Azionando tali interruttori è possibile indicare il giocatore che sta effettuando la battuta.

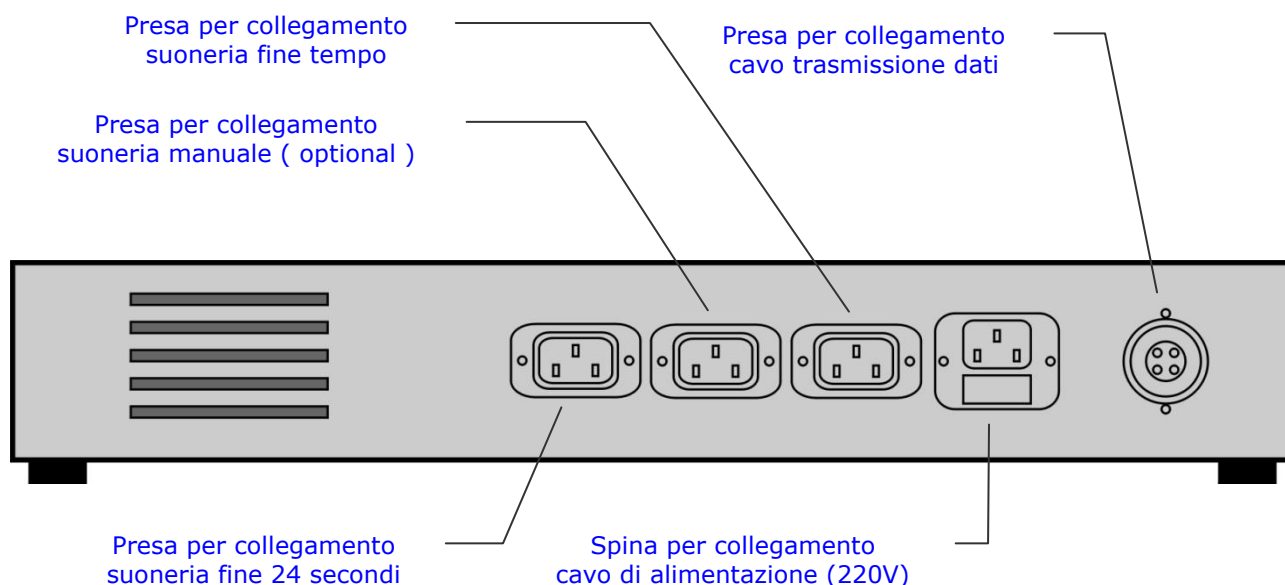
• **Selettore falli di squadra**

Azionando il selettore delle unità, dei falli di squadra, è possibile indicare il punteggio del set in corso (5 – 2 , 3 – 0 , ecc.....); la visualizzazione di tale dato sarà riportata sugli indicatori di falli di squadra del tabellone terminale.

• **Selettore punteggio**

Azionando il selettore delle decine e delle unità, del punteggio, è possibile indicare il punteggio dei sets trascorsi (6- 2 , 3 – 6 , ecc); la visualizzazione di tale dato sarà riportata sull'indicatore del tempo di gioco del tabellone terminale.

Collegamenti Console di Comando



Collegamento cavo di trasmissione dati

Il cavo di trasmissione dati, a corredo dell'apparecchiatura, dovrà essere collegato alla apposita presa predisposta sulla console di comando, tramite i connettori da noi forniti.

Qualora il collegamento di tale cavo non sia effettuato da ns. tecnici, si consiglia di predisporre la connessione come di seguito descritto:

1. Aprire la confezione contenente il connettore (4 poli MASCHIO Volante)
2. Identificare, sul retro del connettore la numerazione dello stesso
3. Collegare il cavo di trasmissione dati in dotazione rispettando i seguenti colori:

Piedino 1 – filo ROSSO

Piedino 2 – filo BIANCO

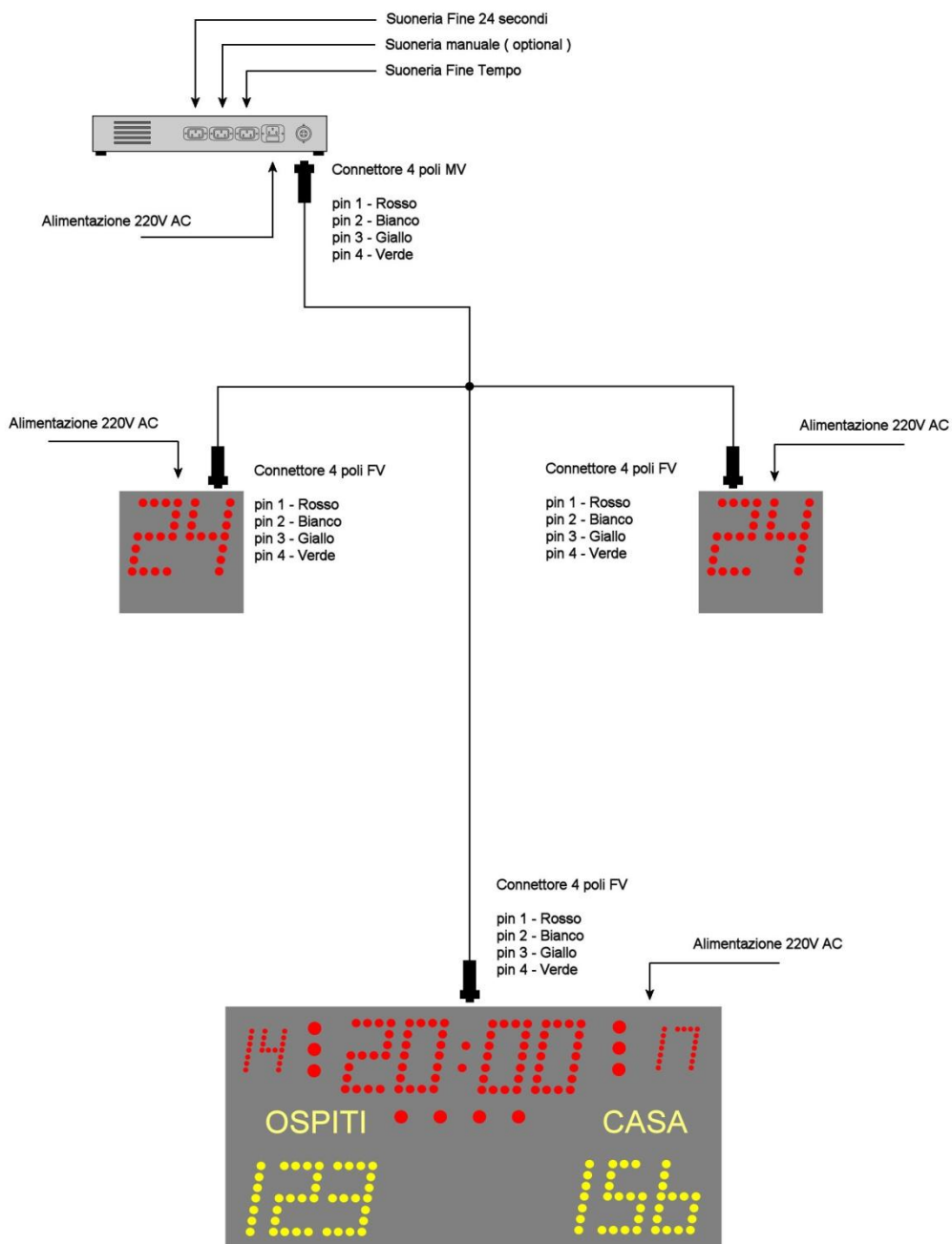
Piedino 3 – filo GIALLO

Piedino 4 (identificato dal simbolo \perp) – filo VERDE

Tale configurazione per la connessione deve essere utilizzata per collegare anche i connettori relativi alle apparecchiature terminali (TABELLONE ed eventuali indicatori di 24 SECONDI) che saranno di differente tipologia (4 poli FEMMINA Volante) rispetto a quello della console.

Dovendo effettuare delle derivazioni, giunzioni o connessioni intermedie, rispettare il colore dei fili (collegare ROSSO con ROSSO, BIANCO con BIANCO, GIALLO con GIALLO, VERDE con VERDE).

Schema Connessione Impianto



I prodotti con marchio CONTROLSYSTEM sono prodotti e commercializzati da:

**PMF Elettronica Industriale S.r.l.
Via Canazza 68 – 20025 Legnano (MI)**

**Tel. 0331596122
Fax. 0331598034**

Email :

info@pmf-elettronicaindustriale.it

info@controlsystem.it

