



**CURSO DE
ANOTADOR-CRONOMETRADOR
TEMPORADA
2019-2020**

KAMELIYA IVANOVA PIRONKOVA-PETKOVA

NEREA DIAZ DE CERIO GOÑI

**CONSOLAS
POLIDEPORTIVOS
NAVARRA**

MANUAL DE INSTRUCCIONES

BAYBOR



BARAÑAIN -
POLIDEPORTIVO



FRONTON -
LORENZO
GOICOA

1 ◀ DEPORTE
< - - borrar - - - >

PANTALLA DEPORTE

PULSAR **F1** APARECERA EN LA PANTALLA EL NUMERO DEL DEPORTE ELEGIDO.

PULSAR **F5** SE SELECCIONA EL DEPORTE A PRACTICAR. DEPORTE 2 BALONMANO.

↓ --- PERIODO
0

PANTALLA PERIODO

PULSAR **F1** APARECERA LA PANTALLA PERIODO.

CON **F5** SE ELIGE EL PERIODO CORRESPONDIENTE.

1 CRONO ↓
INICIAL 00:00.0

PANTALLA CRONO INICIAL

PULSAR **F1** APARECE PANTALLA CRONO INICIAL.

F4 HACE SALTAR LA FLECHA AL DIGITO SIGUIENTE.

F5 SUMA EL TIEMPO EN LA POSICION SEÑALADA DE LA FIFCHA

2 TIEMPO ↓
FINAL 00

PANTALLA TIEMPO FINAL

PULSAR **F1** APARECERA PANTALLA TIEMPO FINAL. CON **F4** Y **F5** SE ELIGE.

PULSAR **F1** APARECE LA PANTALLA PRINCIPAL.



A PARTIR DE ESTE MOMENTO LA CONSOLA ESTA PREPARADA PARA INICIAR FUNCIONAMIENTO DEL MARCADOR.

START INICIA LA CUENTA DEL CRONO, A PARTIR DEL TIEMPO INICIAL PROGRAMADO. SE ENCIENDE EL LED CORRESPONDIENTE DE START Y APAGA EL DE STOP.

STOP PARA EL CRONOMETRO, QUEDA ENCENDIDO EL LED DE ENCIMA DE LA TECLA STOP Y SE APAGA EL DE START.

LOCAL

VISITANTE

TECLAS QUE SUMAN LOS PUNTOS CONSEGUIDOS POR LOS DOS EQUIPOS.

¡ATENCIÓN! MANTENIENDO PULSADA LA TECLA **RESTA** Y PULSANDO SIMULTANEAMENTE LAS TECLAS **LOCAL** Y **VISITANTE** PONE LOS DOS TANTEOS A 0.

CLAXON ACCIONA EN CUALQUER MOMENTO LA FUNCION DEL CLAXON.

RESTA MANTENER PULSADA LA TECLA RESTA, HACE QUE CUALQUER NUMERACION PULSADA SE DECREMENTE EN LUGAR DE INCREMENTAR, PARA CORREGIR ALGUN POSIBLE ERROR DE PULSACION.

CORREGIMOS PARA LA SEGUNDA PARTE.

EN CASO DE **WABOR**

F1 ES MENU

F4 ES -> /LOC

F5 ES +/ VIS

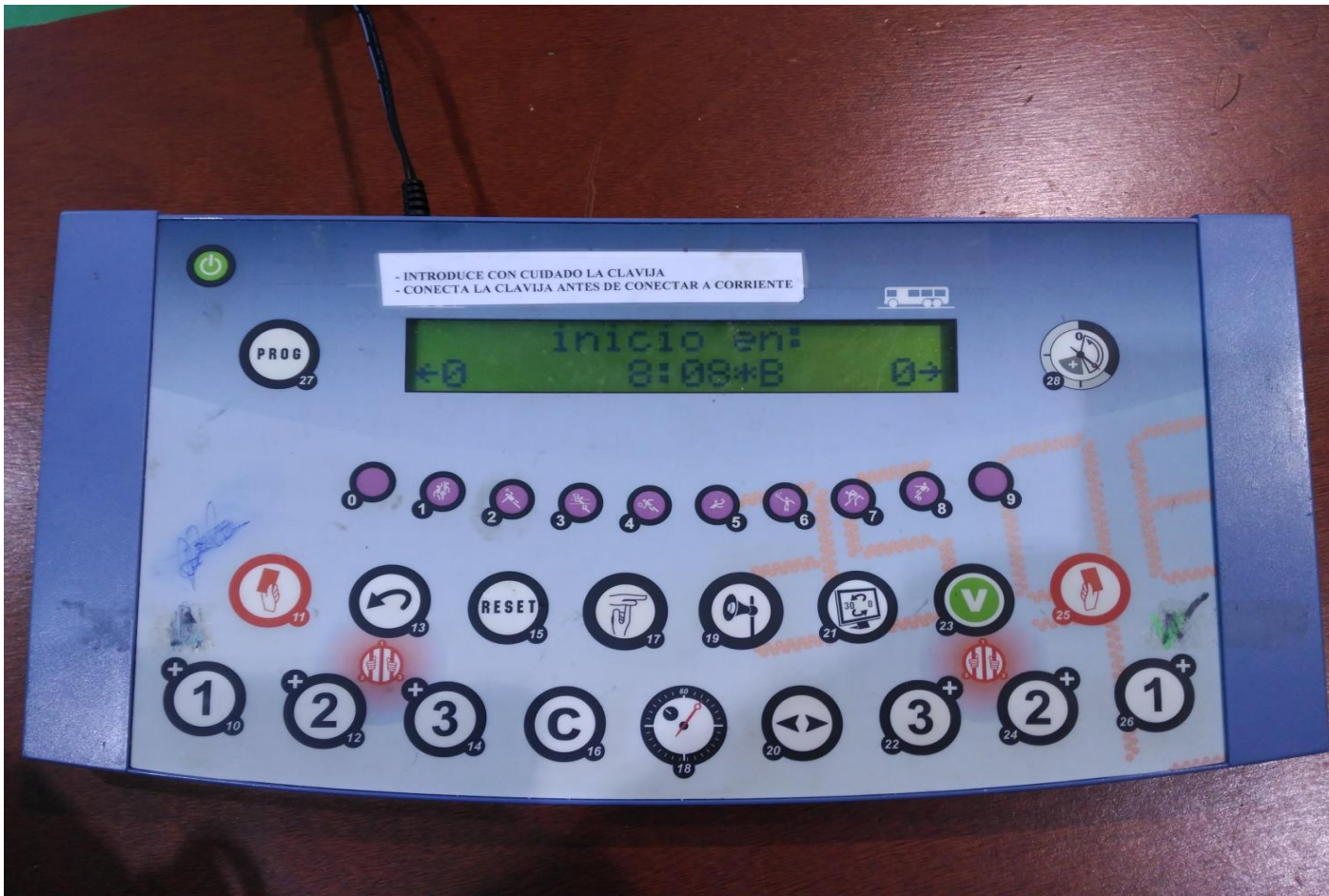
CORELLA



PONEMOS EL TIEMPO FINAL Y PERIODO.
CORREGIMOS PARA LA SEGUNDA PARTE.

ESTELLA-CARPA ONCINEDA





PROGRAMACION PARA EL PARTIDO:

SI, ANTERIORMENTE LA CONSOLA DE MANDO SE HA UTILIZADO PARA ESTE DEPORTE:

PULSAR LA TECLA 27 PARA ACCEDER A LA PROGRAMACION O PULSAR SIMULTANEAMENTE LAS TECLAS 16 Y 15 PARA EMPEZAR UN NUEVO PARTIDO DE LA MISMA CATEGORIA. EN CASO CONTRARIO, PULSAR DOS VECES LA TECLA 27 PARA ACCEDER A LAS OPCIONES DE LOS DEPORTES Y LUEGO SELECCIONAR BALONMANO CON LA TECLA INICIADA EN LA PANTALLA DE LA CONSOLA DE MANDO.

ELEGIR EL MODO DE CRONOMETRAJE:

CRONOMETRO - CRONOMETRO CUENTA: TECLA 0,

CRONOMETRO DESCUENTA: TECLA 9

ELEGIR EL MODO DE VISUALISACION DEL CRONOMETRO DEL JUEGO:

TIEMPO DE PERIODO: CON LA TECLA 0 (EL CRONOMETRO SE RECARGA AL PRINCIPIO DE CADA PERIODO).

ACUMULACION DE LOS TIEMPOS: CON LA TECLA 9 (EL CRONOMETRO NO SE VUELVE A CERO AL PRINCIPIO DE CADA PERIODO).

ELEGIR EL TIEMPO RESTANTE ANTES DEL PRINCIPIO DEL PARTIDO:

PROGRAMAR LOS MINUTOS CON LAS TECLAS 0 A 9.

CONFIRMAR PULSANDO LA TECLA 23. IGUALMENTE, ELEGIR LA DURACION DE LOS PERIODOS DE JUEGO, LA DURACION DE LOS TIEMPOS MUERTOS Y LA DURACION DE LAS PRORROGAS.

DESARROLLO DEL PARTIDO:

PONER EN FUNCIONAMIENTO EL CRONOMETRO DE ANTE-PARTIDO PULSANDO LA TECLA 18. LA BOCINA SE ACTIVA AUTOMATICAMENTE AL FIN DE TIEMPO PROGRAMADO. EN CUALQUER MOMENTO, ES POSIBLE CARGAR EL 1° PERIODO DE JUEGO PULSANDO LA TECLA 28.

DESPUES, PONER EN FUNCIONAMIENTO EL CRONOMETRO DEL JUEGO PULSANDO LA TECLA **18**. CADA VEZ QUE SE PULSE LA TECLA **18**, ALTERNATIVAMENTE, SE DETIENE O SE PONE EN FUNCIONAMIENTO EL CRONOMETRO. AL FIN DEL PERIODO DE JUEGO, LA BOCINA SE ACTIVA DE FORMA AUTOMATICA. SI SE DESEA, EL CRONOMETRO SIGUE CONTANDO EN LA PANTALLA DE LA CONSOLA DE MANDO PARA MOSTRAR LA DURACION DEL DESCANSO. SI NO, PUEDE DEFINIR UN NUEVO PERIODO DE JUEGO O UNA PRORROGA PULSANDO LA TECLA **28**.

PARA HACER UNA CORRECCION MANTENER PULSADA LA TECLA **16** Y :

DESCONTAR LOS PUNTOS CON LAS TECLAS **10** O **26**, SEGUN EL LADO DEL CAMPO.

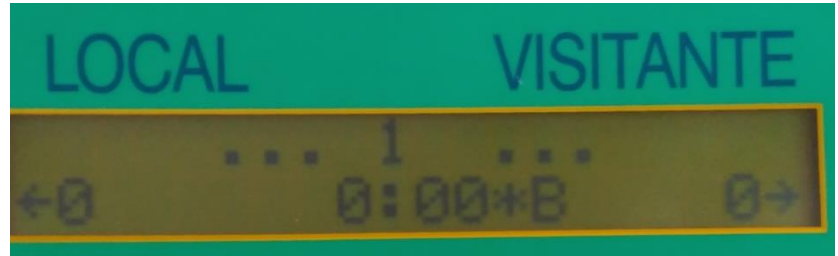
CORREGIR EL NUMERO DE TIEMPOS CON LA TECLA **28** .

CORREGIR TODOS LOS CRONOMETROS SIMULTANEAMENTE (UNA VEZ DETENIDOS) CON LA TECLA **18**.

FINAL DEL PARTIDO:

PARA COMENZAR UN NUEVO PARTIDO, PULSAR A LA VEZ LAS TECLAS **16** Y **15**.

PARA MODIFICAR LOS TIEMPOS PROGRAMADOS, PULSAR A LA VEZ LAS TECLAS **16** Y **15** Y LUEGO TECLA **27**.



LARRABIDE



ANAITASUNA – PABELLON

MONDO



CONTROL DEL TIEMPO



CONTROL DEL JUEGO



INSTRUCCIONES MARCADOR (BALONMANO)

1° PARA SELECCIONAR EL TIEMPO FINAL: DEBEMOS PULSAR EL BOTON **1** DURANTE UNOS SEGUNDOS HASTA QUE EL INDICADOR LUMINOSO DEL TIEMPO PARPADEE.

2° MIENTRAS ESTA PARPADEANDO CON LOS BOTONES **3** Y **4** SELECCIONAMOS EL TIEMPO EN EL QUE QUEREMOS QUE SE PARE (30MIN; 25MIN NORMALMENTE EN BALONMANO).

CUANDO SE MUESTRE EL TIEMPO EN EL QUE QUEREMOS QUE PARE EL MARCADOR PULSAMOS NUEVAMENTE LA TECLA **1** Y EL MARCADOR SE PONDRA A 00:00.

3° PULSAMOS LA TECLA **5** PARA SELECCIONAR EL PERIODO.

4° CON LA TECLA **6** INDICAMOS SI EL TIEMPO VA ASCENDENTE O DESCENDENTE

5° CON LA TECLA **7** SELECCIONAMOS BOCINA AUTOMATICA O MANUAL.

6° CON LA TECLA **8** CONTROLAMOS EL INCIO/ PARADA DEL TIEMPO.

7° SI EN MITAD DEL PARTIDO TENEMOS QUE MODIFICAR EL TIEMPO PULSAMOS LA TECLA **2** Y CON LAS TECLAS **3** Y **4** SELECCIONAMOS EL TIEMPO DESDE EL CUAL QUEREMOS REINICIAR EL JUEGO.

DURANTE EL JUEGO

1° INTRODUCCION GOLES PULSAR BOTON 4 (IZQ EQ. "A" Y DRCH. EQ. "B") PARA SUMAR EL GOL PULSAR

POSTERIORMENTE BOTON 2 (+) Y PARA RESTAR EL GOL

PULSAR BOTON 2 (-).

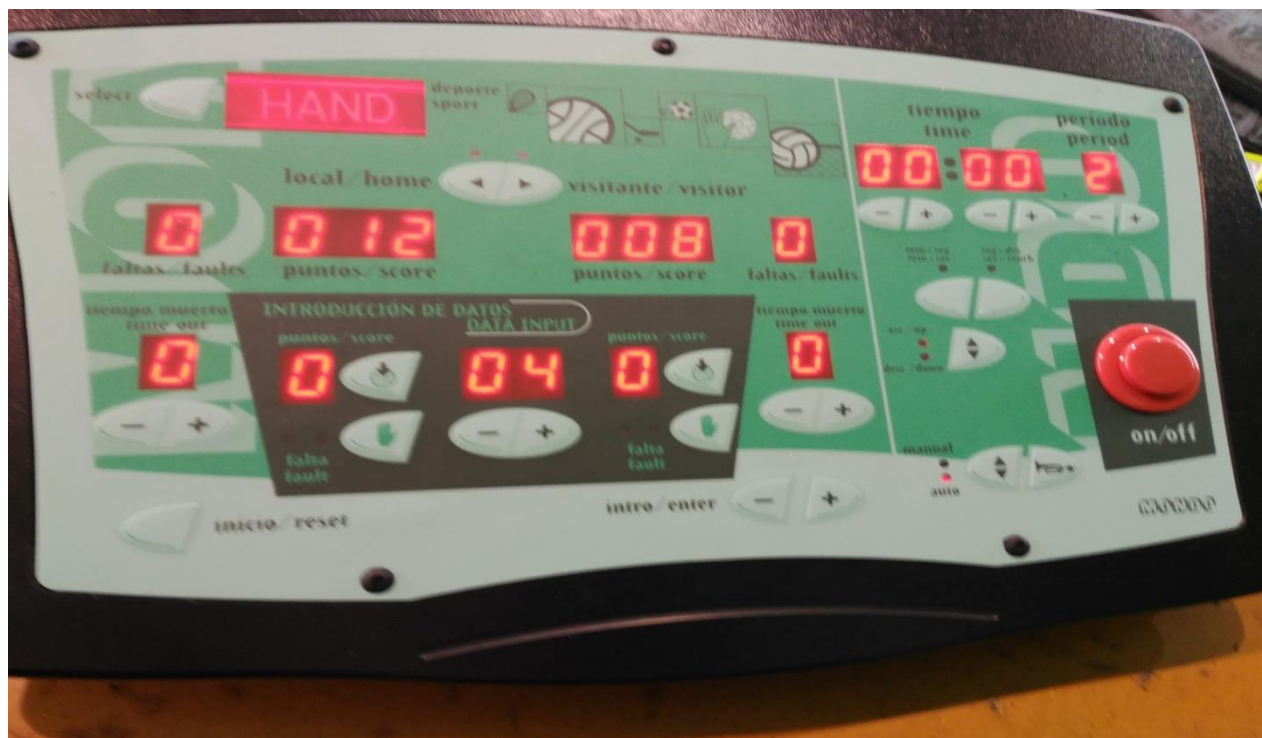
2° INDICAR TIEMPOS MUERTOS PULSAR BOTON 5 (IZQ EQ. "A" Y DRCH. EQ. "B")

3° INDICAR 2': SELECCIONAR CON EL BOTON 3 EL NUMERO DEL JUGADOR PULSAR BOTON 6 (UNA VEZ SI SON DOS MIN, 2 VECES SI SON 2+2)

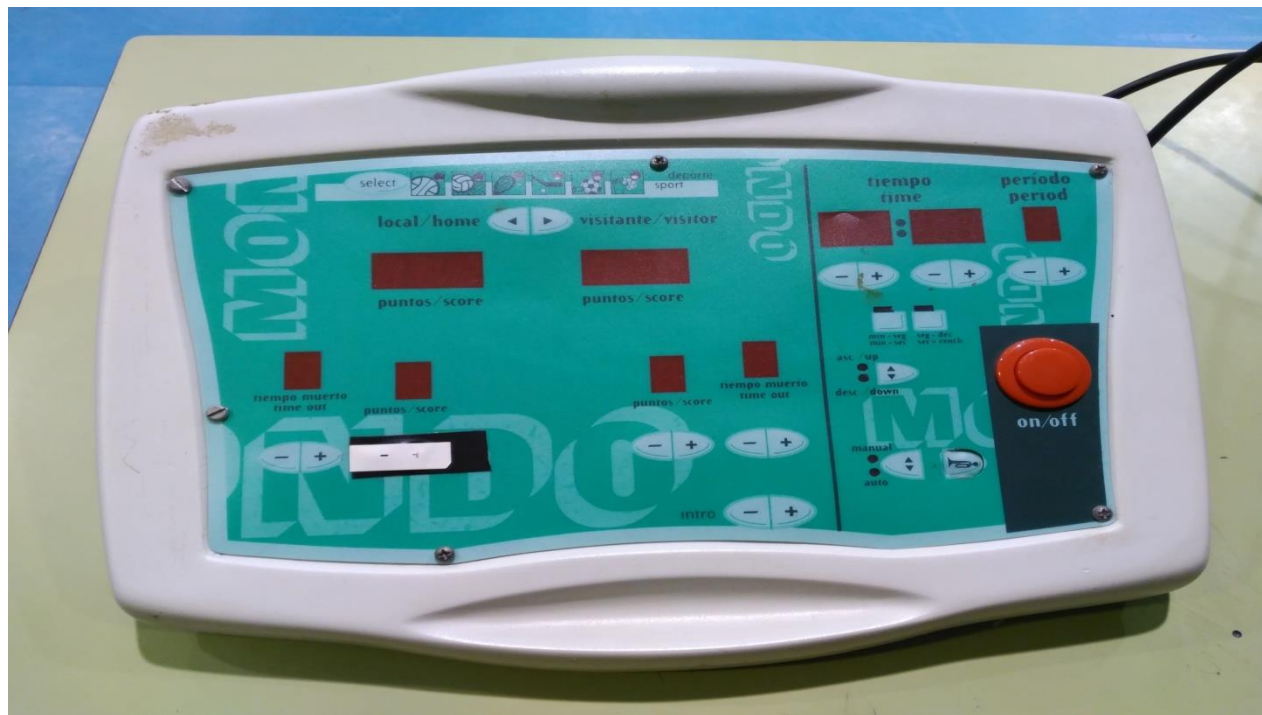


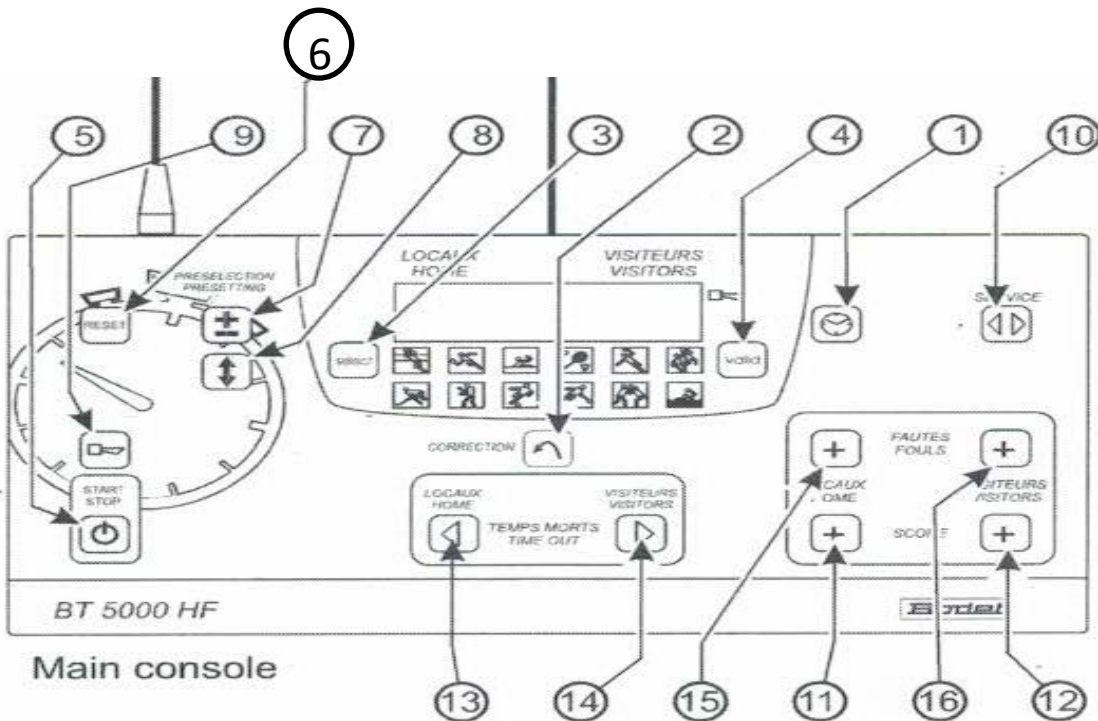
* IMPORTANTE: EN LA PANTALLA 3 SE INDICA EL NUMERO DEL JUGADOR, POR TANTO PARA QUE CON LA CONSOLA PODAMOS SUBIR/BAJAR LOS GOLES ES NECESARIO QUE ESE N° DE JUGADOR ESTE EN EL EQUIPO. RECOMENDACION: TENER SIEMPRE EN ESA PANTALLA UN N° QUE ESTE EN LOS DOS EQUIPOS.

ANAITASUNA - POLIDEPORTIVO



TORRE BASOKO





ELEGIR EL DEPORTE CON LA TECLA 3 **SELECT** Y CONFIRMARLO CON LA TECLA 4 **VALID**.

ELEGIR TIPO DE LAS REGLAS CON EL BOTON 3 Y VALIDARLO CON EL 4.

START/STOP BUTON, PARA EMPEZAR O PARAR EL TIEMPO.

SCORE BUTON PARA PONER LOS GOLES DE 11 LOCAL O 12 VISITANTE.

CORRECTION BUTON – PARA CAMBIAR LA INFORMACION.

PULSAR EL BUTON 2, SE CORRIGEN LOS FALLOS CON LOS BOTONES ADECUADOS, PULSAR AL BUTON 2 OTRA VEZ PARA VOLVER EN EL JUEGO.

PARA EMPEZAR NUEVO PARTIDO: PULSAR BUTON 4 **VALID** POR 3 SEGUNDOS. SALDRA EL MENSAJE: ELIGE EL DEPORTE.

6 **RESET** BUTON – REINICIA EL TIEMPO SIN CAMBIAR LA INFORMACION DE LOS GOLES.

7 **±** BUTON


ANTES QUE EMPEZAR EL PARTIDO - AÑADE O RESTA MINUTOS.

DURANTE EL PARTIDO – CON EL BUTON 2 AÑADE O RESTA SEGUNDOS.

8 **CUENTA ARRIBA/ABAJO** ↑↓

9 **LA BOCINA**

APAGAR LA CONSOLA: EN EL FINAL DEL PARTIDO PULSAR

BUTON 1  POR MINIMO DE 5 SEGUNDOS HASTA QUE DESAPARECE LA INFORMACION DE LA PANTALLA.

CONFIGURACION:

PULSA TECLA 3 SELECT POR 3 SEGUNDOS PARA ENTRAR EN EL MENU DE CONFIGURACION.

CON LOS BOTONES 13 Y 14 SE CAMBIAN LOS PARAMETERS.

CON BUTON 3 SELECT VAMOS AL SIGUIENTE PARAMETRO.

CON EL BUTON 4 VALID CONFIRMAMOS TODOS LOS CAMBIOS Y SALIMOS DEL MENU DE LOS PARAMETERS.

ELEGIMOS

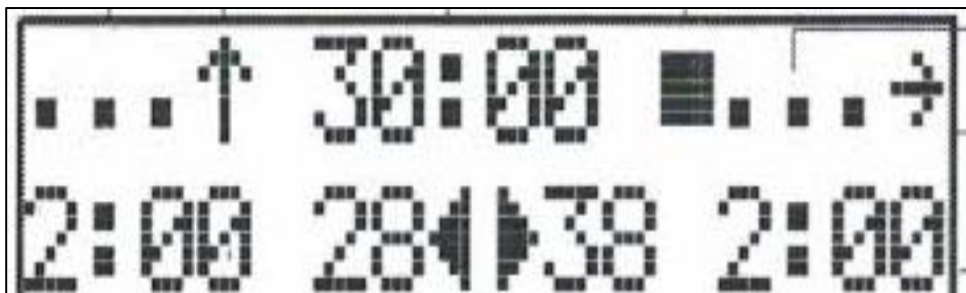
0-30/0-30 ELEGIR EL JUEGO CON 2 PERIODOS DE 30

MIN.DESCANSO DE 10 MIN, PRORROGA DE DOS TIEMPOS DE 5

MINUTOS CADA UNO, EN LA SEGUNDA PARTE EL TIEMPO

EMPIEZA DE 0. BOCINA AUTOMATICA.

CUENTA ARRIBA TIEMPO DE JUEGO ↗ INDICADOR DE TIEMPO PARADO



BOCINA AUTOMATICA

PUNTOS EQUIPO ↘ DEPORTE SELECCIONADO
A B BALONMANO



ERMITAGAÑA, P.ROCHAPEA



EL CRONO SE PONE CUENTA ADELANTE.

CON EL PALO POSICIONADO EN START O STOP SE PONE O SE PARA EL TIEMPO.

LOS PALOS POSICIONADOS A LA DERECHA SON PARA LOS GOLES, CON EL MOVIMIENTO HACIA ARRIBA SE MARCAN, CON EL MOVIMIENTO HACIA ABAJO SE RESTAN.

CUANDO SE PIDE TIEMPO MUERTO O EN CASO DE FIN DE PRIMERA O SEGUNDA PARTE SE MUEVEN A LA VEZ EL PALO HACIA STOP (ABAJO) Y EL PALO DE LA BOZINA HACIA ARRIBA.

BARAÑAIN-SOCIEDAD



PONER LA CONSOLA EN MARCHA CON EL BUTON ON. SELECCIONAR EL MODO:
+ DE 0 A 30 CON ,
- DE 30 A 0 CON
SEGUIMOS CON EL BUTON PROG Y LUEGO PONEMOS LOS MINUTOS, PROG Y LUEGO LOS SEGUNDOS, 2 VECES PROG PARA CONFIRMAR 60.10 – TIEMPO MUERO EN SEGUNDOS Y OTRA VEZ PROG PARA QUE PREPAREMOS LA CONSOLA PARA EL PARTIDO.
CON EL BUTON ROJO DE ABAJO PONEMOS EN MARCHA Y PARAMOS EL TIEMPO. BUTON NEGRO ABAJO – BOZINA.
LOS BUTONES ROJOS ARRIBA PARA PONER LOS GOLES DE LOS EQUIPOS.