MARCADOR DEL PALACIO DE LOS DEPORTES SANTANDER

Máquina 1 (control principal):

Máquina 2 (crono de partido):

Máquina 3 (reloj de lanzamiento):

Máquina 4 (marcador):

---------- MÁQUINA 1 ----------

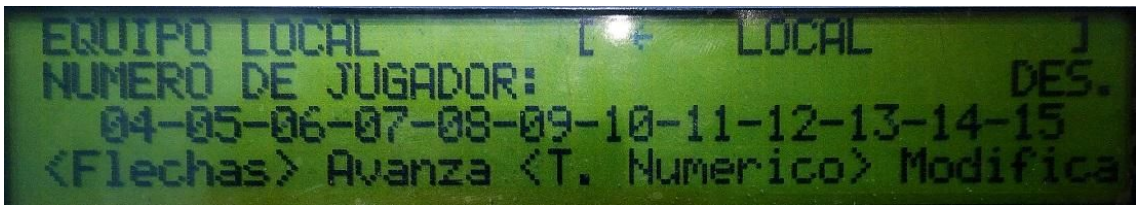
ANTES DEL PARTIDO:

Nos encontraremos el crono con esta pantalla:

Después, pulsaremos la tecla y nos aparecerá la selección de deporte. En esta pantalla, tendremos que seleccionar **FIBA**, para ello pulsaremos la tecla hasta que la flecha se encuentre señalando esta categoría (como se indica en la foto).

Para confirmar pulsaremos las tecla . A continuación, nos encontramos con el menú de FIBA. En esta pantalla tendremos que seleccionar **EQUIPO LOCAL**, para ello pulsaremos la tecla hasta que la flecha se encuentre señalando esta categoría (como se indica en la foto).

Para confirmar pulsaremos las tecla . En la siguiente pantalla nos encontraremos con la posibilidad de poner el nombre del equipo y los números de los jugadores:



En la parte superior pondremos el nombre del equipo con el teclado alfanumérico, como si fuera un mensaje de texto.

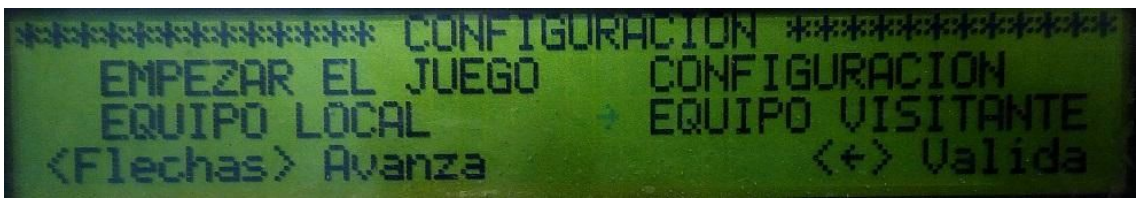
Si después de poner el nombre del equipo nos quedará más espacio hasta llegar al extremo, indicado con un "]" en la foto, tendremos que dar al espacio (número 0), tantas veces como sea necesario hasta que solo aparezca el nombre deseado. Si queremos poner una letra que también está en la misma tecla que la anterior letra, esperaremos unos segundos antes de volver a presionarla, para que no se cambie, lo mismo ocurre si queremos poner varios espacios. Si nos hemos confundido en alguna letra, solo tendremos que darle a la tecla (del cuadro central).

Una vez completado el nombre le daremos a la tecla para bajar a la parte inferior. Aquí pondremos por orden los números de los que dispone el equipo. Iremos poniendo los números siempre con dos dígitos (el 4 seria: 0 y 4) y pasaremos al siguiente pulsando la tecla . Al finalizar, si nos sobran números en el marcador, les pondremos como 00.

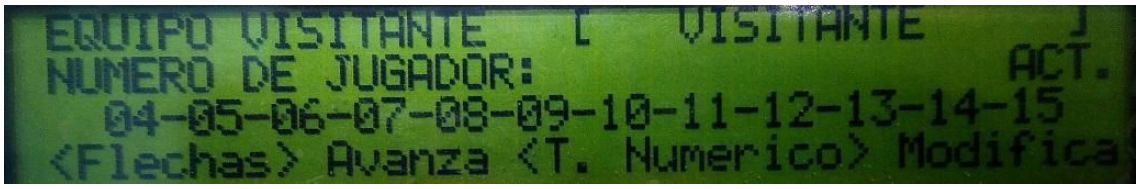
Si los primeros números no están modificados se podrá pasar con la tecla sin necesidad de escribirlos. No se pueden poner los números 0 y 00, dado que los reconoce como nulos.

Importante: al acabar de poner los números tendremos que pulsar la tecla para subir a la parte del nombre. Una vez ahí, podremos pulsar la tecla para guardar y volver al menú FIBA.

Nos volveremos a encontrar con el menú de FIBA. En esta pantalla tendremos que seleccionar, esta vez, **EQUIPO VISITANTE**, para ello pulsaremos la tecla hasta que la flecha se encuentre señalando esta categoría (como se indica en la foto).

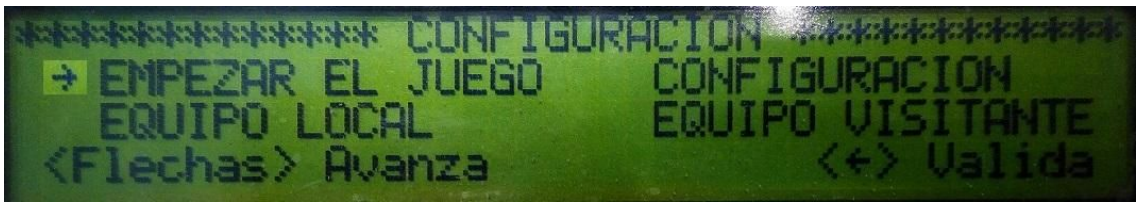


Para confirmar pulsaremos las tecla . En la siguiente pantalla nos encontraremos con la posibilidad de poner el nombre del equipo y los números de los jugadores:

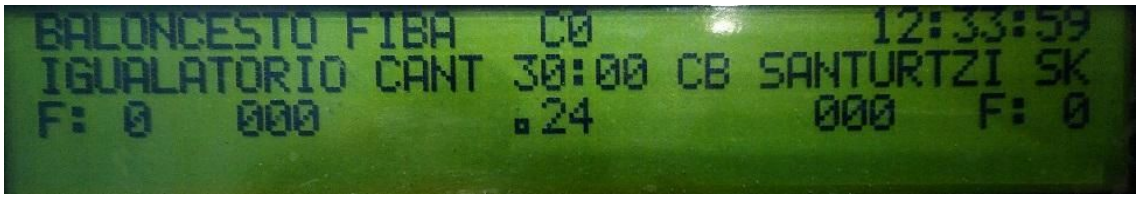


Seguiremos las mismas indicaciones que con el EQUIPO LOCAL.

De nuevo, nos volveremos a encontrar con el menú de FIBA. En esta pantalla tendremos que seleccionar, esta vez, **EMPEZAR EL JUEGO**, para ello pulsaremos la tecla hasta que la flecha se encuentre señalando esta categoría (como se indica en la foto).



En este momento nos encontraríamos dentro de las opciones del marcador del partido con la siguiente pantalla:



Si quisiéramos regresar para modificar algún aspecto del nombre de los equipos o los dorsales de los números de los jugadores, pulsaremos varias veces la tecla hasta regresar al menú FIBA. ¡Cuidado, si pulsamos demasiadas veces, llegaríamos al menú de recuperación de datos del partido anterior! (se menciona más adelante).

DURANTE EL PARTIDO:

<u>Cambiar minutos del tiempo</u>

En el primer intervalo de juego se pone el cronómetro por defecto en 30 minutos, para modificar esto pulsamos la tecla y nos aparecerá la siguiente pantalla:

Aquí nos deja seleccionar los minutos. En este caso, pondremos con el marcador las teclas numéricas 2 y 0, ya que queremos que el primer intervalo dure 20 minutos y no 30. Después presionamos la tecla y nos aparecerá la siguiente pantalla:

Aquí nos deja seleccionar los segundos. En este caso, pondremos con las teclas numéricas 0 y 0 y presionamos la tecla (Dado que se pone por defecto en 00 podríamos pulsar la tecla después de poner los minutos). Después nos aparece la siguiente pantalla:

Aquí seleccionamos el minuto en el que queremos que suene la bocina al final del partido, por lo que siempre lo dejaremos en 0 y pulsaremos la tecla .

A continuación nos saldrá la última pantalla de modificación que nos dejará seleccionar el segundo en el que queremos que suene la bocina final, por lo que lo dejaremos siempre en 0 y pulsaremos una vez más la tecla .

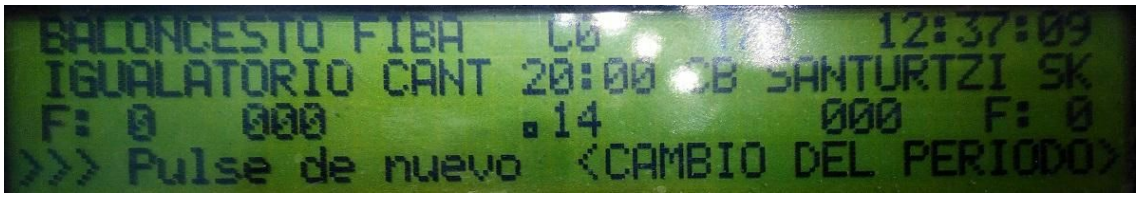
Esta modificación sirve para modificar el tiempo de partido tanto en el primer intervalo como en <u>el</u> <u>descanso</u> <u>y</u> <u>durante</u> <u>el</u> <u>partido</u>. NO SE PUEDEN PONER DÉCIMAS DE SEGUNDO, ÚNICAMENTE SEGUNDOS ENTEROS.

Mostrar marcador al público

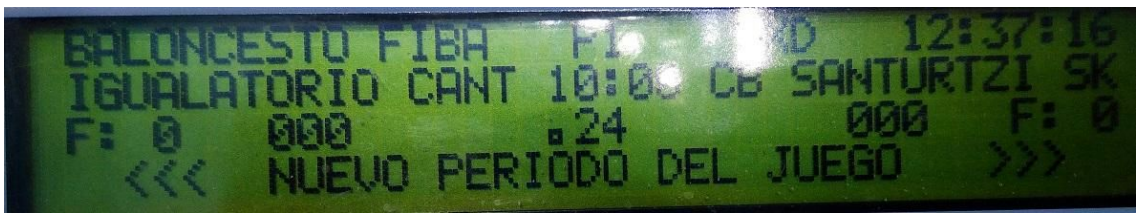
Una vez realizada la configuración principal, o incluso mientras la estamos realizando, para que el marcador se muestre en los paneles luminosos del techo, deberemos pulsar la tecla (TXT, a la derecha de la pantalla).

Cambiar de periodo

Para cambiar de periodo o intervalo, una vez haya sonado la bocina, pulsaremos la tecla , esto nos llevará a una pantalla de confirmación:



Aquí tendremos que volver a pulsar la tecla para confirmar y ya nos aparecerá la pantalla del nuevo periodo o intervalo.



Tanto durante los intervalos, como durante los períodos podemos utilizar el cronómetro con normalidad, usando la **MÁQUINA 2** para comenzar y parar el reloj del partido con las teclas (START, STOP).

Si nos confundimos y nos pasamos de periodo solo tendremos que pulsar la tecla y después la tecla . Nos llevará a la pantalla anterior, posiblemente la de confirmación, y le tendremos que dar de nuevo a la tecla y después a la tecla .

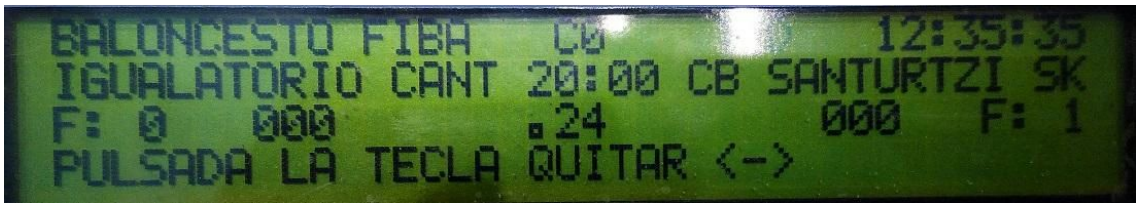
Faltas a jugadores

Para subir una falta a un jugador, pulsaremos la tecla , del lado **izquierdo si es del equipo local**, o del lado **derecho si es del equipo visitante**.

A continuación nos saldrá la siguiente pantalla:

Aquí pulsaremos el número del jugador y pulsaremos luego la tecla cuando tengamos el número que queremos entre "< >".

Si nos confundimos podemos quitar la falta pulsando la tecla , con lo que nos aparecerá la siguiente pantalla:



A continuación pulsaremos la tecla , del lado **izquierdo si es del equipo local**, o del lado **derecho si es del equipo visitante**, y nos saldrá esta pantalla:

Aquí pulsaremos el número del jugador al que queremos quitarle la falta y pulsaremos después la tecla .

Faltas de equipo

Si nos damos cuenta de que las faltas de los jugadores están bien pero las de equipo no corresponden con las que deberían, subimos o bajamos una falta como si pusiéramos o quitáramos la falta al jugador número 0 (Dado que se pone por defecto el 0 no tendremos que poner el número) siguiendo las indicaciones del apartado "Faltas a jugadores".

Tiempos muertos

Al conceder un tiempo muerto podemos poner el tiempo en el marcador pulsando la tecla , del lado izquierdo si es del equipo local, o del lado derecho si es del equipo visitante. Esto hace que el tiempo de partido desaparezca de la pantalla y empiecen a bajar los 60 segundos del tiempo muerto, de esta forma la bocina sonará a los 50 segundos de forma automática pero no a los 60. Si pulsamos el **STOP** de la **Máquina 2** haremos que el tiempo se pare y vuelva a aparecer el tiempo de partido.

Si queremos que solo aparezca el punto en el marcador pulsaremos la tecla y posteriormente el **STOP** en la **Máquina 2**.

¡CUIDADO!: al cambiar de período (1º a 2º o 3º a 4º) los tiempos muertos (puntitos en el marcador) desaparecen. Habría que ponerlos de nuevo, como se acaba de indicar.

Bocina

A parte de la bocina que encontramos en la **Máquina 2**, nos encontramos con otra. En el caso de que necesitáramos usarla solo tendríamos que pulsar la tecla .

Subir puntos por jugadores

Este marcador nos permite subir los puntos de forma individual a cada jugador. Para ello pulsaremos la tecla , del lado **izquierdo si es del equipo local**, o del lado **derecho si es del equipo visitante**, para sumar los puntos. Aparecerá una pantalla en la que nos indica el número de puntos que ha metido el jugador (podemos poner 1, 2, 3 o los que queramos si necesitáramos añadir más debido a un error o actualización).

A continuación, nos preguntará el número del jugador, una vez introducido presionamos la tecla .

En este ejemplo, el jugador número 13 del equipo visitante (tecla de la parte izquierda) ha metido una canasta de 2 puntos.

Si queremos restar puntos, haremos lo mismo pero pulsando la tecla del **lado izquierdo (local)** o **derecho (visitante)**. Los menús que aparecerán, son iguales (puntos a restar y jugador al que le queremos quitar los puntos) que los que acabamos de ver, pero con la opción de restar.

De este modo también podremos subir o bajar los puntos del marcador por si la **Máquina 4** no funcionase, se haría igual pero sin poner ningún número de jugador. Solo le daríamos a la tecla , del lado **izquierdo si es del equipo local**, o del lado **derecho si es del equipo visitante**, para sumar los puntos y después le daremos a la tecla .

¡CUIDADO!: Si subimos o bajamos los puntos de un jugador **NO SE MODIFICAN** los puntos de equipo, por lo que habrá que subirlos o bajarlos usando la **Máquina 4** a parte de subirlos jugador por jugador.

Recuperación de datos

Si durante el partido se fuera la luz o hubiera un problema con los cables y el marcador se reiniciara, se desconectaran los cables, o se fuera la luz, tenemos la opción de recuperar los datos anteriores al apagado del equipo.

Cuando estemos en la pantalla de inicio, nada más conectado de nuevo el equipo o incluso si hubiésemos llegado a la pantalla FIBA o nombres de equipo y dorsales de jugador, pulsaremos la tecla varias veces y nos aparecerá un texto que nos indica que se pueden recuperar los datos del deporte anterior, y debemos confirmar si queremos recuperar los datos,

entonces pulsaremos la tecla y aparecerá el marcador en el estado anterior a la avería (con tiempo de partido, faltas y puntos, etc).

---------- MÁQUINA 2 ----------

Esta máquina permite parar el tiempo y reanudarlo, además de hacer sonar a la bocina. El tiempo se para desde el botón **rojo (STOP)** inferior y se reanuda desde el botón **negro (START)**. La bocina suena pulsando el botón **blanco (Bocina)**, solo hay que pulsarlo y soltarlo. Si se mantiene pulsado el botón, la bocina no sonará hasta que se suelte.

---------- MÁQUINA 3 ----------

Esta máquina está dividida en dos: En la primera se puede parar el reloj de lanzamiento con el botón **rojo (STOP)**, reanudarlo con el botón blanco (START) y reiniciarlo a 24 segundos con el botón **verde (SET)**. En la segunda puedes reiniciar el reloj de lanzamiento a 14 segundos con el botón **verde (SET)**. Se puede modificar el tiempo del reloj de lanzamiento en cualquier momento, con la tecla y poniendo el tiempo restante. A continuación hay que presionar el botón **verde (SET)** de la Máquina 3 para que aparezca en el reloj de lanzamiento.

---------- MÁQUINA 4 ----------

Esta máquina sirve para subir los puntos de equipo al marcador. Los dos botones de la izquierda son del equipo local y los dos de la derecha del equipo visitante. En ellos vemos un **+** (suma un punto) y un **–** (resta un punto). Hay que tener cuidado, dado que al pulsarlo una, a veces por error sube más de un punto. Aunque llevemos los puntos por jugador, siempre hay que subir los puntos a través de esta **Máquina 4, ya que al subirlos por jugador (con la Máquina 1) NO LOS SUBE AL EQUIPO**, a no ser que se suban al jugador 0.