



# GUÍA DE USO DE APARATOS ELECTRÓNICOS

- \* RELOJ DE PARTIDO
- \* RELOJ DE LANZAMIENTO

Comité Aragonés de Árbitros de Baloncesto  
Oficiales de Mesa





Desde el CAAB se ha creído conveniente elaborar esta GUÍA DE USO DE APARATOS ELECTRÓNICOS debido a la cantidad y variedad de relojes de partido y relojes de lanzamiento existentes en los terrenos de juego de Aragón. El grupo de trabajo que ha realizado el manual es consciente de la existencia de algún modelo de cronómetro más, si bien no están en pabellones que tengamos que utilizarlos, y que en futuras temporadas se irán incorporando a este manual.

En este MANUAL DE USO DE APARATOS ELECTRÓNICOS se explican los pasos que tenemos que seguir para la correcta utilización del reloj de partido y del reloj de lanzamiento durante un partido. Como es obvio, queda abierto a posibles anotaciones, cambios y/o especificaciones concretas que aporten un conocimiento más profundo de los aparatos.

**Reloj de partido.** El Manual del Oficial de Mesa especifica, entre los deberes prepartido, que debemos:

- ▶ Comprobar el correcto funcionamiento de los aparatos:
  - cronómetro y marcadores: indicadores de tiempo, puntos, faltas de equipo, faltas de jugador, etc. (se recomienda tener las manos siempre cerca de los botones).
  - señales acústicas. Es aconsejable probarlas con los árbitros presentes para que se familiaricen con ellas.
- ▶ El cronómetro debe ponerse en marcha 20 minutos antes del inicio de partido, aunque hay que avisar a los árbitros si aún no se encuentran en el terreno de juego, tal y como se haya acordado con ellos.
- ▶ Última comprobación de aparatos electrónicos durante los 3 minutos anteriores al inicio del partido.

**Reloj de lanzamiento.** El Manual del Oficial de Mesa especifica, entre los deberes prepartido, que debemos:

- ▶ Comprobar el correcto funcionamiento de los aparatos:
  - reloj de lanzamiento: colocación del dispositivo, revisión de la cuenta, pruebas de reinicio desde 0 y 1", reinicio a 14"-24", cambios de cuenta, desconexión con respecto al reloj de partido. (se recomienda tener las manos siempre cerca de los botones).

**ES FUNDAMENTAL COMPROBAR EL FUNCIONAMIENTO TANTO DEL RELOJ DE PARTIDO COMO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO PARA EVITAR POSIBLES ANOMALÍAS.**



\* RELOJ DE PARTIDO

Comité Aragonés de Árbitros de Baloncesto  
Oficiales de Mesa





PABELLÓN	MODELO
ACTUR V, CDM.	10
AGUSTINOS, POL.	16
ALAGÓN, PAB.	1
ALBERTO MAESTRO, CDM.	1
ALCAÑIZ, PAB.	12
ALCORISA, PAB.	11
ALMOZARA, CDM.	1
ARRABAL, PDM.	1
BOSCOS, PAB.	1
BRITÁNICO, COL.	1
CALATAYUD, PAB.	3
CÉSARAUGUSTO, PDM.	11
CIUDAD DE ZARAGOZA, CDM.	3
COMPAÑÍA DE MARÍA, COL.	4
CORAZONISTAS, COL.	15
CRISTO REY, COL.	5
CUARTE, PAB.	11
DELICIAS, CDM.	6
DOCTOR AZÚA, COL.	6
DUQUESA VILLAHERMOSA, CDM.	6
EJEA, PAB.	6
EJEA FRONTÓN	12
EL OLIVAR (CASA SOCIAL)	6
EL OLIVAR (FRONTÓN)	9
EL OLIVAR ARENA	7
EL SALVADOR, COL.	8
ESCOLAPIOS-C.ARANDA, COL.	3
FIGUERUELAS, PAB.	1
FUENTES DE EBRO, PAB.	6
GURREA DE GÁLLEGO, PAB.	1
HELIOS, CN.	7-13

PABELLÓN	MODELO
JOSÉ GARCÉS, CDM.	6
JUAN DE LANUZA (UTEBO), PAB.	8
LA ALMUNIA, PAB.	10
LA GRANJA, CDM.	6
LA JOTA, PDM.	1
LA MUELA, PAB.	6
LA PUEBLA DE ALFINDÉN, PAB.	1
LA SALLE GRAN VÍA, COL.	13
LA SALLE GRAN VÍA, PAB.	3
LA SALLE MONTEMOLÍN, COL.	6
MALLÉN, PAB.	9
MARIANISTAS, COL.	1-13
MARISTAS, COL.	6
MIGUEL CATALÁN, IES.	13
MONTEARAGÓN, COL.	13
MUDÉJAR, CDM.	7
PEDROLA, PAB.	12
PILAR LORENGAR, IES.	6
PIRINEOS SGDO.CORAZÓN, COL.	14
POMPILIANO, COL.	2
PRÍNCIPE FELIPE, PAB.	6
RÍO EBRO, CDM.	10
ROMAREDA, COL.	1
ROSA MOLAS, COL.	13
SALDUBA, PDM.	6
SAN BRAULIO, PDM.	2
SANTO DOMINGO DE SILOS, COL.	4
SANTO DOMINGO, PDM.	2
SIGLO XXI, PAB.	6-7
STADIUM CASABLANCA	6-8
STADIUM VENECIA	6

PABELLÓN	MODELO
TARAZONA, PAB.	10
TENERÍAS, PDM.	6
TORRERO, CDM.	1
UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, PAB.	6
UNIVERSIDAD SAN JORGE, PAB.	10
UTEBO, PALACIO	7
VALDEFIERRO, CDM.	10
VILLAMAYOR, PAB.	4
ZUERA, PAB.	1



Pab. ALAGÓN  
CDM. ALBERTO MAESTRO



CDM. ALMOZARA  
PDM. ARRABAL  
Col. BOSCOS  
Pab. FIGUERUELAS  
Pab. GURREA GÁLLEGO

PDM. LA JOTA  
Pab. LA PUEBLA DE ALFINDÉN  
Col. ROMAREDA  
Pab. ZUERA



Col. BRITÁNICO  
Col. MARIANISTAS

CDM. TORRERO

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> Pulsar el botón <RESET> para poner el tiempo a cero. El botón <TPO.FINAL> siempre tiene que estar en 00 para que el tiempo sea descendente. <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> Pulsamos el botón <MIN> hasta poner los 20'. Lo pondremos en marcha con el botón <START>.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Pulsar el botón <PERIODO>.		
Tiempo de Partido	Pulsamos el botón <MIN> hasta 10'. Cada pulsación sube 1 minuto.	Rectificar	Pulsamos el botón <RESTA> a la vez que con los botones <MIN>/<SEG> rectificamos el tiempo deseado.
Puntos	Pulsamos el botón <PUNTOS> de la izquierda para el equipo local y el de la derecha para el equipo visitante. Cada pulsación sube 1 punto.	Rectificar	Pulsamos el botón <RESTA> a la vez que con el botón <PUNTOS> rectificamos los puntos.
Faltas	No se pueden subir.	Rectificar	No se pueden subir.
Tiempos Muertos	No se pueden subir.		
Claxon/Bocina	Pulsar el botón <CLAXON>.		
Observaciones	La palanca <SETS/CRONO> siempre tiene que estar puesta en CRONO. En los modelos que esta opción es un botón, siempre tiene que estar iluminada en CRONO. Hay modelos que en el panel del marcador no aparece el número de cuarto, aunque sí nos aparece en la consola del crono.		

SIEMPRE A 00 PARA QUE EL  
TIEMPO SEA DESCENDENTE

SIEMPRE EN CRONO

SUBIR MINUTOS/SEGUNDOS

PONER EL TIEMPO A CERO

RECTIFICAR. MANTENER PULSADO A  
LA VEZ QUE SE PULSA LO QUE SE  
QUIERE RECTIFICAR

SUBIR CUARTOS

PUNTOS EQUIPO A

PARAR EL TIEMPO / PONER EN MARCHA

BOCINA

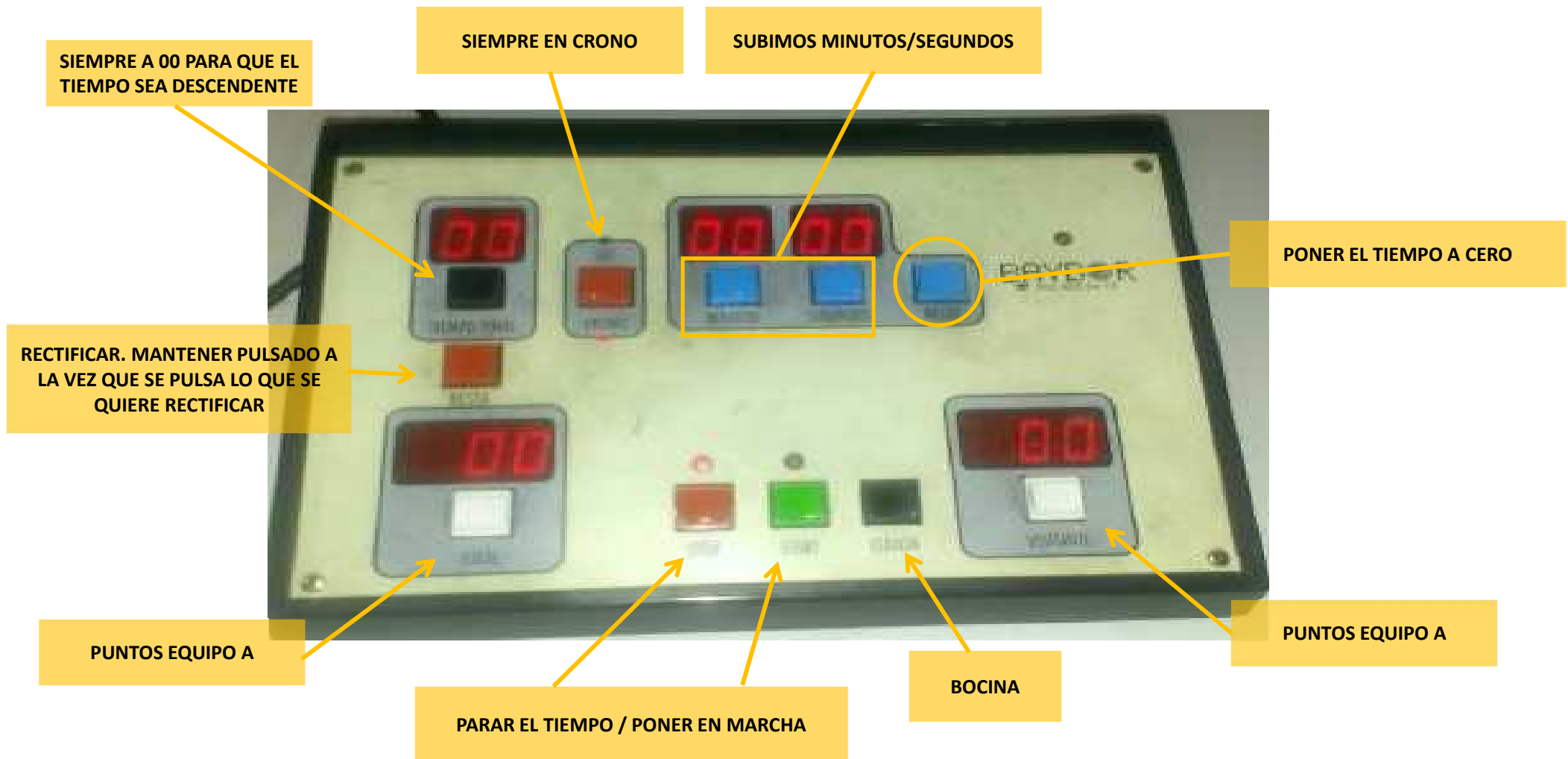
PUNTOS EQUIPO B





Col. POMPILIANO  
PDM. SAN BRAULIO  
PDM. SANTO DOMINGO

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> Pulsar el botón <RESET> para poner el tiempo a cero. El botón <TPO.FINAL> siempre tiene que estar en 00 para que el tiempo sea descendente. <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> Pulsamos el botón <MIN> hasta poner los 20'. Lo pondremos en marcha con el botón <START>.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	No se pueden subir.		
Tiempo de Partido	Pulsamos el botón <MIN> hasta 10'. Cada pulsación sube 1 minuto.	Rectificar	Pulsamos el botón <RESTA> a la vez que con los botones <MIN>/<SEG> rectificamos el tiempo deseado.
Puntos	Pulsamos el botón <PUNTOS> de la izquierda para el equipo local y el de la derecha para el equipo visitante. Cada pulsación sube 1 punto.	Rectificar	Pulsamos el botón <RESTA> a la vez que con el botón <PUNTOS> rectificamos los puntos.
Faltas	No se pueden subir.	Rectificar	No se pueden subir.
Tiempos Muertos	No se pueden subir.		
Claxon/Bocina	Pulsar el botón <CLAXON>.		
Observaciones	El botón <SETS/CRONO> debe estar iluminado en CRONO.		



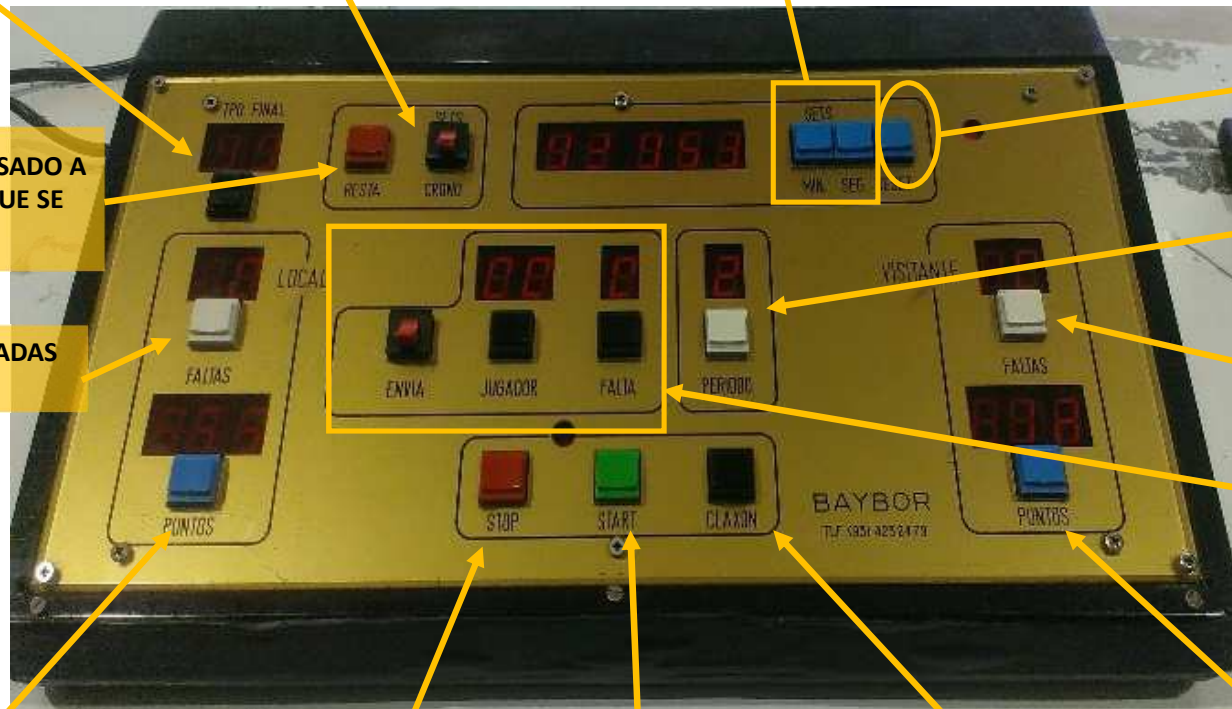




Pab. CALATAYUD  
CDM. CIUDAD DE ZARAGOZA  
Col. ESCOLAPIOS-C.ARANDA\*  
Pab. SALLE GRAN VÍA

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> Pulsar el botón <RESET> para poner el tiempo a cero. El botón <TPO.FINAL> siempre tiene que estar en 00 para que el tiempo sea descendente. <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> Pulsamos el botón <MIN> hasta poner los 20'. Lo pondremos en marcha con el botón <START>.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Pulsar el botón <PERIODO>.		
Tiempo de Partido	Pulsamos el botón <MIN> hasta 10'. Cada pulsación sube 1 minuto. Con el botón <START> lo ponemos en marcha y con el botón <STOP> lo paramos.	Rectificar	Pulsamos el botón <RESTA> a la vez que con los botones <MIN>/<SEG> rectificamos el tiempo deseado.
Puntos	Pulsamos el botón <PUNTOS> de la izquierda para el equipo local y el de la derecha para el equipo visitante. Cada pulsación sube 1 punto.	Rectificar	Pulsamos el botón <RESTA> a la vez que con el botón <PUNTOS> rectificamos los puntos.
Faltas	Encima de los puntos, pulsamos el botón <FALTA> para subir las acumuladas.	Rectificar	Pulsamos el botón <RESTA> a la vez que con el botón <FALTAS> rectificamos los puntos.
Tiempos Muertos	No se pueden subir.		
Claxon/Bocina	Pulsar el botón <CLAXON>.		
Observaciones	En este modelo se pueden subir las faltas de los jugadores. En la parte central, al lado de los cuartos, en el botón <JUGADOR> elegimos el número del jugador y en el botón <FALTA> el número de falta. Luego pulsamos <ENVIA> y saldrá reflejado en el electrónico.		

\* En el Col. Escolapios-C.Aranda es el mismo crono, pero con el panel claro.



SIEMPRE A 00 PARA QUE EL TIEMPO SEA DESCENDENTE

SIEMPRE EN CRONO

SUBIR MINUTOS/SEGUNDOS

PONER EL TIEMPO A CERO

RECTIFICAR. MANTENER PULSADO A LA VEZ QUE SE PULSA LO QUE SE QUIERE RECTIFICAR

SUBIR CUARTOS

SUBIR FALTAS ACUMULADAS EQUIPO B

SUBIR FALTAS ACUMULADAS EQUIPO B

ELEGIR Nº DE JUGADOR Y Nº DE FALTA DE DICHO JUGADOR Y ENVIAR

PUNTOS EQUIPO A

PARAR EL TIEMPO / PONER EN MARCHA

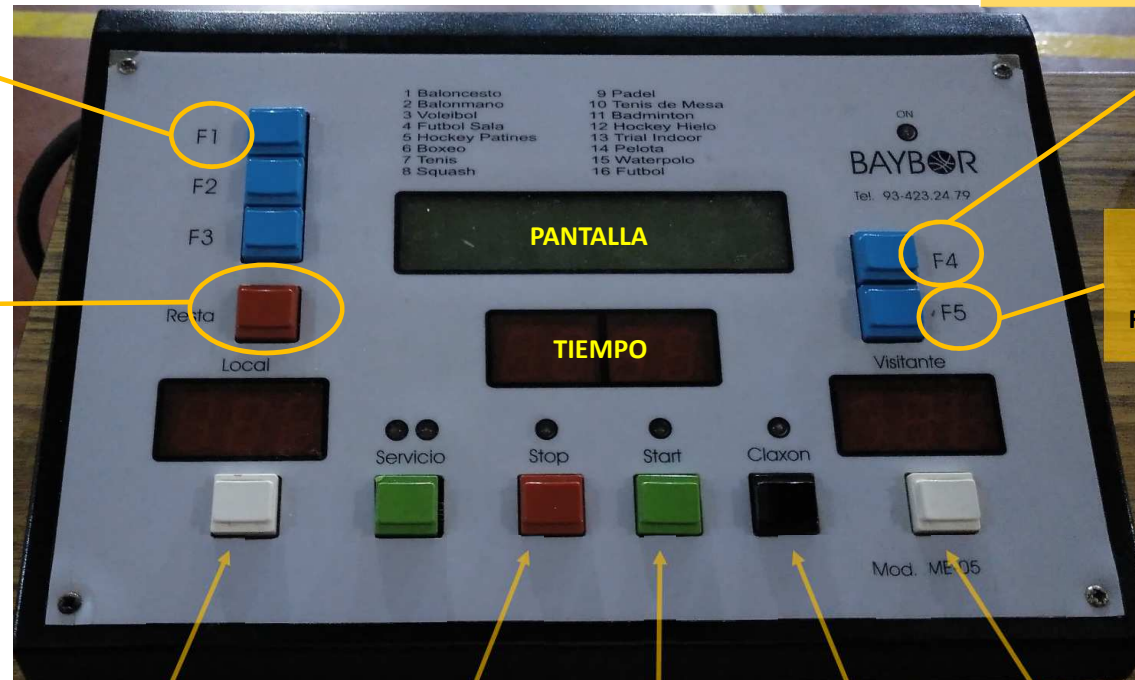
BOCINA

PUNTOS EQUIPO B



Col. COMPAÑÍA DE MARÍA  
Col. SANTO DOMINGO DE SILOS  
Pab. VILLAMAYOR

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> Pulsamos el botón <F1>. Nos saldrá la <i>pantalla de periodo</i> . Pulsando el botón <RESTA> a la vez que el <F5> ponemos periodo 0 (si no nos deja, lo dejamos en 1). Volvemos a pulsar el botón <F1>. Nos saldrá la <i>pantalla de tiempo</i> . Pulsando el botón <F5> subimos 10'. Pulsamos dos veces para poner los 20'. Volvemos a pulsar <F1> hasta la <i>pantalla de inicio</i> . Lo pondremos en marcha con el botón <START>. * Si tenemos que poner menos de los 20', con <F5> subiremos las decenas del tiempo y con <F4> las unidades del tiempo.		
	Durante el partido		
Nº de cuarto	Pulsamos el botón <F1>. Nos saldrá la <i>pantalla de periodo</i> . Pulsando el botón <F5> subiremos el cuarto.		
Tiempo de Partido	Pulsamos el botón <F1> hasta la <i>pantalla de tiempo</i> . Pulsamos <F5> y subimos los 10'. Una vez puestos pulsamos <F1> hasta la <i>pantalla de inicio</i> .	Rectificar	Pulsando <F1> hasta la <i>pantalla de tiempo</i> , con los botones <F4> y <F5> ponemos los minutos y segundos. Si nos pasamos, podemos bajarlos pulsando el botón <RESTA> a la vez que <F4> o <F5> (dependiendo de si son minutos o segundos).
Puntos	Pulsamos el botón <PUNTOS> de la izquierda para el equipo local y el de la derecha para el equipo visitante. Cada pulsación sube 1 punto.	Rectificar	Pulsamos el botón <RESTA> a la vez que con el botón <PUNTOS> rectificamos los puntos.
Faltas	Pulsamos <F2> una vez y vamos subiendo las faltas.	Rectificar	Pulsamos el botón <RESTA> a la vez que con el botón de la falta que queremos rectificar.
Tiempos Muertos	Pulsamos <F2> dos veces. Si el Tiempo Muerto se le ha concedido al equipo local, pulsamos <F4>, si es al equipo visitante, pulsamos <F5>.		
Claxon/Bocina	Pulsar el botón <CLAXON>.		
Observaciones	Para que el reloj de partido funcione siempre debe estar en la <i>pantalla de inicio</i> . Faltas acumuladas y tiempos muertos no se suben por no estar cambiando continuamente de pantalla.		



AVANZAR EN LAS PANTALLAS

RECTIFICAR (MANTENER PULSADO MIENTRAS SE RECTIFICA)

PASAR DE MINUTOS A SEGUNDOS EN LA PANTALLA DE TIEMPO. FALTAS Y TIEMPOS MUERTOS DEL EQUIPO A

SUBIR LOS NÚMEROS EN LAS PANTALLAS (DEPORTE, PERIODO, TIEMPO...) FALTAS Y TIEMPOS MUERTOS DEL EQUIPO B

PUNTOS EQUIPO LOCAL

PARAR RELOJ / PONER EN MARCHA / BOCINA

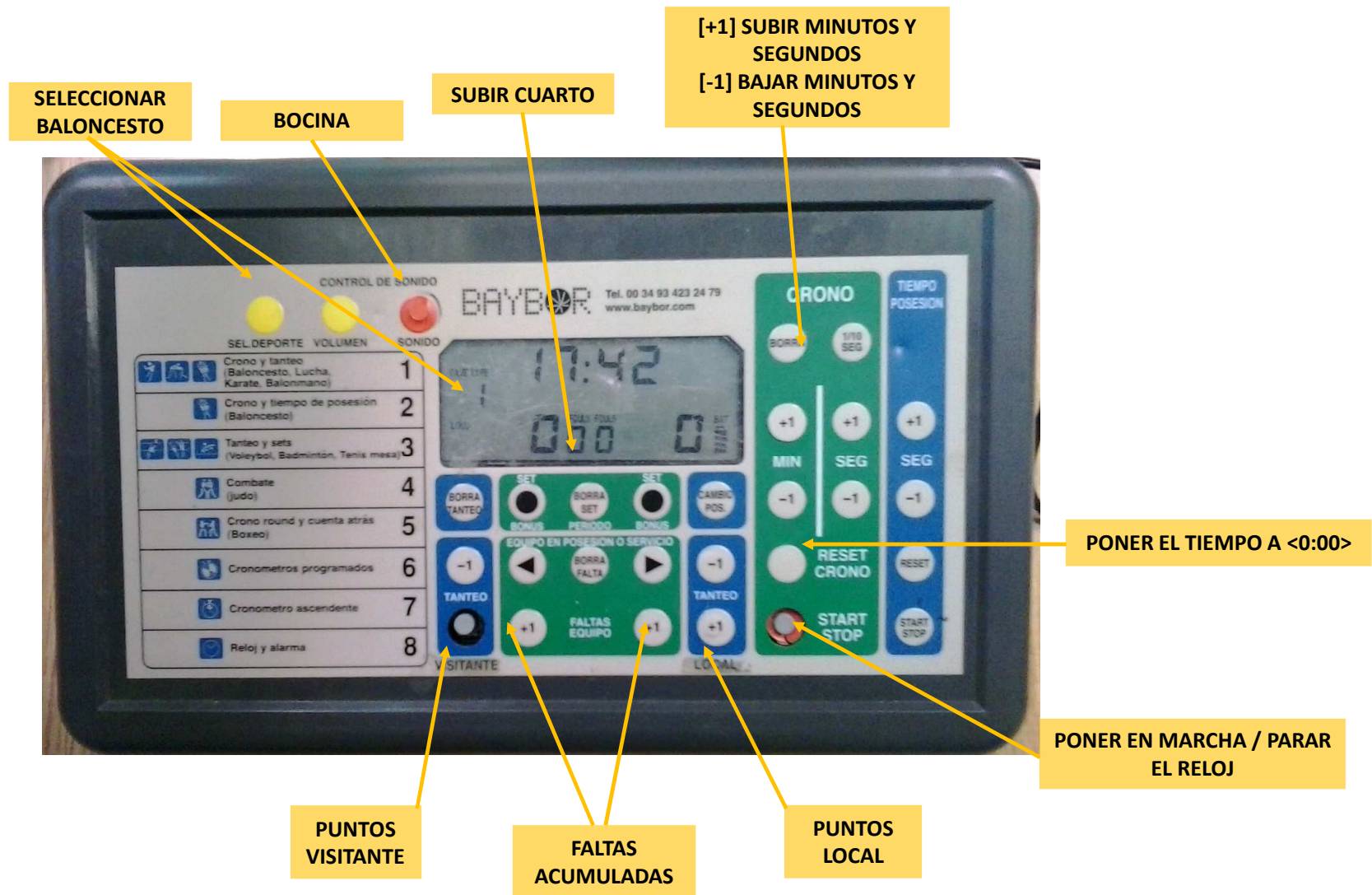
PUNTOS EQUIPO LOCAL



Col. CRISTO REY

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> <b>Seleccionar «BALONCESTO» [1]</b> Si al conectar no se ha reseteado: <RESET CRONO> para poner el tiempo a <00:00> y bajamos/subimos los minutos con los botones <+1>/<-1> del «CRONO». <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> En el «CRONO» usar los botones <+1>/<-1> para poner los minutos y <START/STOP> para iniciar/parar el reloj de partido.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Con el botón <BORRA SET> subimos los cuartos.		
Tiempo de Partido	En «CRONO» usar los botones <+1>/<-1> para poner los minutos y <START/STOP> para iniciar/parar el reloj de partido.	Rectificar	Con los botones <+1>/<-1> de los minutos y los botones <+1>/<-1> de los segundos.
Puntos	En «TANTEO» usar el botón <+1> para subir los puntos.	Rectificar	Con los botones <+1>/<-1> del «TANTEO».
¡¡ATENCIÓN!! LADO IZQUIERDO=VISITANTE // LADO DERECHO=LOCAL			
Faltas	En «FALTAS EQUIPO» usar el botón <+1> que corresponda.	Rectificar	En «FALTAS EQUIPO» usar el botón <BORRAR FALTA> y con el botón <+1> poner las que correspondan.
Tiempos Muertos	No se pueden subir.		
Claxon/Bocina	Usar el botón <SONIDO>. Se puede modificar el volumen con el botón <VOLUMEN>.		
Observaciones	En caso de prórroga: los 5' los pondremos como se indica en Tiempo de Partido. Este crono da problemas a la hora de reflejar los datos que introducimos en la consola en el marcador.		

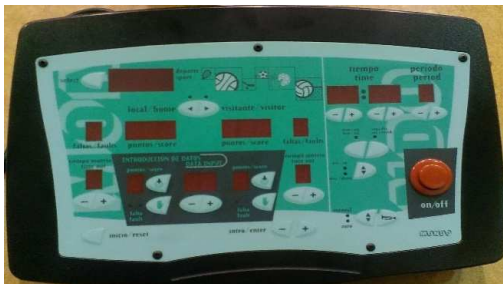






EL OLIVAR (CASA SOCIAL)  
Pab. FUENTES DE EBRO  
CDM. JOSÉ GARCÉS  
Col. MARISTAS  
PDM. SALDUBA

STADIUM VENECIA  
PDM. TENERÍAS



CDM .DELICIAS  
Col. DOCTOR AZÚA  
CDM. DUQUESA VILLAHERMOSA  
PAB. EJEJA  
CDM. LA GRANJA  
Pab. LA MUELA  
Col. LA SALLE MONTEMOLÍN  
IES. PILAR LORENGAR  
Pab. PRÍNCIPE FELIPE  
Pab. SIGLO XXI B  
STADIUM CASABLANCA  
UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> Pulsar el botón <SELECT> hasta que ponga <BSKT>. Pulsar el botón <INICIO/RESET> y, a continuación, el <+> de <INTRO/ENTER> . Asegurarse que la consola del tiempo está en modo <desc>, sino es lo primero que hacemos antes de empezar. Ponemos 0 en <periodo> con los botones <->/<+>. Nos aseguramos también que la bocina/claxon está en <auto>. <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> En la parte de «tiempo» pulsamos el botón <min/seg> [se iluminará] y usaremos los botones <->/<+> para poner los minutos y <on/off> para iniciar/parar el reloj de partido.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Con el botón <+> de <periodo> subimos los cuartos. Cambiar el número de jugador para que las faltas las acumule nuevamente. Si no cambiamos el número de jugador nos pondrá <ERROR> al subir las faltas y no las acumulara.		
Tiempo de Partido	Pulsando el botón <+> de <periodo> suben automáticamente los 10'.	Rectificar	Con los botones <+>/<-> de los minutos y los botones <+>/<-> de los segundos. EN EL ÚLTIMO MINUTO DE CADA CUARTO (0:59 a 0:00) si tenemos que rectificar, los segundos lo haremos con el botón de los minutos y las décimas con el botón de los segundos. UNA VEZ QUE TENEMOS LAS CIFRAS DEL TIEMPO NOS ASEGURAMOS DE PULSAR EL BOTÓN DE SEGUNDOS.
PARA LOS PUNTOS Y FALTAS CADA CUARTO ELEGIREMOS UN NÚMERO DE JUGADOR DIFERENTE (botones <+> <->) en <jugador>			
Puntos	En la parte de <Introducción de datos> pulsamos el botón <puntos> (cada pulsación es 1 punto) Y CONFIRMARLOS (para que suban al acumulado) con el botón <+> de <Intro/Enter>.	Rectificar	De la misma manera que los subimos, los bajamos pulsando el botón <-> de <Intro/Enter>.
Faltas	En la parte de <Introducción de datos> pulsamos el botón <faltas> Y CONFIRMARLA (para que suban al acumulado) con el botón <+> de <Intro/Enter>.	Rectificar	De la misma manera que los subimos, los bajamos pulsando el botón <-> de <Intro/Enter>.
Tiempos Muertos	Con el botón <+> situado debajo de <tiempo muerto>. Si nos equivocamos de equipo, con el botón <-> lo quitamos.		
Claxon/Bocina	Situada en la consola del tiempo y señalada con el dibujo de una bocina. Siempre en <auto> para que suene al final del tiempo de cada cuarto. Cuando hay que conceder sustituciones y/o tiempos muertos en <auto> se puede hacer.		
Observaciones	Al finalizar el segundo cuarto, subiremos los 10' del descanso, pulsando el botón <+> de periodo y subirán 10 minutos. A continuación pulsamos el botón <-> de periodo (nos bajará a 2, pero se habrá reseteado) y pulsamos el botón <ON/OFF> para comenzar el intervalo del descanso. Al finalizar procedemos igual que cualquier cuarto.		

Seleccionar modo: **BSKT**

Subir/bajar **puntos** [1, 2 ó 3] (aparece 1, 2 ó 3 en el display) y a continuación pulsar botón <+> en intro/enter para subir el/los punto(s) o <-> intro/enter para restarlo(s).

Subir <+> o restar <-> minutos/segundos y segundos/décimas

Subir cuarto

Subir/Bajar Tiempos Muertos equipo A

Reloj ascendente / descendente

Resetear el crono. Y, a continuación el <+> en intro/enter

Poner en marcha/detener el reloj de partido

Nº jugador

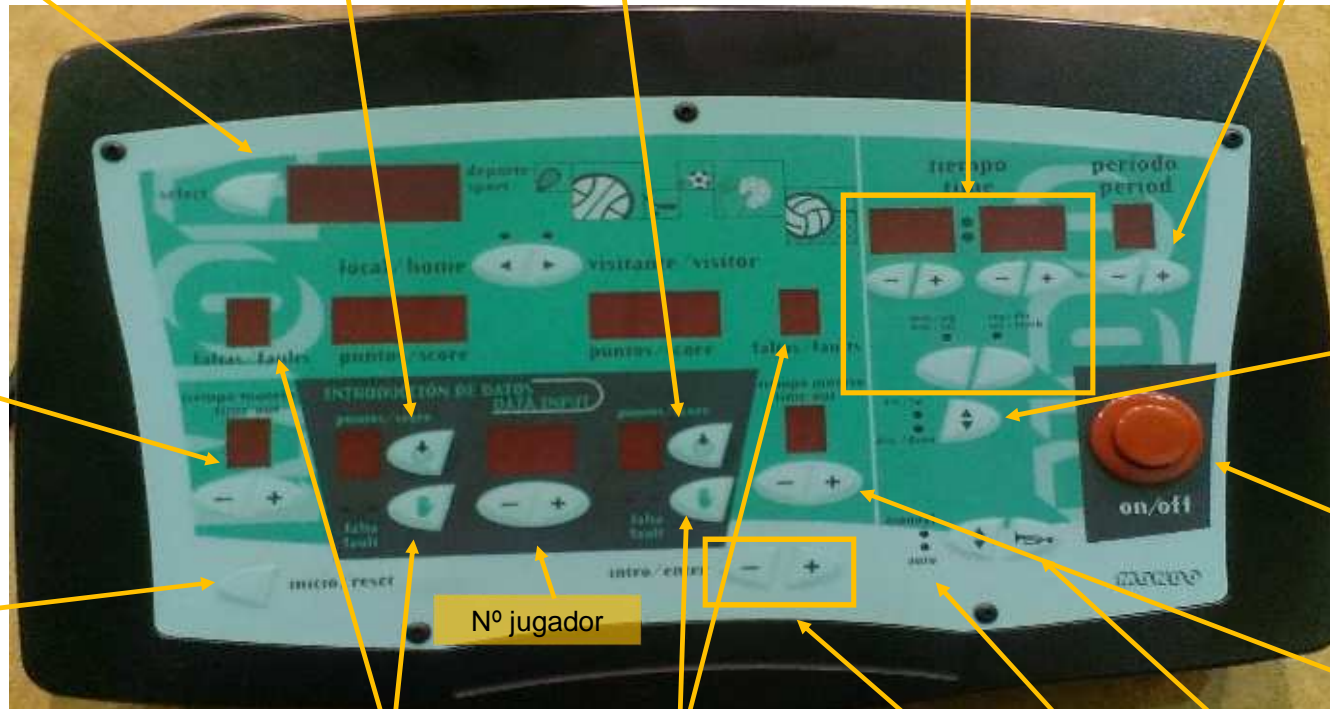
Subir/Bajar Tiempos Muertos equipo B

Subir/bajar **faltas** [1 ó 2] (se ilumina 1 ó 2 luces rojas) y a continuación pulsar botón <+> en intro/enter para subir la(s) falta(s) o <-> intro/enter para restarla(s).

Certificar en el electrónico

Bocina

Siempre en <auto>







CN. HELIOS  
CDM. MUDÉJAR



EL OLIVAR ARENA  
PALACIO UTEBO  
PAB. SIGLO XXI A

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> Pulsar el botón <INICIO/RESET> y, a continuación, el <+> de <INTRO/ENTER> . Asegurarse que la consola del tiempo está en modo <desc>, sino es lo primero que hacemos antes de empezar. Ponemos 0 en <periodo> con los botones <->/<+>. Nos aseguramos también que la bocina/claxon está en <auto>. <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> En la parte de «tiempo» usar los botones <->/<+> para poner los minutos y <on/off> para iniciar/parar el reloj de partido.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Con el botón <+> de <periodo> subimos los cuartos. Cambiar el número de jugador para que las faltas las acumule nuevamente. Si no cambiamos el número de jugador nos pondrá <ERROR> al subir las faltas y no las acumulara.		
Tiempo de Partido	En «tiempo» pulsamos el botón <min+seg> [se iluminará en rojo] y el botón <+> correspondiente a los minutos. UNA VEZ PUESTOS LOS MINUTOS VOLVEMOS A PULSAR EL BOTÓN <min+seg> [ya no aparecerá iluminada] y con el botón rojo <on/off> lo ponemos en marcha y lo paramos.	Rectificar	Con los botones <+>/<-> de los minutos y los botones <+>/<-> de los segundos. EN EL ÚLTIMO MINUTO DE CADA CUARTO (0:59 a 0:00) si tenemos que rectificar, los segundos lo haremos con el botón de los minutos y las décimas con el botón de los segundos. UNA VEZ QUE TENEMOS LAS CIFRAS DEL TIEMPO NOS ASEGURAMOS DE PULSAR EL BOTÓN DE SEGUNDOS.
PARA LOS PUNTOS Y FALTAS CADA CUARTO ELEGIREMOS UN NÚMERO DE JUGADOR DIFERENTE (botones <+> <->) en <jugador>			
Puntos	CON EL BOTÓN <select>, situado en la parte inferior a la izquierda, iluminada en <punto>, usar el botón <+> en <puntos/faltas> Y CONFIRMARLOS (para que suban al acumulado) con el botón <+> situado en la parte inferior derecha.	Rectificar	CON EL BOTÓN <select>, situado en la parte inferior a la izquierda, iluminada en <punto>, usar el botón <+> <-> en <puntos/faltas> Y CONFIRMAR (para que se rectifique en el acumulado) con el botón <+> <-> situado en la parte inferior derecha.
Faltas	CON EL BOTÓN <select>, situado en la parte inferior a la izquierda, iluminada en <falta>, usar el botón <+> en <puntos/faltas> Y CONFIRMARLA (para que suban al acumulado) con el botón <+> situado en la parte inferior derecha.	Rectificar	CON EL BOTÓN <select>, situado en la parte inferior a la izquierda, iluminada en <punto>, usar el botón <+> <-> en <puntos/faltas> Y CONFIRMAR (para que suban al acumulado) con el botón <+> <-> situado en la parte inferior derecha.
Tiempos Muertos	Con el botón <+> situado debajo de <tiempo muerto>. Si nos equivocamos de equipo, con el botón <-> lo quitamos.		
Claxon/Bocina	Situada en la consola del tiempo y señalada con el dibujo de una bocina. Siempre en <auto> para que suene al final del tiempo de cada cuarto. Cuando hay que conceder sustituciones y/o tiempos muertos en <auto> se puede hacer.		
Observaciones	Al finalizar el segundo cuarto, subiremos los 10' del descanso, pulsando el botón <+> de periodo y subirán 10 minutos. A continuación pulsamos el botón <-> de periodo (nos bajará a 2, pero se habrá reseteado) y pulsamos el botón <ON/OFF> para comenzar el intervalo del descanso. Al finalizar procedemos igual que cualquier cuarto.		

Seleccionar modo: **BSKT 16 PLAYERS**

Subir o bajar **puntos** (1,2 o 3). Pulsar el botón (aparece 1, 2 o 3 en el display) y a continuación pulsar botón ⊕ intro/enter para subir el/los punto/s o ⊖ intro/enter para restarlo/s.

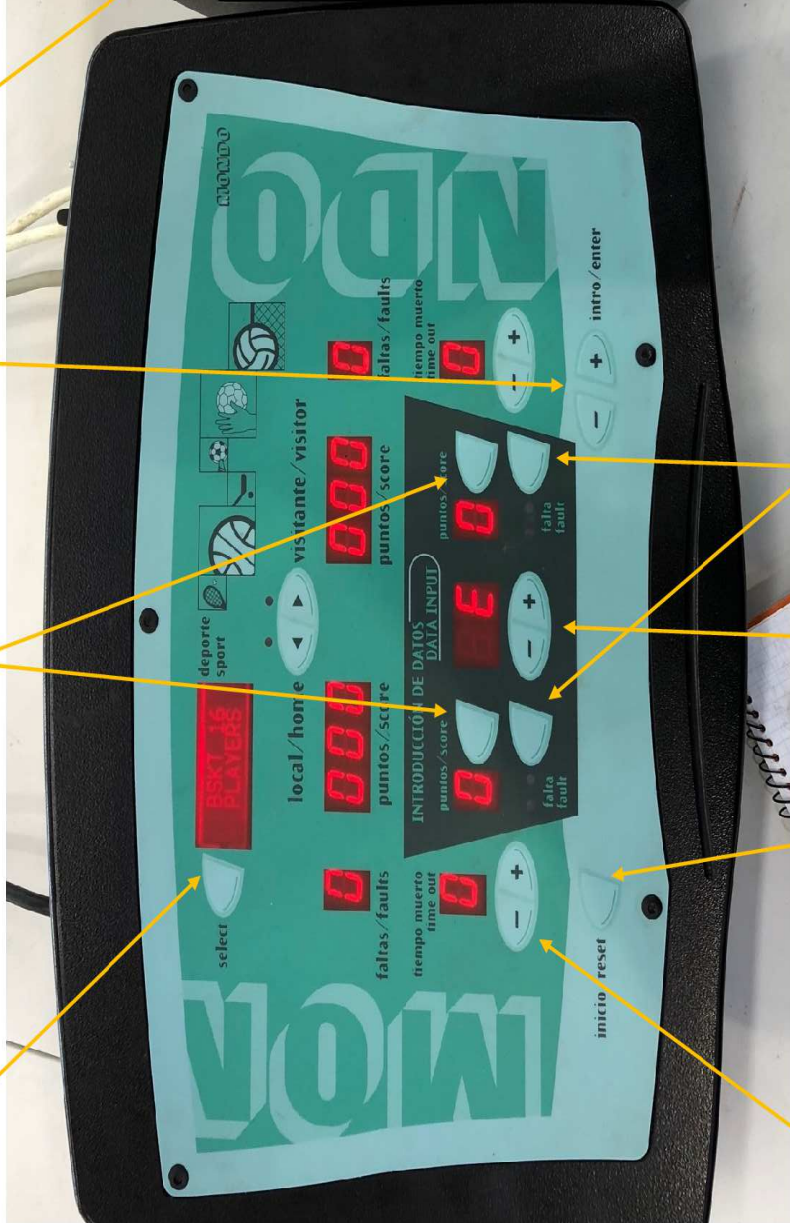
Botones ⊕ y ⊖ para aceptar los cambios en el marcador de puntos y faltas

Botón para seleccionar modo ascendente o **descendente**

Modificar **minutos/segundos y segundos/décimas** de partido

Botones para modificar el **periodo/cuarto** del partido

Botón para **continuar o detener** el tiempo de partido.



Subir o bajar **tiempos muertos**

Para **resetear** el marcador, pulsar este botón seguido del botón ⊕ intro/enter

Seleccionar **número de jugador**

Subir o bajar **faltas** (1 o 2 máximo). Pulsar el botón (se enciende 1 o los 2 pilotos rojos de arriba) y a continuación pulsar botón ⊕ intro/enter para subir la/s falta/s o ⊖ intro/enter para restarla/s.

Seleccionar **modo automático** o manual para el claxon o bocina.

Pulsar estos botones **antes y después** de modificar el tiempo para **minutos/segundos** (izquierda) o **segundos/décimas** (derecha)

Claxon o bocina.



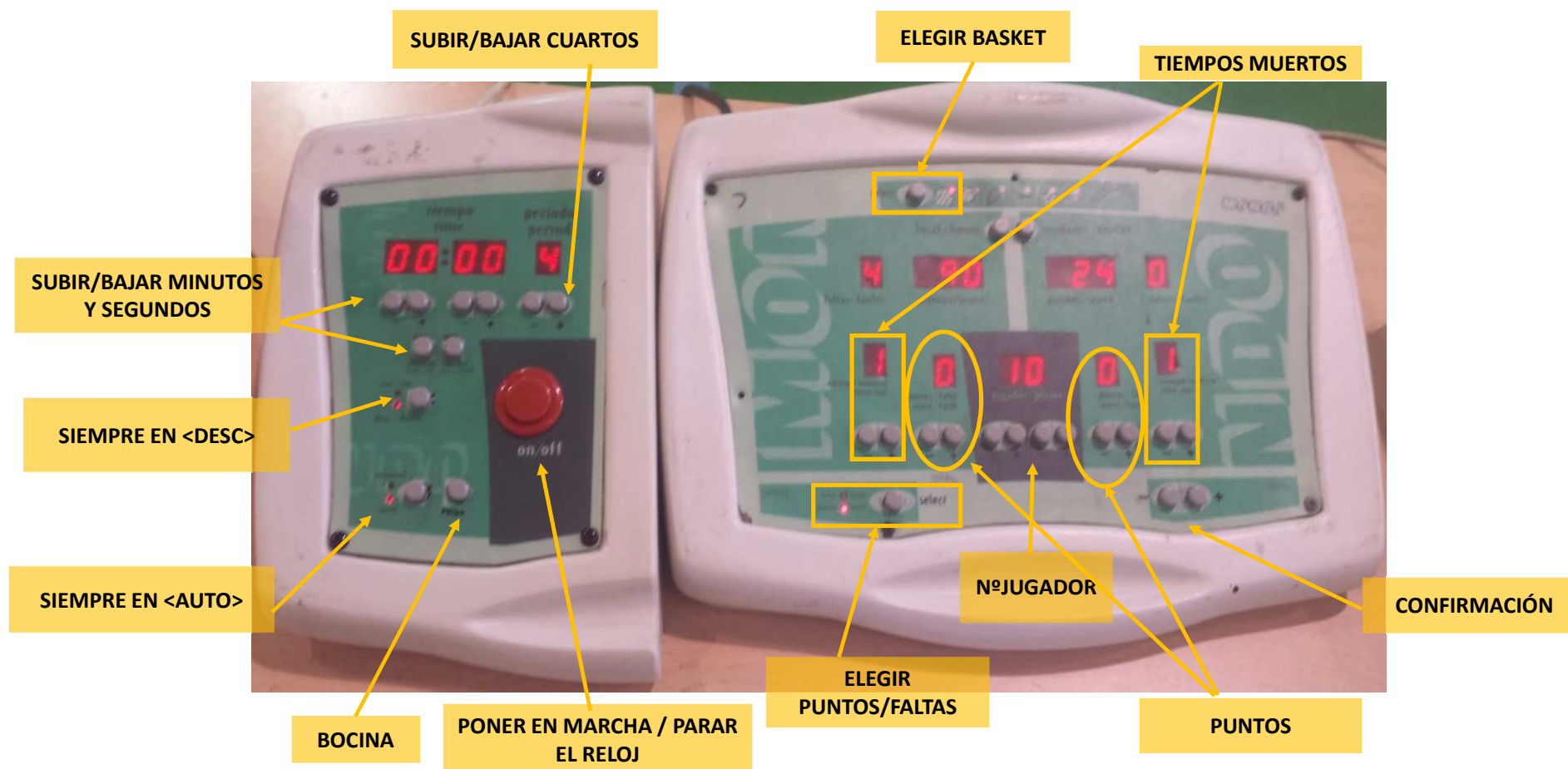
PAB. JUAN DE LANUZA (UTEBO)  
STADIUM CASABLANCA



Col. EL SALVADOR

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> Asegurarse que la consola del tiempo está en modo <desc>, sino es lo primero que hacemos antes de empezar. Ponemos 0 en <periodo> con los botones <->/<+>. Nos aseguramos también que la bocina/claxon está en <auto>. <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> En la parte de «tiempo» usar los botones <->/<+> para poner los minutos y <on/off> para iniciar/parar el reloj de partido. * Si no se ha reseteado la consola del marcador, pulsamos, a la vez, los botones <+> del <tiempo> [en algunos modelos hay que pulsar también el <+> del <periodo>] hasta que se ponga el marcador a 0. Si no, bajaremos los puntos uno a uno.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Con el botón <+> de <periodo> subimos los cuartos.		
Tiempo de Partido	En «tiempo» pulsamos el botón <min+seg> [se iluminará en rojo] y el botón <+> correspondiente a los minutos. UNA VEZ PUESTOS LOS MINUTOS VOLVEMOS A PULSAR EL BOTÓN <min+seg> [ya no aparecerá iluminada] y con el botón rojo <on/off> lo ponemos en marcha y lo paramos.	Rectificar	Con los botones <+>/<-> de los minutos y los botones <+>/<-> de los segundos. EN EL ÚLTIMO MINUTO DE CADA CUARTO (0:59 a 0:00) si tenemos que rectificar, los segundos lo haremos con el botón de los minutos y las décimas con el botón de los segundos. UNA VEZ QUE TENEMOS LAS CIFRAS DEL TIEMPO NOS ASEGURAMOS DE PULSAR EL BOTÓN DE SEGUNDOS.
PARA LOS PUNTOS Y FALTAS CADA CUARTO ELEGIREMOS UN NÚMERO DE JUGADOR DIFERENTE (botones <+> <->) en <jugador> ASEGURÁNDONOS DE QUE EL NÚMERO DE JUGADOR ESTÁ EN LOS DOS EQUIPOS.			
Puntos	CON EL BOTÓN <select>, situado en la parte inferior a la izquierda, iluminada en <punto>, usar el botón <+> en <puntos/faltas> Y CONFIRMARLOS (para que suban al acumulado) con el botón <+> situado en la parte inferior derecha.	Rectificar	CON EL BOTÓN <select>, situado en la parte inferior a la izquierda, iluminada en <punto>, usar el botón <+> <-> en <puntos/faltas> Y CONFIRMAR (para que se rectifique en el acumulado) con el botón <+> <-> situado en la parte inferior derecha.
Faltas	CON EL BOTÓN <select>, situado en la parte inferior a la izquierda, iluminada en <falta>, usar el botón <+> en <puntos/faltas> Y CONFIRMARLA (para que suban al acumulado) con el botón <+> situado en la parte inferior derecha.	Rectificar	CON EL BOTÓN <select>, situado en la parte inferior a la izquierda, iluminada en <punto>, usar el botón <+> <-> en <puntos/faltas> Y CONFIRMAR (para que suban al acumulado) con el botón <+> <-> situado en la parte inferior derecha.
Tiempos Muertos	Con el botón <+> situado debajo de <tiempo muerto>. Si nos equivocamos de equipo, con el botón <-> lo quitamos.		
Claxon/Bocina	Situada en la consola del tiempo y señalada con el dibujo de una bocina. Siempre en <auto> para que suene al final del tiempo de cada cuarto. Cuando hay que conceder sustituciones y/o tiempos muertos en <auto> se puede hacer.		
Observaciones	Al finalizar el cuarto y cambiar al siguiente, en la consola sí que las faltas se reinician pero no en el marcador. Antes de comenzar el cuarto, subimos y bajamos una falta a cada equipo para que queden a cero.		





- **PARA SUBIR PUNTOS:** EL BOTÓN <ELEGIR PUNTOS/FALTAS> DEBE ESTAR EN <PUNTOS> (PULSAR <SELECT> PARA ELEGIR), PULSAREMOS EL BOTÓN <+> DEL EQUIPO CORRESPONDIENTE Y A CONTINUACIÓN EL BOTÓN <+> EN CONFIRMACIÓN.
- **PARA SUBIR FALTAS:** EL BOTÓN <ELEGIR PUNTOS/FALTAS> DEBE ESTAR EN <FALTAS> (PULSAR <SELECT> PARA ELEGIR), PULSAREMOS EL BOTÓN <+> DEL EQUIPO CORRESPONDIENTE Y A CONTINUACIÓN EL BOTÓN <+> EN CONFIRMACIÓN.
- **RECORDAR UNA VEZ QUE PONGAMOS LA FALTA, CAMBIAR A PUNTOS.**



EL OLIVAR FRONTON  
PAB.MALLÉN

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> Pulsar el botón <INICIO RESET>. Asegurarse que la consola del tiempo está en modo <desc>, sino es lo primero que hacemos antes de empezar. Nos aseguramos también que la bocina/claxon está en <auto>. <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> Pulsamos el botón <+> de <PERIODO>, subirán 10'. A partir de pulsar el botón <PERIODO> ya podemos modificar el tiempo. Pulsamos <SELEC> hasta que se ilumine <MINUTOS> y con el botón <+> de <MODIFICAR> ponemos los 20'.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Con el botón <+> de <periodo> subimos los cuartos.		
Tiempo de Partido	Pulsando el botón <+> de <periodo> suben automáticamente los 10'.	Rectificar	Pulsamos <SELEC> hasta que se ilumine lo que deseamos modificar y con los botones <+>/<-> de <MODIFICAR> rectificamos.
Puntos	En la parte superior pulsamos el botón <SELEC> hasta que se ilumine <PUNTOS>. Con el botón <+> de la izquierda subimos los puntos del equipo A y con el botón <+> de la derecha los del equipo B.	Rectificar	De la misma manera que los subimos, los bajamos pulsando el botón <-> de los puntos del equipo que deseamos modificar.
Faltas	En la parte superior pulsamos el botón <SELEC> hasta que se ilumine <FALTAS>. Con el botón <+> de la izquierda subimos las faltas del equipo A y con el botón <+> de la derecha las del equipo B.	Rectificar	De la misma manera que las subimos, las bajamos pulsando el botón <-> de las faltas del equipo que deseamos modificar.
Tiempos Muertos	En la parte superior pulsamos el botón <SELEC> hasta que se ilumine <TIEMPO MUERTO>. Con el botón <+> de la izquierda subimos los faltas del equipo A y con el botón <+> de la derecha los del equipo B. Si tenemos que rectificar lo haremos con el botón <-> del equipo que deseamos modificar.		
Claxon/Bocina	Señalada con el dibujo de una bocina. Siempre en <auto> para que suene al final del tiempo de cada cuarto. Cuando hay que conceder sustituciones y/o tiempos muertos en <auto> se puede hacer.		
Observaciones	Comprobar si las faltas acumuladas y los tiempos muertos se reflejan en el electrónico. Si no se reflejan no hace falta subirlas.		



Seleccionar lo que queremos subir del equipo A con el botón <selec> y modificarlo con los botones <+>/ <->

Seleccionar lo que queremos subir del equipo B con el botón <selec> y modificarlo con los botones <+>/ <->

Seleccionar lo que queremos modificar con el botón <selec> y modificarlo con los botones <->/ <+>

Resetear

Siempre en <desc>

Sube los 10' del cuarto

Poner en marcha/detener el reloj de partido

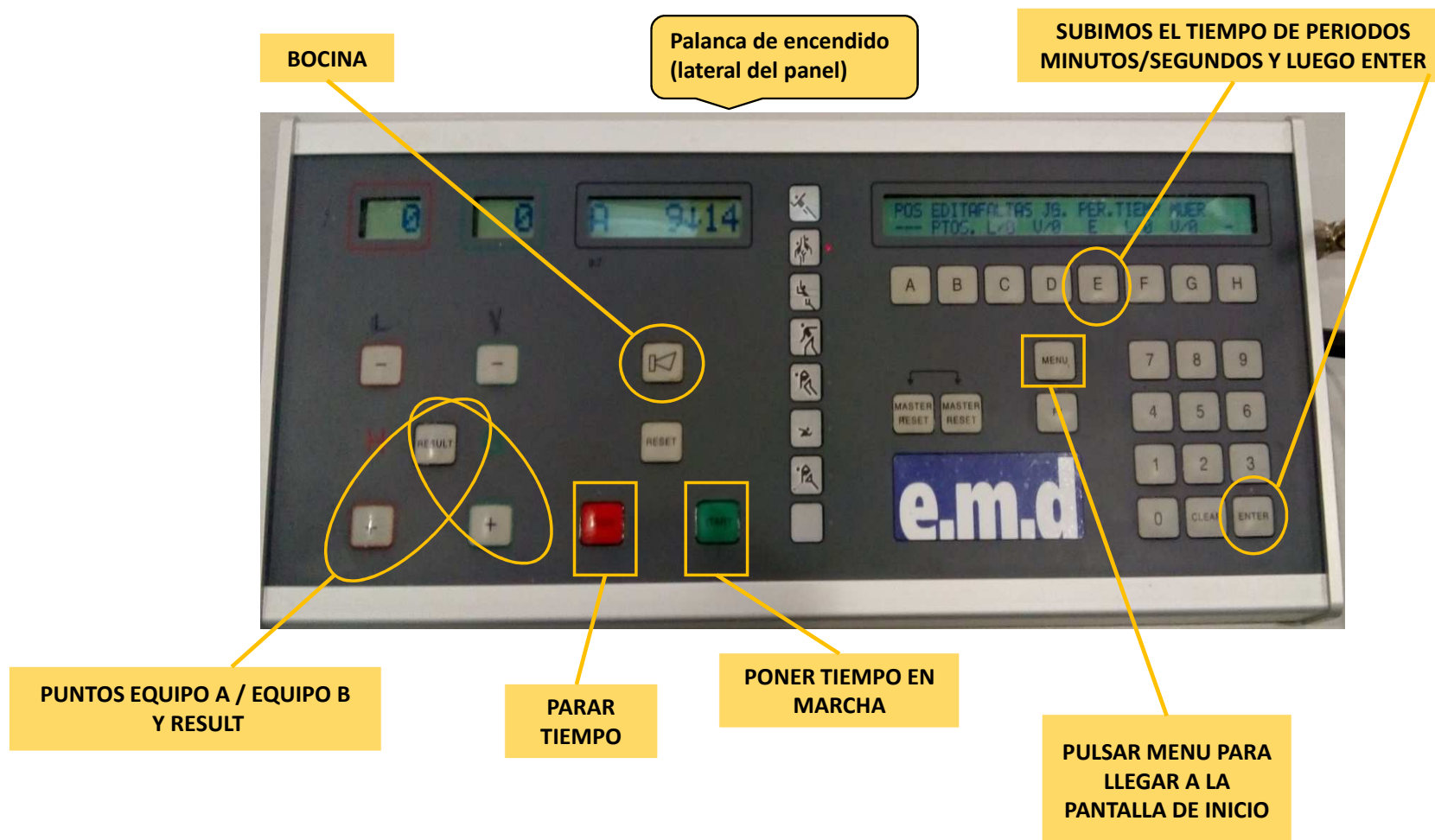
Siempre en <auto>

Bocina



CDM. ACTUR V  
 Pab LA ALMUNIA DE DOÑA GODINA  
 CDM.RÍO EBRO  
 Pab. TARAZONA  
 UNIVERSIDAD SAN JORGE  
 CDM. VALDEFIERRO

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> En la pantalla 1 pulsamos el botón <MENU> y comprobamos que el tiempo está descendente (botón <G>), si no está descendente, pulsamos el botón. <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> Pulsamos el botón <E> y con los números seleccionamos el tiempo. Pulsamos <MENU> y <ENTER>.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Al finalizar el tiempo del intervalo nos pondrá 2:00. Pulsamos <RESET> y aparecerán los 10:00 del cuarto. *El número de cuarto sube automáticamente. Nos pondrá cuarto 2. Estando en la pantalla 2 pulsamos el botón <H> y luego el botón <E> y nos bajará el cuarto.		
Tiempo de Partido	Al finalizar cada cuarto, aparecerán los 2:00 minutos del intervalo. Pulsaremos <RESET> y saldrán los 10:00.	Rectificar	De la misma manera que subimos el tiempo. Con el teclado numérico y validando el tiempo puesto con <ENTER>.
Puntos	Con el botón <+> de la izquierda subiremos los puntos del equipo local y con el botón <+> de la derecha los del equipo visitante. UNA VEZ QUE PULSEMOS LOS PUNTOS TENEMOS QUE PULSAR EL BOTÓN <RESULT> PARA QUE SUBAN AL MARCADOR.	Rectificar	Con el botón <-> de la izquierda restamos los puntos del equipo local y con el botón <-> de la derecha los del equipo visitante. UNA VEZ QUE PULSEMOS LOS PUNTOS TENEMOS QUE PULSAR EL BOTÓN <RESULT> PARA QUE SE RECTIFIQUE EN EL MARCADOR.
Faltas	En la pantalla 2 utilizaremos los botones <C> (equipo local) y <D> (equipo visitante) .	Rectificar	En la pantalla 2 utilizaremos los botones <C> (equipo local) y <D> (equipo visitante).
Tiempos Muertos	En la pantalla 2 utilizaremos los botones <F> (equipo local) y <G> (equipo visitante). En el marcador aparecen los 60”.		
Claxon/Bocina	Usar el botón con el símbolo del altavoz.		
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"><li>Tras el segundo cuarto, hacemos lo mismo que para empezar el siguiente cuarto. NOS ACORDAREMOS DE RESTAR EL CUARTO PARA EMPEZAR EN EL TERCERO.</li><li>Para resetear por completo pulsar los 2 botones &lt;MASTER RESET&gt; a la vez, y volver a empezar seleccionando baloncesto.</li><li>Ni las faltas acumuladas ni los Tiempos Muertos los subiremos al marcador.</li></ul>		

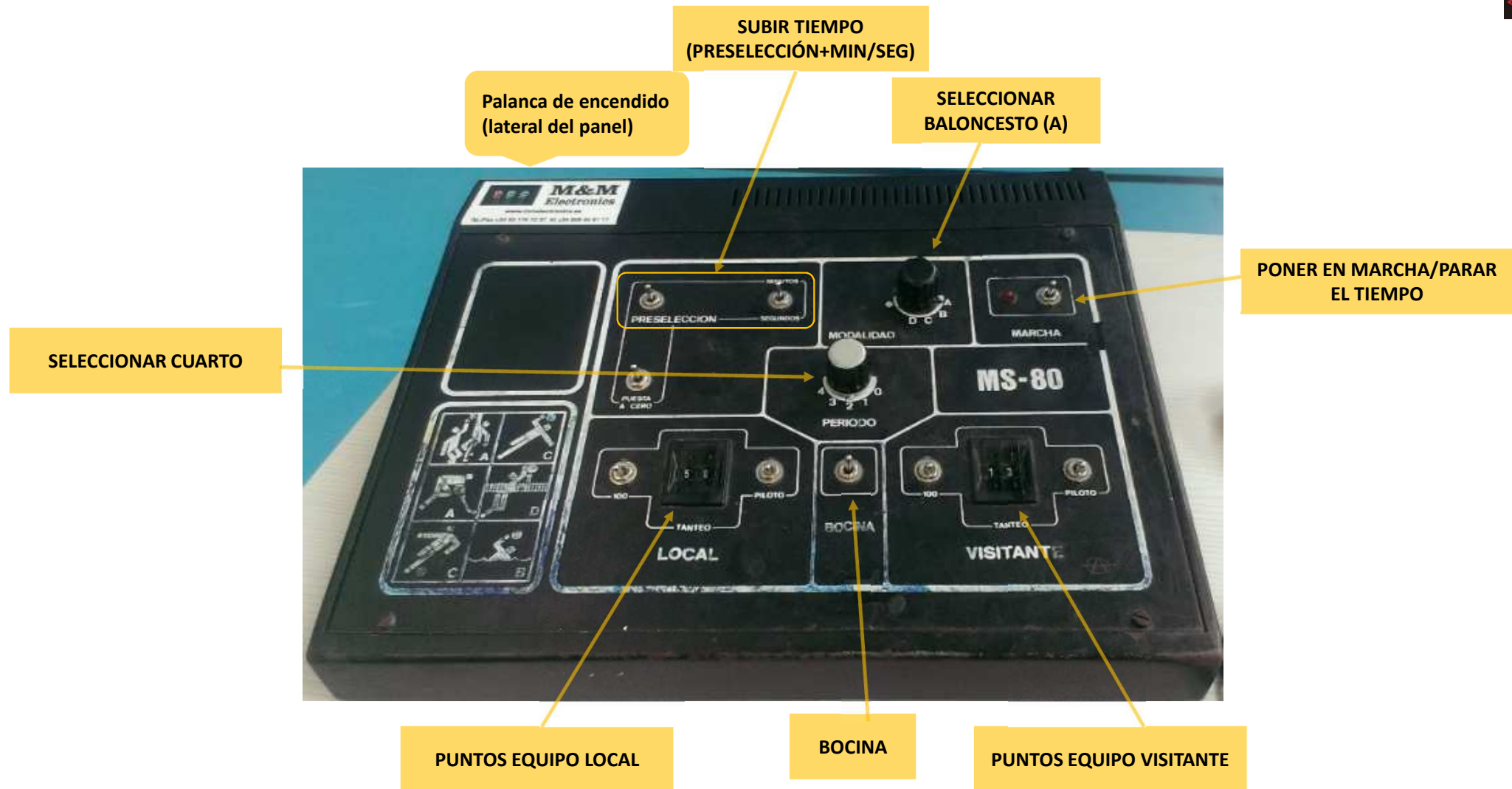






Pab. ALCORISA  
PDM. CÉSARAUGUSTO  
Pab CUARTE DE HUERVA

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> En <MODALIDAD> seleccionamos la <A>, que corresponde a baloncesto. <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> Pulsamos la palanca <PRESELECCIÓN> y, a la vez, la de <MINUTOS>, hasta los 20'. Lo pondremos en marcha con la palanca <MARCHA>.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Al finalizar el tiempo del intervalo previo al inicio, con la ruleta <PERIODO> seleccionamos el <1>. Al finalizar cada cuarto y antes de empezar el siguiente, seleccionaremos el que corresponda.		
Tiempo de Partido	Pulsamos la palanca <PRESELECCIÓN> y, a la vez, la de <MINUTOS> hasta 10'.	Rectificar	Pulsamos la palanca <PRESELECCIÓN> a la vez que la de <MINUTOS>/<SEGUNDOS> según queramos rectificar.
Puntos	En <TANTEO> iremos subiendo los puntos con las ruletas correspondientes (la de la derecha sube las unidades y la de la izquierda las decenas. Si un equipo llega a los 100 puntos pulsaremos la palanca <100> y aparecerá en el marcador).	Rectificar	De la misma manera que subimos los puntos con la ruleta, los podemos bajar.
Faltas	No se pueden subir. Podemos poner cuando un equipo llega a las cuatro faltas de equipo pulsando la palanca <PILOTO>.	Rectificar	No se pueden subir.
Tiempos Muertos	No se pueden subir.		
Claxon/Bocina	Pulsar la palanca <BOCINA>.		
Observaciones	Para poner el tiempo a cero, pulsaremos la palanca <PRESELECCIÓN> a la vez que la de <PUESTA A CERO>.		



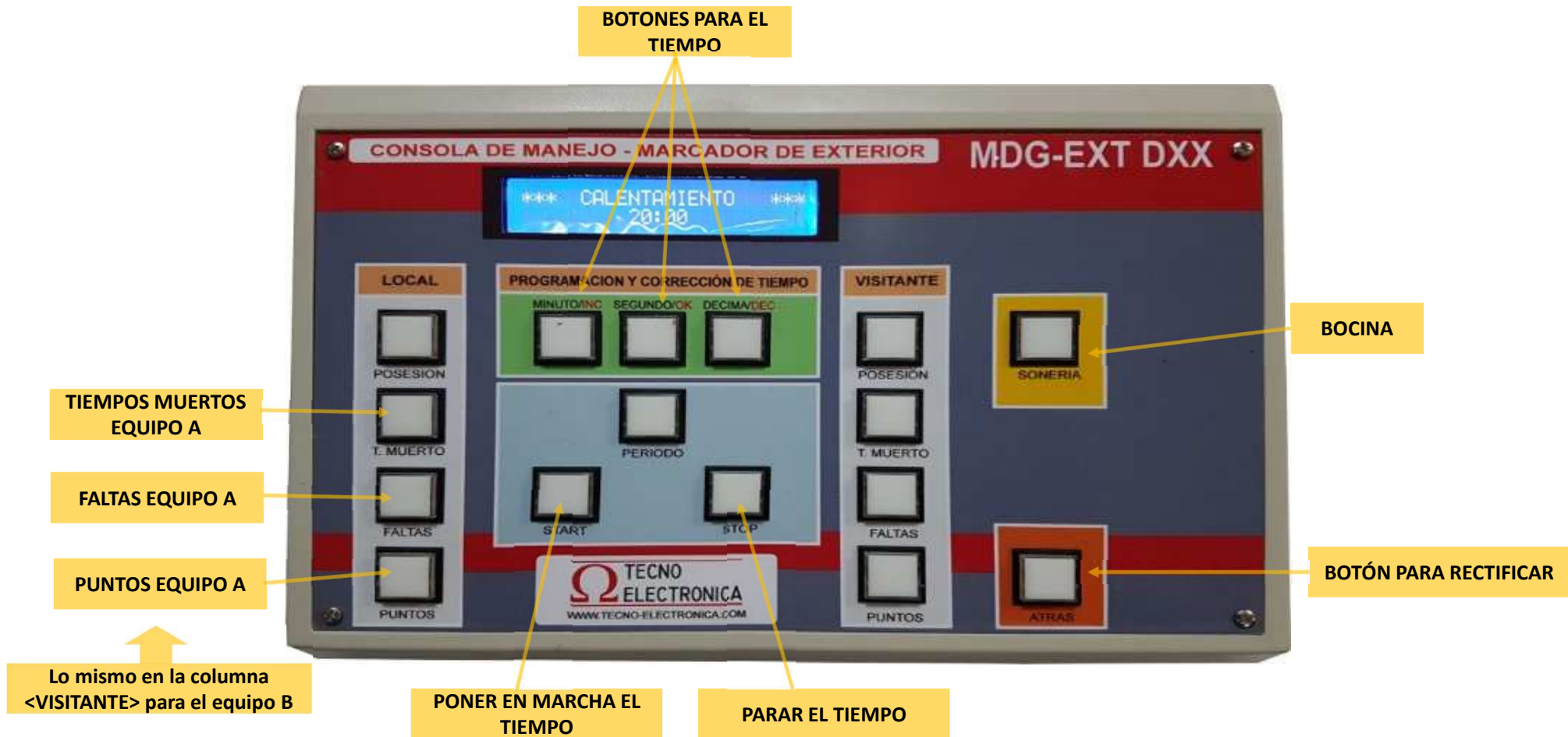


Pab. ALCAÑIZ  
Pab. PEDROLA



Pab. EJEA FRONTÓN

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> Tras conectarlo ponemos baloncesto con el botón <DEC> y pulsamos el botón <OK>. Nos aparecerá en la pantalla los 20' del «CALENTAMIENTO». Lo pondremos en marcha con el botón <START>.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Al finalizar el tiempo del intervalo previo al inicio, dejamos que suene y automáticamente aparecerá el 1 <sup>er</sup> cuarto. Cuando acaba el 1 <sup>er</sup> cuarto nos pondrá 2' del intervalo. Con el reloj parado, pulsamos el botón <STOP> 2 veces y nos pondrá los 10' del 2º cuarto. Cuando acaba el 2º cuarto nos pondrá 15' de descanso. Con el reloj parado, pulsamos el botón <ATRÁS> a la vez que el botón <MINUTO> y ponemos los 10'. Para el 3 <sup>er</sup> y 4º cuarto procedemos de la misma manera. En caso de prórroga(s) hacemos la misma operación, bajando el tiempo hasta los 5' (pulsando el botón <ATRÁS> a la vez que el botón <MINUTO> .		
Tiempo de Partido	Subimos los minutos tal y como se describe en el apartado anterior.	Rectificar	Pulsando el botón <ATRÁS> a la vez que el botón <MINUTO>, <SEGUNDO> o <DÉCIMA> (en función de lo que tengamos que rectificar).
Puntos	Pulsando el botón <PUNTOS> (cada pulsación sube 1 punto).	Rectificar	Pulsando el botón <ATRÁS> a la vez que el botón <PUNTOS> hasta poner el tanteo correcto.
Faltas	Pulsando el botón <FALTAS>. No las subimos.	Rectificar	Pulsando el botón <ATRÁS> a la vez que el botón <FALTAS>.
Tiempos Muertos	Pulsando el botón <TIEMPO MUERTO>. No los subimos.		
Claxon/Bocina	Pulsar el botón <SONERIA>:		
Observaciones	Si no está en modo automático, los cuartos los subiremos con el botón <PERIODO>, las faltas acumuladas las bajaremos pulsando el botón <ATRÁS> a la vez que el de <FALTAS>, y los tiempos muertos, tras el 2º cuarto, pulsando el botón <ATRÁS> a la vez que el de <TIEMPO MUERTO>.		





Col. LA SALLE GRAN VÍA  
IES. MIGUEL CATALÁN  
Col. MONTEARAGÓN  
Col. MARÍA ROSA MOLAS  
CN. HELIOS (torneos)

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<p><b>Apagar y conectar</b> Resetear con el botón &lt;CLEAR&gt;.</p> <p><b>Seleccionar «BALONCESTO» con el botón &lt;GAME SELECT&gt;</b></p> <p><b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> En la parte de «TIMER» usar los botones &lt;M+1&gt;/&lt;M-1&gt; para poner los minutos y &lt;START/STOP&gt; para iniciar/parar el reloj de partido. Para reiniciar el tiempo podemos darle al botón «RESET TIMER».</p> <p>* Acordarse seleccionar en la parte de «TIMER» el botón &lt;1/10 SEC&gt; para que el último minuto sea con décimas de segundo.</p> <p>* La parte de «SHOT CLOCK» no se toca durante el partido y debemos tenerlo en «00».</p>		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Con el botón <SET CLR> subimos los cuartos (aparecerán en el marcador puntos rojos).		
Tiempo de Partido	En «TIMER»: - Si el reloj de partido no ha llegado a 0:00, lo podemos poner con el botón <CLEAR> . - Con los botones <M+1>/<M-1> ponemos los minutos y con el botón rojo <START/STOP> iniciamos/paramos el reloj de partido.	Rectificar	Con los botones <M+1>/<M-1> de los minutos y los botones <S+1>/<S-1> de los segundos.
Puntos	En «SCORE» usar el botón <+1> para subir los puntos.	Rectificar	Con los botones <+1>/<-1> del «SCORE».
¡¡OJO!! LADO IZQUIERDO=VISITANTE (GUEST) // LADO DERECHO=LOCAL (HOME)			
Faltas	Usar el botón <FOUL+1> que corresponda. Con el botón <FOUL CLR> ponemos a 0 las faltas.	Rectificar	Con los botones <FOUL+1>/<FOUL-1> poner las que correspondan.
Tiempos Muertos	No se pueden subir.		
Claxon/Bocina	Usar el botón amarillo <HORN>. Se puede modificar el volumen con el botón <VOLUME>.		
Observaciones	En caso de prórroga: los 5’ los pondremos como se indica en Tiempo de Partido.		





**SUBIR CUARTO**

**[+1] SUBIR MINUTOS Y SEGUNDOS**  
**[-1] BAJAR MINUTOS Y SEGUNDOS**

**SIEMPRE A <00>**

**PULSAR PARA QUE EL ÚLTIMO  
MINUTO APAREZCA CON  
DÉCIMAS DE SEGUNDO**

**PONER EL TIEMPO A <0:00>**

## PONER EN MARCHA / PARAR EL RELOJ

## ELEGIR BASKET

## BOCINA

**PUNTOS  
VISITANTE**

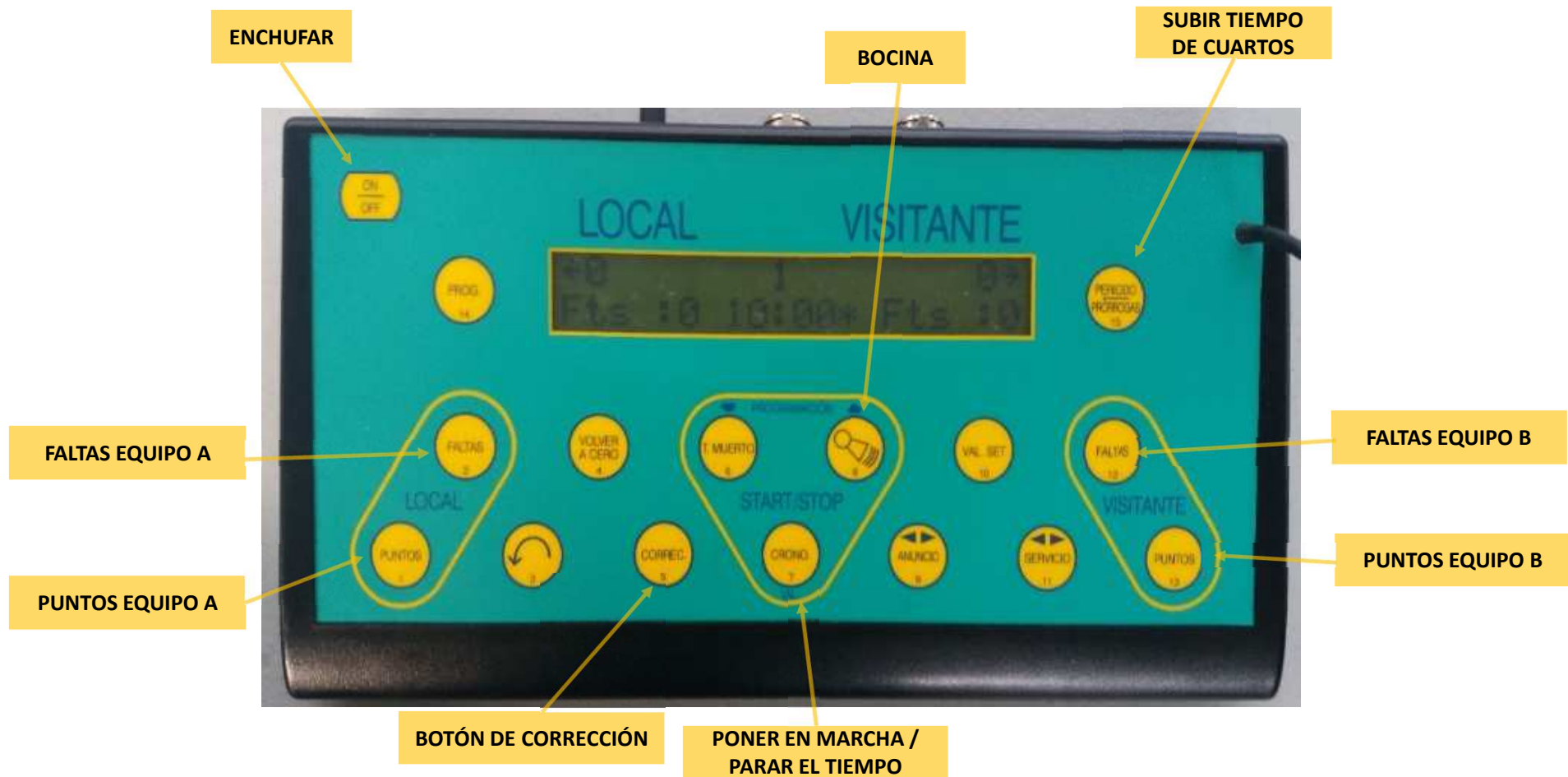
## FALTAS ACUMULADAS

## PUNTOS LOCAL



Col. PIRINEOS SAGRADO CORAZÓN

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	Apagar y conectar Subir los 20 minutos del intervalo SOLO SE PUEDEN PONER 10'. Pulsamos el botón 15 <PERIODO/PRÓRROGAS> y subirán los 10'. Lo pondremos en marcha (y pararemos) con el botón 7 <CRONO>.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Al finalizar el tiempo del intervalo previo al inicio, dejamos que suene completamente y pulsamos el botón 15 <PERIODO/PRÓRROGAS>. Se pondrá el 2º cuarto. Para poner el 1º: mantenemos pulsado el botón 5 <CORREC>, a la vez que pulsamos el botón 15 <PERIODO/PRÓRROGAS>. Al finalizar el primer cuarto, dejamos que suene completamente y pulsamos el botón 15 <PERIODO/PRORROGAS> para subir los 10' del 2º cuarto. Cuando finalizar el 2º cuarto, hacemos lo mismo y subirán los 10' del 3º (será el descanso). Cuando acabe (que nos pondrá 4º cuarto), pulsamos el botón 5 <CORREC> a la vez que pulsamos el botón 15 <PERIODO/PRÓRROGAS> y nos volverá al 3º.		
Tiempo de Partido	Subimos los minutos tal y como se describe en el apartado anterior.	Rectificar	No se puede.
Puntos	Con el botón 1 <PUNTOS>, se suben los del equipo local y con el botón 13 <PUNTOS> los del equipo visitante.	Rectificar	Pulsamos el botón 5 <CORREC> a la vez que el botón 1 ó 13 <PUNTOS>, dependiendo del equipo al que tengamos que rectificar.
Faltas	Con el botón 2 <FALTAS>, se suben las del equipo local y con el botón 12 <FALTAS> las del equipo visitante.	Rectificar	Pulsamos el botón 5 <CORREC> a la vez que el botón 2 ó 12 <FALTAS>, dependiendo del equipo al que tengamos que rectificar.
Tiempos Muertos	No se reflejan en el electrónico.		
Claxon/Bocina	Pulsar el botón con el dibujo de una bocina.		
Observaciones	Hay ocasiones que del tercer cuarto pasa directamente a la prórroga. En este caso, pulsamos el botón 5 <CORREC> a la vez que pulsamos el botón 15 <PERIODO/PRÓRROGAS> y nos pondrá el tercero.		







Col. CORAZONISTAS

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	<b>Apagar y conectar</b> <b>Subir los 20 minutos del intervalo</b> En <MINUTOS> ponemos los 20'. Con el botón <+> de la izquierda ponemos el 2 y con el de la derecha el 0. Pulsamos la palanca <PRESET> para subirlo al electrónico y otra vez para ponerlo en marcha. Si tenemos que pararlo y volverlo a poner en marcha lo haremos con los botones <MARCHA>/<PARO>.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Al finalizar el tiempo del intervalo previo al inicio, con el botón <+> de <TIEMPO> seleccionamos el <1>. Al finalizar cada cuarto y antes de empezar el siguiente, seleccionaremos el que corresponda.		
Tiempo de Partido	En <MINUTOS> ponemos los 10'. Con el botón <+> de la izquierda ponemos el 1 y con el de la derecha el 0. Pulsamos la palanca <PRESET> para subirlo al electrónico y otra vez para ponerlo en marcha. Con los botones <MARCHA>/<PARO> lo ponemos en marcha y lo paramos.	Rectificar	En <MINUTOS>, con los botones <+> / <->. SOLO SE PUEDEN RECTIFICAR MINUTOS.
Puntos	En <PUNTOS>, con el botón <+> subimos los puntos. A la izquierda los del equipo <LOCAL> y a la derecha los del equipo <VISITANTE>.	Rectificar	Con los botones <+>/<-> de <PUNTOS>.
Faltas	En <NºFALTAS>, con el botón <+> subimos las faltas acumuladas. A la izquierda as del equipo <LOCAL> y la derecha las del equipo <VISITANTE>. Cuando un equipo llega a 4 faltas acumuladas en un cuarto, con la palanca <FALTAS LOCAL> / <FALTAS VISITANTE> se iluminará en el electrónico. Se pueden subir las faltas de los jugadores. En la parte central, entre las faltas acumuladas de ambos equipos, usaremos los botones <+>/<-> de <JUGADOR> para elegir el número del jugador que comete la falta y los botones <+>/<-> de <NºFALTA> para indicar la falta que es.	Rectificar	Con los botones <+>/<-> de <NºFALTAS>.
Tiempos Muertos	No se pueden subir.		
Claxon/Bocina	Pulsar el botón <SIRENA>. Para que suene la luz de la palanca <SIN SIRENA> tiene que estar apagada.		
Observaciones	La palanca <ATRÁS>/<ADELANTE> siempre tiene que estar en <ATRÁS> para que el tiempo sea descendente.		

Nº CUARTO

TIEMPO: PONER LOS MINUTOS. PARA EMPEZAR PULSAR <PRESET>. EL RESTO CON < MARCHA>/<PARO>

SÍMBOLO DE BONUS

BOCINA

PUNTOS EQUIPO A

PUNTOS EQUIPO A

FALTAS ACUMULADAS

FALTAS DE JUGADOR

PONER EN MARCHA EL TIEMPO

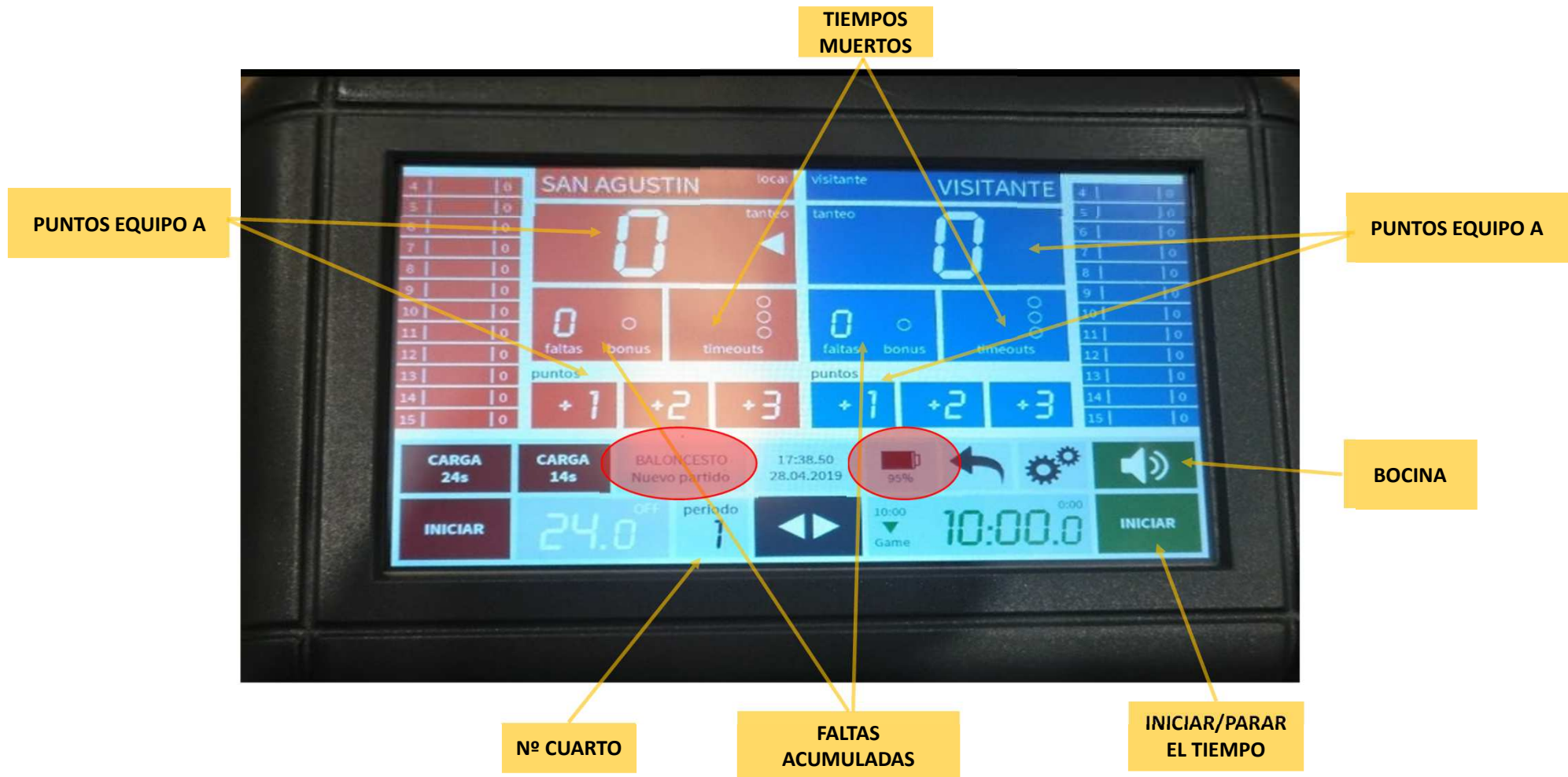
PARAR EL TIEMPO





Pab. SAN AGUSTÍN

Intervalo previo – Inicio de partido			
Reiniciar	Apagar y conectar – Comprobar que lo tenemos en <BALONCESTO> - COMPROBAR EL NIVEL DE BATERÍA. Subir los 20 minutos del intervalo Pulsando <Game> podemos modificar los tiempos. De esta manera pondremos los 20'. Pulsando el botón <INICIAR> al lado del tiempo lo ponemos en marcha. En el momento que pulsamos, pasa a denominarse <PARAR>, que lo presionaremos para detenerlo.		
Durante el partido			
Nº de cuarto	Al finalizar el tiempo del intervalo previo al inicio, pulsando el botón <periodo> seleccionamos el <1>. Al finalizar cada cuarto y antes de empezar el siguiente, seleccionaremos, de la misma manera, el que corresponda.		
Tiempo de Partido	Pulsamos <Game> y ponemos los 10'. Con el botón <INICIAR> lo ponemos en marcha y lo paramos (al iniciar el tiempo pasa a denominarse <PARAR>).	Rectificar	Pulsando en <Game> podemos poner el tiempo deseado.
Puntos	En <puntos>, elegiremos <+1>, <+2> o <+3> según corresponda. La parte izquierda (roja) para el equipo local, y la parte derecha (azul) para el visitante.	Rectificar	Pulsando en el <tanteo> total, podemos rectificar el tanteo arrastrado de cada equipo.
Faltas	Pulsando <faltas> del equipo que corresponda las vamos acumulando.	Rectificar	Pulsando <faltas> del equipo que corresponda podemos rectificarlas.
Tiempos Muertos	Pulsando <timeouts> los vamos subiendo al equipo que corresponda.		
Claxon/Bocina	Pulsar el botón con el símbolo de una bocina, justo encima del de <INICIAR> el tiempo.		
Observaciones	Es una pantalla táctil por lo que su funcionamiento es muy intuitivo y resulta de fácil manejo. El funcionamiento es similar al de una Tablet, por lo que se va realizando, internamente, un seguimiento de las acciones que vamos anotando (NO LO UTILIZAMOS). Podemos llevar la cuenta de 24'' con botón <INICIAR> en el lado izquierdo de la pantalla. Con el botón <CARGA 24s> iniciamos una nueva cuenta de 24'' y con el botón <CARGA 14s> iniciamos una nueva cuenta de 14''. Los jugadores y los entrenadores no lo oyen (PUEDE UTILIZARSE CUANDO VAMOS DOS OFICIALES, DEPENDE DE CADA OFICIAL). En los laterales de cada equipo aparecen los 12 jugadores (la consola permite cambiar los números de jugadores y añadir los puntos y faltas a cada uno, NO LO UTILIZAMOS). ¡¡OJO!! SE TRATA DE UN CRONO INALÁMBRICO POR LO QUE LO PRIMERO QUE HAREMOS SERÁ COMPROBAR EL NIVEL DE BATERÍA. EN CASO DE ESTAR BAJA, PEDIREMOS EL CABLE PARA ENCHUFARLO A LA RED.		





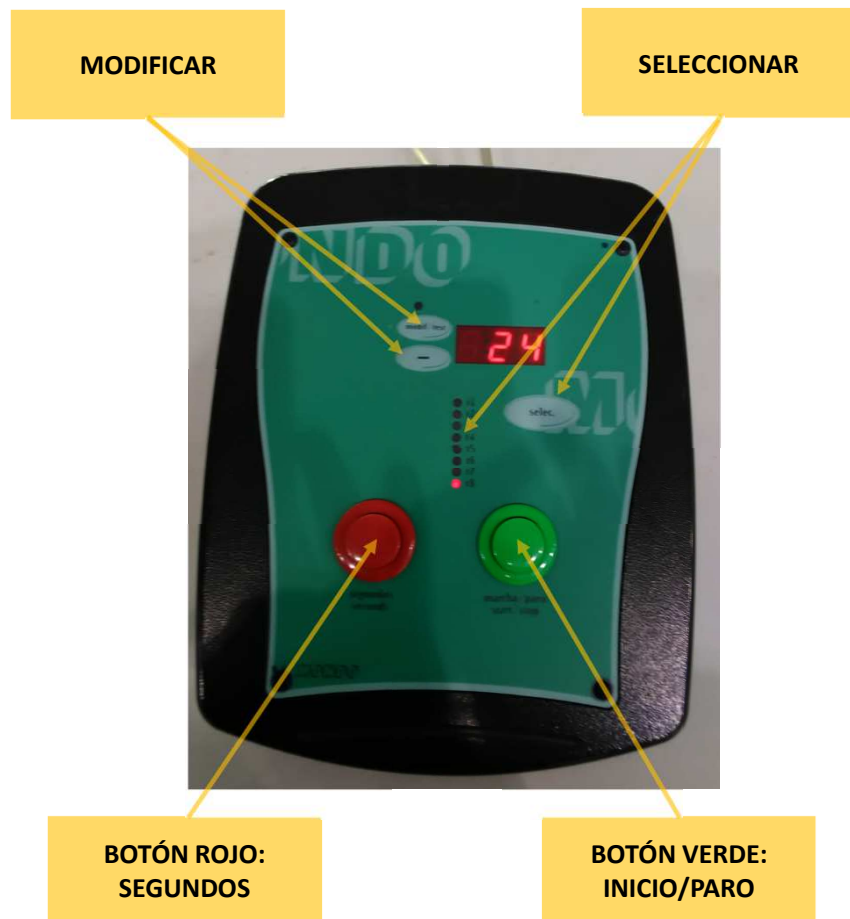
\* RELOJ DE LANZAMIENTO

Comité Aragonés de Árbitros de Baloncesto  
Oficiales de Mesa





**ES FUNDAMENTAL COMPROBAR EL FUNCIONAMIENTO RELOJ DE LANZAMIENTO ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO.**



ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO
<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>Encenderlo con el botón situado en la parte lateral superior.</b></li> <li>* Con el botón &lt;SELEC&gt; lo ponemos en el programa que funcione de modo independiente al reloj de partido. Comprobarlo con el crono parado.</li> <li>* <b>COMPROBAR QUE FUNCIONA CORRECTAMENTE.</b></li> </ul>
Durante el partido
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Con el botón VERDE lo ponemos en marcha y lo paramos.</li> <li>* Con el botón ROJO lo reiniciamos a 24".</li> <li>* Para reiniciarlo a 14": primero paramos (botón VERDE), luego pulsamos 2 veces el botón ROJO y lo iniciamos (botón VERDE).</li> <li>* Hay modelos que pulsando 2 veces el botón ROJO reinicia a 14" sin tener que pararlo. <b>COMPROBARLO ANTES DE COMENZAR EL PARTIDO.</b></li> <li>* <b>SI TENEMOS QUE MODIFICAR:</b> pulsamos el botón &lt;MODIF&gt; y ponemos la cifra correcta. También podemos dejarlo bajar desde 24" o desde 14", dependiendo de la cifra que tengamos que poner.</li> <li>* Para apagarlo (tiros libres y menos de 14" para el final de cuartos) pulsar ambos botones a la vez durante unos segundos. En algunos modelos también se apaga pulsando el botón ROJO durante unos segundos.</li> </ul>



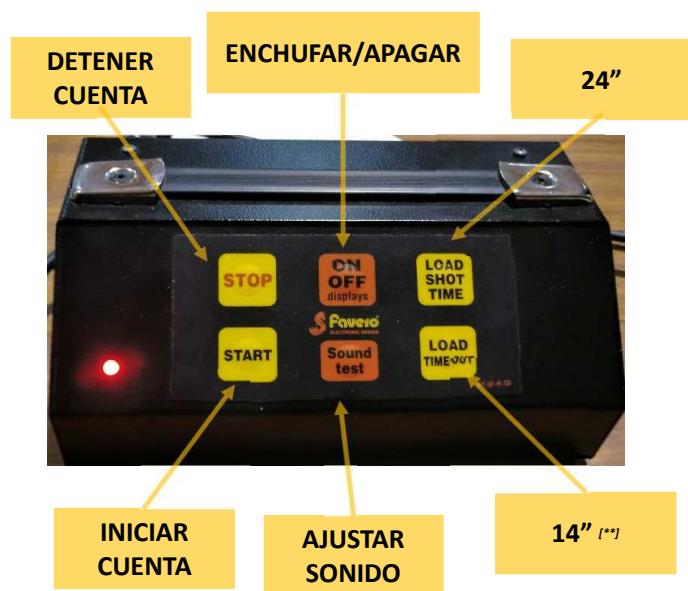
ES FUNDAMENTAL COMPROBAR EL FUNCIONAMIENTO RELOJ DE LANZAMIENTO ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO.



ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO
<p>* En la parte posterior hay modelos que tienen un botón para ponerlo de modo independiente al reloj de partido (NO SUELE FUNCIONAR).</p> <p>* <b>COMPROBAR QUE FUNCIONA CORRECTAMENTE.</b></p>
Durante el partido
<p>* Con el botón <i>verde</i> &lt;START&gt; lo ponemos en marcha.</p> <p>* Con el botón <i>rojo</i> &lt;STOP&gt; lo paramos.</p> <p>* Con el botón <i>amarillo</i> &lt;24"&gt; lo reiniciamos a 24". Pulsándolo reinicia la cuenta desde 24" sin más necesidad (buena opción para robos de balón). Recomendable realizar la secuencia STOP-24"-START.</p> <p>* Con el botón pequeño <i>blanco</i> situado en la parte superior derecha &lt;14"&gt; lo reiniciamos a 14". Pulsándolo reinicia la cuenta a 14". Nos facilita el trabajo en rebotes ofensivos.</p> <p>* Para apagarlo, pulsar los botones &lt;24"&gt; y &lt;14"&gt; a la vez durante unos segundos.</p> <p>* Al funcionar unido al reloj de partido, a la hora de ponerse en marcha, lo hace cuando el reloj de partido se inicia. Por lo que no es necesario darle al botón &lt;START&gt;. No obstante, lo hacemos como si fuera de modo independiente para no tener problemas.</p> <p>Cuando quedan menos de 24" de cuarto e inicias una nueva cuenta, se apaga solo. Pero si tienes que reiniciar a 14" se puede iniciar, pulsando el botón &lt;14"&gt; .</p> <p>* Del mismo modo, al funcionar unido al reloj de partido, si tenemos que rectificar una cifra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si es poner 14", no hay problema (pulsamos el botón &lt;14"&gt;).</li> <li>- si tenemos que poner otra cifra, también bajará el reloj de partido, por lo que habrá que tener en cuenta los segundos que bajan para luego subirlos.</li> </ul>

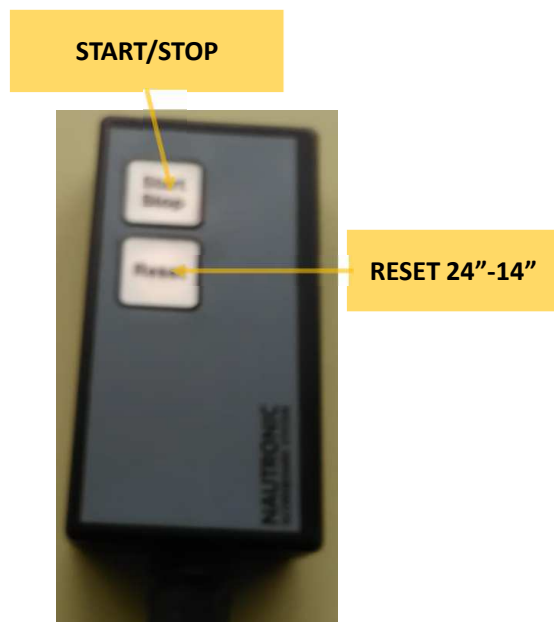


ES FUNDAMENTAL COMPROBAR EL FUNCIONAMIENTO RELOJ DE LANZAMIENTO ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO.



ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Encenderlo con el botón &lt;ON/OFF&gt;.</li> <li>* <b>COMPROBAR QUE FUNCIONA CORRECTAMENTE.</b></li> <li>* Estos aparatos funcionan independiente del reloj de partido.</li> </ul>
Durante el partido
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Con el botón &lt;START&gt; lo ponemos en marcha.</li> <li>* Con el botón &lt;STOP&gt; lo paramos.</li> <li>* Con el botón &lt;LOAD SHOT TIME&gt; lo reiniciamos a 24" e inicia la cuenta sin necesidad de pulsar <i>start</i> (buena opción en robos de balón).</li> <li>• Con el botón &lt;LOAD TIME OUT&gt; lo reiniciamos a 14" e inicia la cuenta sin necesidad de pulsar <i>start</i>. Nos facilita el trabajo en rebotes ofensivos.</li> <li>** <i>Hay aparatos de este modelo que para reiniciar la cuenta a 14" hay que pulsar el botón &lt;STOP&gt; y dos veces al botón &lt;LOAD SHOT TIME&gt; (la primera pone 24" y la segunda los 14").</i></li> <li>* Para apagarlo, pulsar el botón &lt;ON/OFF&gt;.</li> <li>* En la pantalla del dispositivo hay una luz verde que indica que el reloj está en marcha.</li> </ul>

ES FUNDAMENTAL COMPROBAR EL FUNCIONAMIENTO RELOJ DE LANZAMIENTO ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO.



ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO
<p><b>* COMPROBAR QUE FUNCIONA CORRECTAMENTE.</b></p> <p>* Estos aparatos funcionan independiente del reloj de partido.</p>
Durante el partido
<p>* Con el botón &lt;START/STOP&gt; lo ponemos en marcha.</p> <p>* Con el botón &lt;START/STOP&gt; lo paramos.</p> <p>* Con el botón &lt;RESET&gt; lo reiniciamos a 24" y pulsando 2 veces el mismo botón lo reiniciamos a 14".</p>