

V.SPA.120915



D-RTNM xxxx, D-IDxxx, D-GDxxx

Manual

ALGE
TIMING

Información importante

General

Antes de usar su aparato ALGE-TIMING lea el manual completo cuidadosamente. Es una parte del dispositivo y contiene información importante acerca de la instalación, la seguridad y uso conveniente. Este manual no puede cubrir todas las aplicaciones concebibles. Para una mayor información o en caso de problemas que no están suficientemente explicados, no dude en contactar con el representante de ALGE en su zona.

Puede encontrar detalles de contacto en nuestra página www.alge-timing.com

Seguridad

Además de la información contenida en este manual deben de ser tenidas en cuenta todas las normas de seguridad contenidas en la legislación. El aparato solo debe ser usado por personas que conozcan su manejo. La configuración e instalación debe de efectuarse de acuerdo con las indicaciones del fabricante.

Uso previsto

El aparato sólo se debe utilizar para las aplicaciones previstas. Las modificaciones técnicas y cualquier uso indebido está prohibido debido a los riesgos, ALGE-TIMING no es responsable de los daños que son causados por uso indebido o mal funcionamiento.

Alimentación

La tensión indicada en la placa debe corresponder al voltaje de la fuente de alimentación. Compruebe todas las conexiones y enchufes antes de su uso. Los cables de conexión dañados deben de ser sustituidos inmediatamente por un electricista autorizado.

El aparato sólo debe conectarse a un suministro eléctrico que haya sido instalado por un electricista de acuerdo con la norma IEC 60364-1.

¡Nunca toque el enchufe con las manos mojadas!

¡Nunca toque las partes vivas!

Limpieza

Limpiar la parte exterior del aparato sólo con un paño suave. Los detergentes pueden causar daños. No sumergir nunca en el agua, ni bajo agua a alta presión (riesgo de cortocircuitos u otros daños).

Limitación de responsabilidad

Toda la información técnica, datos e información para la instalación y operación corresponden al momento de la redacción y están hechos teniendo en cuenta nuestra experiencia y conocimiento

La información, fotos y descripción no dan derecho para basar de cualquier reclamación.

El fabricante no es responsable de los daños causados por el incumplimiento del manual, uso indebido, reparaciones incorrectas, modificaciones técnicas o uso de piezas de repuesto no autorizadas.

Las traducciones son realizadas en conciencia. No asumimos ninguna responsabilidad por los errores de traducción, incluso si la traducción es realizada por nosotros o en nuestro nombre.

Desecho

Si la etiqueta colocada en el dispositivo muestra un cubo de basura tachado sobre ruedas (ver dibujo), la directiva europea 2002/96/CE se aplica para este dispositivo.

Por favor, informarse sobre la normativa aplicable para la recogida selectiva de aparatos eléctricos y los desechos electrónicos en su país.

La eliminación correcta de los equipos viejos protege el medio ambiente y los seres humanos contra consecuencias negativas.



Copyright de ALGE-TIMING GmbH

Todos los derechos reservados. Cualquier copia, ya sea en su totalidad o en parte, se requiere el consentimiento previo por escrito del titular del copyright.

Tabla de Contenidos

1		General.....	4
2		Conexiones.....	4
3		Configuraciones.....	4
	3.1	Conexión Network.....	4
	3.2	Dirección IP.....	4
	3.2.1	Network Devide Toolkit.....	5
4		Control con sistemas ALGE.....	7
	4.1	Variables para cronómetros.....	7
	4.2	Variables para Multisport.....	8
	4.2.1	Cargar lista de Salida.....	10
	4.3	Cambio de lista de Salida.....	10
5		Datos Técnicos.....	11
6		Protocolo de Datos.....	11
7		Ajuste del voltaje de alimentación.....	11

1. General

Este manual es de aplicación a todos los display D-IDxx, D-RTNMxx y D-GDxx.

Entre todos estos sistemas display las únicas diferencias están en los espaciamentos del pixel y la resolución.

2. Conexiones



Sensor de temperatura (Opción)

Conexión para cronometro o alimentación a 12 VDC (Opción)

Conexión RS232 y RS485 (Opción)

Conexión RS232 para cronómetros ALGE-TIMING (Opción)

Ethernet

Alimentación: 90a 130 VAC ó 180-260 VAC, 50-60 Hz, según países*

* Chequear antes de emplear la pantalla en nuevo país.

• Configuraciones

Todas la pantallas de LED fullmatriz del tipo D-xxx deben ser configuradas con el software **Display Studio**. Consulte el manual aparte de este software.

3.1 Conexión Network

Con la pantalla se suministra un cable de red "cruzado" que establece la conexión entre el ordenador de control y la pantalla. En el caso de usarse la pantalla en una red con hubs y conexiones, debe de usarse un cable de red normal en vez del cruzado.

3.2 Dirección IP

Las direcciones IP permiten una dirección lógica de los dispositivos servidores en redes IP, como por ejemplo internet. Un servidor posee al menos una dirección IP. Una dirección IP de IP versión 4 tiene una serie de 4 cifras entre 0 y 255, separadas por puntos (p.ej. 192.168.0.34 ó 127.0.0.1)

Cada dispositivo usado dentro de una red tiene su propia dirección IP. Lo que significa que hay 2^{32} posibilidades (4.3 billones de direcciones).

Las pantallas D-xxx deben de tener una dirección IP apropiada para comunicarse con el programa **DisplayStudio**. Igualmente, el Pc a l que se conecta la pantalla debe estar correctamente configurado.

Para configurar una dirección en las pantallas D-xxx en una red sin configurar, una herramienta de configuración esta incluida en el software **DisplayStudio**.

En el siguiente punto se describe el método para ajustar la dirección IP con la herramienta **Network Device Toolkit**.

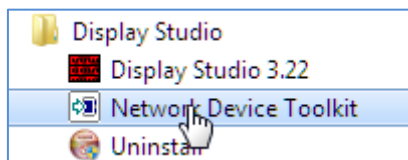
3.2.1. Network Device Toolkit

Este programa sirve para efectuar los ajustes básicos para configurar la dirección IP de su pantalla D-xxx.

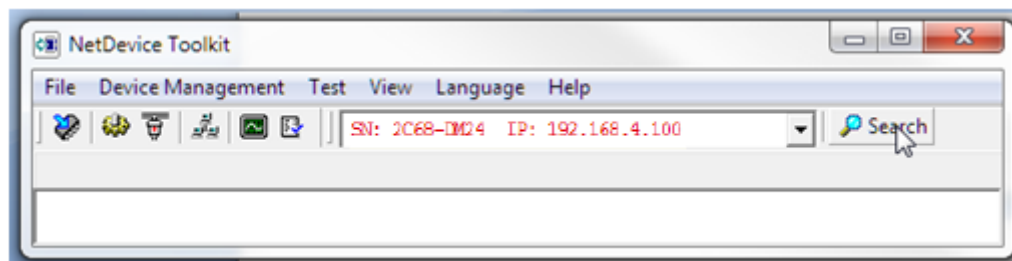
Aquí debajo se describe como la dirección IP de una pantalla D-xxx se incorpora a su red.

Si Ud. utiliza una red con más de 2 usuarios, esta configuración debe de efectuarse por el administrador del sistema.

- Conectar la pantalla D-xxx al PC con el cable "cruzado" suministrado y encender ambos aparatos.
- Abrir en Inicio-Todos los programas -ALGE TIMING- DisplayStudio-Network Device Toolkit



- Aparecerá la página principal del programa, en la que deberá pulsar en el botón "Search"

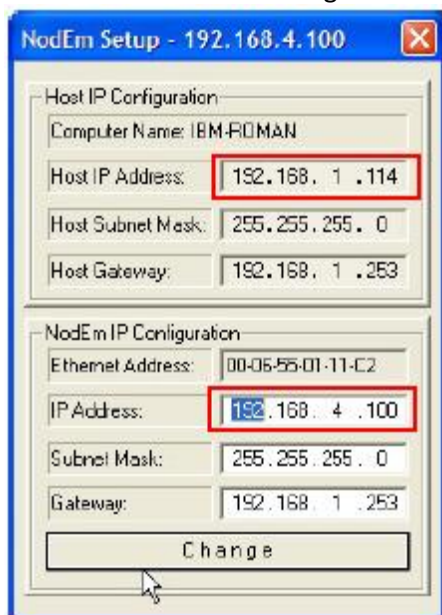


- Si la dirección IP aparece en rojo, como en la figura de arriba, Ud. debe de cambiarla. Si se ven varias direcciones IP, significa que varias pantallas están conectadas en la red. Las diferentes pantallas se distinguen por la numeración que precede a la dirección IP. Esta numeración es el número de serie que es único para cada pantalla.

Para seguir pulsaremos en el botón



- Se abre la ventana de configuración de la dirección IP para pantalla D-xxx



Dirección IP del PC

En la mascara net solamente filtros de direcciones convenientes.

En la figura las tres primeras cifras deben corresponder a la red en que se esta trabajando (192.198.1.xxx)

Dirección IP de la pantalla

Dirección de la Mascara net

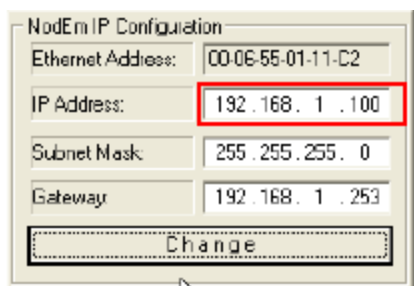
Gateway presente

Observaciones sobre enmarcado rojo: las tres lineas de cifras deben corresponderse en orden de garantizar una comunicación entre el PC y la pantalla.

En el recuadro rojo inferior la cifra 4, debería sustituirse por un 1, de manera que se corresponda con las tres primeras cifras de l recuadro rojo superior.

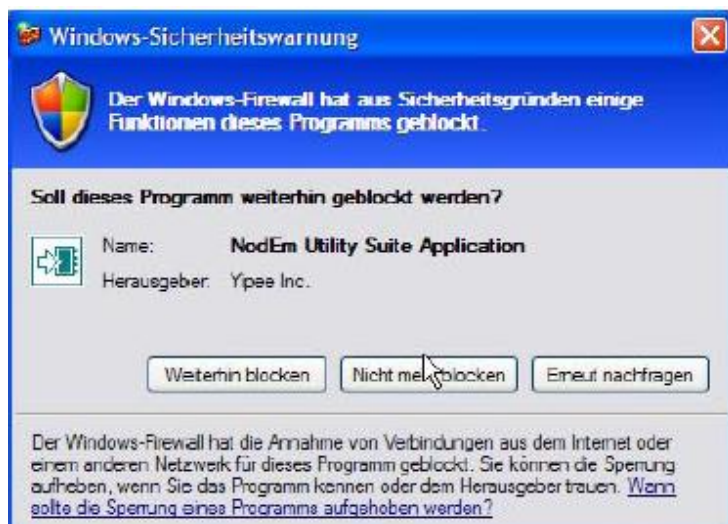
Si, ahora,pulsamos "Change" y volvemos a la pantalla principal y pulsamos las dirección que antes estaba en rojo, debería estar en negro.

- Se ha cambiado la dirección IP como se ha descrito y, por eso, ahora, el PC y la pantalla se comunican.
- ¡ATENCIÓN!. No deben usarse direcciones xxx.xxx.xxx.1 ó xxx.xxx.xxx. 255, qu están reservadas a aplicaciones especiales de red. No podemos garantizar que con esas direcciones el trabajo de la red sea apropiado.



- Despues de pulsar el boton " Change", en la linea de busqueda de la página prioncipal estará en negro.

¡**IMPORTANTE!** En Windows XP, Servicepack, la comunicación vía network debe de lanzarse antes de abrir la aplicación



De no hacerlo de este modo las aplicaciones Network Device Toolkit y Display Studio no podrán comunicarse con la pantalla.

La apertura de la red puede hacerse, también, posteriormente. En PANEL DE CONTROL-SISTEMA Y SEGURIDAD-FIREWALL DE WINDOWS pueden hacerse los cambios necesarios. En todo caso, consulte el manual de su sistema operativo.

4. Control con sistemas **ALGE**

El display D-RTNM dispone de un interface y almacén interior que permite a los cronómetros ALGE como TdC8001, Timy o la consola multisport D-CKN cambiar listas en el display, tiempos, resultados, faltas, dorsales, resultados y nombres.

La disposición del panel se puede configurar libremente con la ayuda de variables.

Las variables descritas aquí debajo pueden ser añadidas como texto en una lista para que se muestren como datos en la posición correspondiente

4.1 Variables para cronómetros

Variable	Descripción
\$D195	Nombre del dorsal en la última lista enviada a la pantalla
\$D196	Tiempo corriendo del dorsal. Formato automático, hh:mm:ss:cc
\$D197	Posición actual enviada desde el cronómetro
\$D198	Dorsal enviado desde el cronómetro
\$D199/nn	Nombre del participante correspondiente al dorsal, máx. 16 caracteres
\$D200	Nación del concursante
\$D201	Club del concursante
\$s000	Dorsal de 000-999
\$sA00	Nacionalidad del Dorsal A00-A99=000-099; B00-B99=100-199;...
\$sa00/nn	Club del dorsal a00-a99=000-099; b00-b99=100-199; nn length of field in characters, max. 10
\$D000-\$D194	Byte from data string

Ejemplo:



4.2 Variables para Multisport

\$ Variable	Description
\$B00	Score HOME – 3 digit, clear leading zeros
\$B01	Score GUEST – 3 digit, clear leading zeros
\$B02	Time minutes
\$B03	Time seconds
\$B04	Time 1/10 seconds
\$B05	Remaining TimeOut time
\$B06	HOME team name
\$B07	GUEST team name
\$B08	GUEST team name, left allignment
\$B09	Number of fouls HOME team
\$B10	Number of fouls GUEST team
\$B11	Last player who committed a foul
\$B12	Number of fouls for that player
\$B13*	1 point ratio HOME team
\$B14*	2 points ratio HOME team
\$B15*	3 points ratio HOME team
\$B16*	2 and 3 points ratio HOME team, field
\$B17*	Number of fouls HOME team
\$B18*	1 point ratio GUEST team
\$B19*	2 points ratio GUEST team
\$B20*	3 points ratio GUEST team
\$B21*	2 and 3 points ratio GUEST team, field
\$B22*	Number of fouls GUEST team
\$B23*	Name of the team exchanging player(s)
\$B24	Penalty1 HOME in format PP mm:ss (PP – player number, mm - minutes, ss – seconds)
\$B25	Penalty2 HOME in format PP mm:ss (PP – player number, mm - minutes, ss – seconds)
\$B26	Penalty1 GUEST in format PP mm:ss (PP – player number, mm - minutes, ss – seconds)
\$B27	Penalty2 GUEST in format PP mm:ss (PP – player number, mm - minutes, ss – seconds)
\$B28	Misconduct penalty HOME in format MPP mm:ss (M – sign for misconduct PP - player number, mm - minutes, ss – sekonds)
\$B29	Misconduct penalty GUEST in format MPP mm:ss (M – sign for misconduct PP - player number, mm - minutes, ss – sekonds)
\$B30	Score HOME in 1. time period
\$B31	Score GUEST in 1. time period
\$B32	Score HOME in 2. time period
\$B33	Score GUEST in 2. time period
\$B34	Score HOME in 3. time period
\$B35	Score GUEST in 3. time period

\$B36	Score HOME in 4. time period
\$B37	Score GUEST in 4. time period
\$B38	Sign for ball possession HOME or set HOME (volleyball)
\$B39	Sign for ball possession GUEST or set GUEST (volleyball)
\$B40	Game Period (has value E for extra time period)
\$B41	Number of timeouts HOME team
\$B42	Number of timeouts GUEST team
\$B43	Attacking Time
\$B44	Attacking Time or TimeOut
\$B45	Penalty HOME that expires first. (when only one penalty is shown format: PP mm:ss)
\$B46	Penalty GUEST that expires first. (when only one penalty is shown format: PP mm:ss)
\$B47	Misconduct penalty HOME that expires first (when only one penalty is shown format: MPP mm:ss)
\$B48	Misconduct penalty GUEST that expires first (when only one penalty is shown format: MPP mm:ss)
\$B49	Score HOME - two digit score (format xx)
\$B50	Score GUEST - two digit score (format xx)
\$Hxx*	HOME player name, xx is player number from 00 to 99
\$H9:*	HOME coach name
\$H9;*	GUEST coach name
\$H9<*	1st referee
\$H9=*	2nd referee
\$H9>*	official delegate
\$H9?*	Number of spectators
\$Gxx*	GUEST player name, xx is player number from 00 to 99
\$Pxx*	Player name leaded with player number. Depending on xx is:
	0-4 5 Home players currently in the field
	5-9 5 Guest players currently in the field
	10-14 Home players who were in the field
	15-19 Guest players who were in the field
	20-24 Home players who were and who are currently in the field
	25-29 Guest players who were and who are currently in the field
	30-34 Players of the team exchanging player(s) who are currently in the game
	40-44 Players of the team exchanging player(s) who were in the game
	50-54 Players of the team exchanging player(s) who were and are in the game
\$hxx	Home player name, typed from command console, xx can be 0-11
\$gxx	Guest player name, typed from command console, xx can be 0-11
\$ixx	Home player number, typed from command console, xx can be 0-11
\$jxx	Guest player number, typed from command console, xx can be 0-11
\$Mxx	Messages typed from command console, xx is message number, can be 00-19

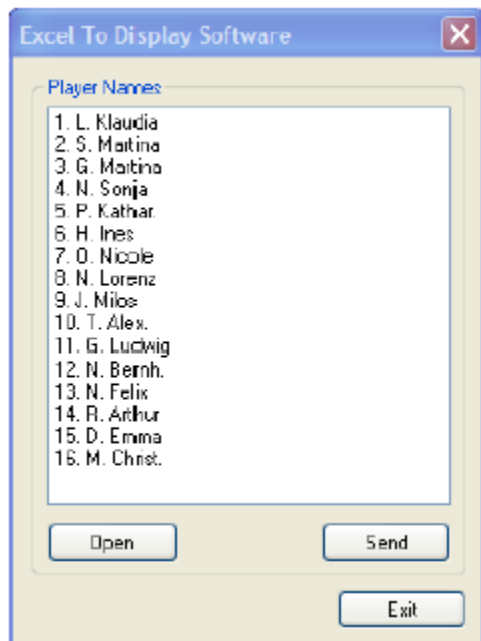
* Estas variables se incorporan desde software del marcador o del software de estadística del baloncesto

4.2.1 Cargar Lista de Salida

Esta función sirve para cargar en la pantalla la lista de salida a fin de emplearla con un cronómetro **ALGE**. Tras tener la lista de dorsales y nombres correspondientes, la lista puede enviarse a la pantalla.

La lista será guardada en la memoria de la pantalla hasta que una nueva lista le sea enviada.

SE puede encontrar la herramienta ExcelToDisplay en el programa DisplayStudio en el menú Tools



Con "Open" se carga el archivo excel (.xls)

Con "Send" se transmite el archivo excel (.xls) a la pantalla

4.3 Cambio de la lista de salida

Se puede cambiar la lista de salida activa indicando dorsales especiales. En DisplayStudio-Tools-Parameter se encuentra la línea "serial communication" y aquí se puede ajustar los dorsales con funciones especiales.

Si comenzamos con estos dorsales se pueden tener hasta 32 listas activas.

Recomendamos:

Lista 1 para programación de cronómetro

Lista 2 para envío de anuncios

Lista 3 otro anuncio, etc.

Si se añade el dorsal 902 al TdC, la lista 2 se mostrará por una vez, y posteriormente volverá a la lista activa anteriormente

LO mismo con el dorsal 903, etc.

Si quiere activar la lista permanentemente entroncer deberá introducirse el dorsal 932.933,etc

5. Datos Técnicos

Aquí puede encontrar los datos mas usuales de los diferentes modelos. Si su pantalla no está en la lista, por favor, contacte con **ALGE TIMING** para tener los datos técnicos en detalle.

Model	LED per Pixel	Vertical Pixel	Horizontal Pixel	Vertical Pixelpitch (mm)	Horizontal Pixelpitch (mm)	Length (mm)	Height (mm)	Depth (mm)	Usage
D-RTNM-P3-16x96-I	3	16	96	21,6	21,6	2200	400	97	indoor
D-RTNM-P3-16x160-I	3	16	160	21,6	21,6	3500	400	97	indoor
D-RTNM-P4-16x96-I	4	16	96	20,7	25,4	2200	500	97	indoor
D-RTNM-P4-16x160-I	4	16	160	20,7	25,4	3500	500	97	indoor
D-RTNM-P3-16x96-O	3	16	96	21,6	21,6	2200	400	97	outdoor
D-RTNM-P3-16x160-O	3	16	160	21,6	21,6	3500	400	97	outdoor
D-RTNM-P4-16x96-O	4	16	96	20,7	25,4	2200	500	97	outdoor
D-RTNM-P4-16x160-O	4	16	160	20,7	25,4	3500	500	97	outdoor

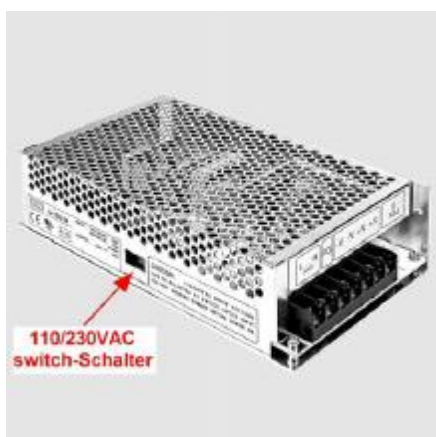
Adicionalmente disponemos de los siguientes Pixelitches para aplicaciones particularizadas.

Model	LED per Pixel	Vertical Pixelpitch (mm)	Horizontal Pixelpitch (mm)
D-RTNM-P1V1	1	10	10
D-RTNM-P1V2	1	15	10
D-RTNM-P1V3	1	15	15
D-RTNM-P7	7	46,4	36,8
D-RTNM-P12	12	65,6	55,2

6. Protocolo de Datos

Los datos de protocolo no están publicados a nivel de manual. Si Ud. está interesado en ellos, podemos facilitarles los protocolos, con carácter informal, en Inglés.

7. Ajuste del voltaje de alimentación



Los interruptores de alimentación están situados dentro de la caja. Su número depende del modelo.

Todos los interruptores deben de colocarse en el correcto voltaje.