



PAMPA

Gateras Electrónicas

www.GaterasPampa.com.ar



Gatera Electrónica
Manual de usuario

Índice General

| | |
|---|----|
| 1. Introducción | 3 |
| 2. Contenido del producto | 3 |
| 3. Instalación | 5 |
| 3.1 Requerimientos..... | 5 |
| 3.2 Instalación del equipo | 5 |
| 4. Reloj..... | 7 |
| 4.1 Descripción del equipo | 7 |
| 4.2 Menú de navegación..... | 8 |
| 5. Software de gestión..... | 14 |
| 5.1 Instalación..... | 14 |
| 5.2 Funciones..... | 16 |
| 6. Modo ClubSystem..... | 23 |
| 6.1 Conexión | 23 |
| 6.2 Nueva carrera | 24 |
| 6.3 Constatar carrera..... | 25 |
| 6.4 Otra funciones..... | 26 |
| 7. Especificaciones técnicas..... | 27 |
| 8. Cuidados y mantenimientos..... | 28 |
| 9. ANEXO I - Conexión a PC..... | 29 |
| 10. ANEXO II - Conexión del ClubSystem..... | 29 |
| 11. ANEXO III - Impresión de informes | 30 |
| 12. ANEXO IV - Instalación de antenas..... | 31 |

1

1. Introducción

Muchas gracias por haber adquirido nuestra gatera electrónica PAMPA.
El mismo, junto a los componentes accesorios incluidos, le permitirá:

- Registrar las palomas cuando arriban al palomar.
- Visualizar información en pantalla de las palomas arribadas y no arribadas.
- Transferir los datos al ClubSystem de la sociedad para resolver la carrera.
- Conectar el equipo a su PC para constatar entrenamientos, cargar las palomas, los colombófilos, puntos de suelta y editar información del equipo.

Características generales del Reloj “PAMPA II”:

- Memoria para 250 palomas.
- Soporta 20 competencias en simultáneo entre carreras.
- Hasta 6 colombófilos con el mismo equipo.
- Almacena hasta 50 puntos de suelta
- Información en pantalla de las palomas en concurso.
- Software del equipo actualizable.
- Alarma lumínica y sonora ante el arribo de palomas.
- Software para PC que permite cargar información en el reloj.
- Conexión USB.
- Soporte para batería externa de 12 volts.

2

2. Contenido del producto

El producto adquirido consta de:

- 1 x Reloj de constatación “PAMPA II”.
- 1 x Antena “PAMPA II”.
- 1 x Anillo de pruebas.
- 1 x Fuente de alimentación 220/12 volts.
- 1 x Cable de conexión USB.
- 1 x Cable de alimentación a batería externa.

3

3. Instalación

3.1 Requerimientos

El equipo no exige mayores requerimientos que una conexión a la red eléctrica de 220V para su funcionamiento.

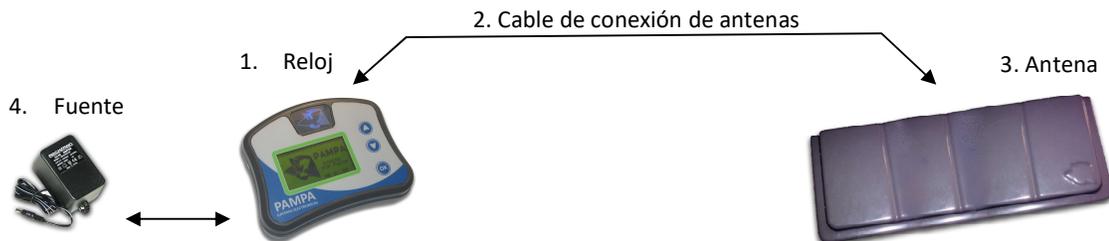
En caso de no poseer, puede ser conectado a una batería de 12v con el cable de alimentación a batería externa provisto por Gateras PAMPA.

Es de suma importancia que la red eléctrica se encuentre libre de ruido eléctrico, ya que puede afectar considerablemente el funcionamiento del equipo.
Asegúrese de que no haya equipos conectados en la misma línea que puedan generar interferencias (computadoras, fuentes switching, etc).

3.2 Instalación del equipo

3.2.1 Diagrama de conexión en palomar

El siguiente diagrama representa un esquema completo de conexión:



Ítems (todos incluidos):

1. Reloj.
2. Cable de conexión.
3. Controlador de antenas.
4. Fuente de alimentación 220/12 volts.

3.2.2 Procedimiento de instalación

1. Coloque el reloj en un lugar seguro (evite dañar el equipo colocándolo a la intemperie).
2. Coloque la antena dentro de la gatera de su palomar, asegurándose que la paloma pase pisando toda la superficie.

Para más información sobre como instalar la antena, referirse al anexo adjunto sobre la “instalación de la antena en su palomar”.

Advertencias: Por cada entrada de la antena solo debe pasar una sola paloma por vez y la misma debe pisar en toda la superficie.

Si bien la misma esta diseñada para resistir la intemperie se recomienda colocarla en un lugar donde el agua no ingrese abundantemente al equipo.

No coloque metales sobre o bajo las antenas, de ser así, no funcionará correctamente.

LA DISTANCIA MINIMA DE SEPARACIÓN ENTRE ANTENAS DEBE SER DE 1 Mts.

Es muy importante recordar que no debe haber planchas metálicas en una cercanía de aproximadamente 20 cm porque afecta el funcionamiento de los campos electro magnéticos de la antena.

3. Proceda a conectar la antena al reloj.
4. En caso de poseer red eléctrica (220v) en su palomar conecte la fuente de alimentación en el reloj, si en su palomar no posee red eléctrica puede alimentar el reloj y las antenas con una batería de 12v utilizando el cable provisto para dicho fin.
Advertencia: Asegúrese de conectar bien las polaridades a la batería. El borne positivo es el Rojo y el negativo es el Negro. La conexión incorrecta puede dañar el equipo de forma definitiva. *Recuerde que la garantía no cubre fallas por mala utilización del equipo.*
5. Una vez conectado a la fuente de alimentación se deberá prender el led testigo de encendido y en la antena se deberá prender la luz roja si todos los pasos se han efectuado correctamente.
De no ser así, verifique las conexiones.

3.2.3 Procedimiento para probar el funcionamiento de las antenas

Este procedimiento le permite chequear la conexión entre la antena y el reloj. Utilice el chip de prueba provisto y páselo por encima de la antena, el led rojo deberá parpadear, y a su vez, el reloj debe acusar el registro emitiendo un sonido (“beep”) confirmando la correcta lectura del chip.

Proceda sucesivamente en cada entrada de cada antena para asegurar el correcto funcionamiento de las mismas.

Se recomienda hacer esta prueba antes de cada competencia.

Advertencia: este paso es fundamental ya que si la conectividad de la antena con el reloj no es correcta al arribar una paloma puede quedar sin registrar.

3.2.4 Procedimiento de apagado y desconexión del equipo

Cuando ya no use el equipo, si bien esta preparado para largas horas de funcionamiento, se recomienda apagar a fin de preservar la vida útil del mismo.

Para apagar el equipo desconecte el transformador. La luz testigo de encendido debe apagarse.

Si desea desconectar el equipo para ser transportado, con el reloj apagado proceda de la siguiente manera:

1. Desconecte el cable de alimentación del reloj.
2. Desconecte el cable que va hacia la antena.
3. Ya se encuentra en condiciones de llevar el equipo a la sociedad para cargar o bajar los datos de una carrera o puede conectarlo a su PC y obtener los resultados de los entrenamientos.

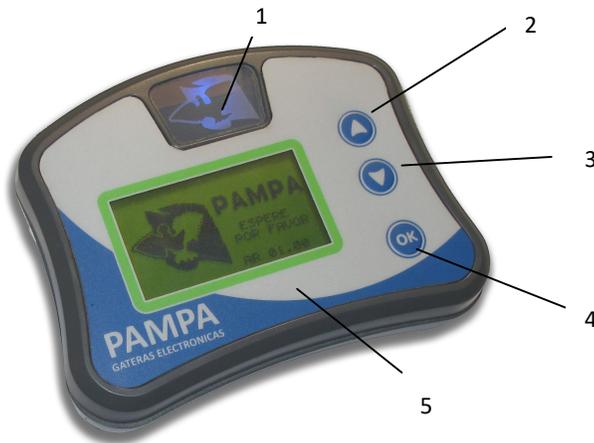
4

4. Reloj

4.1 Descripción del equipo

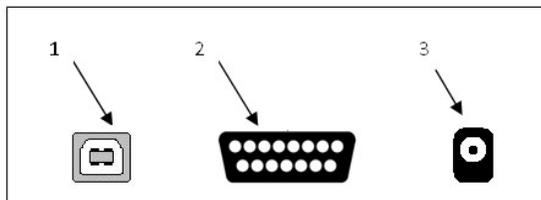
El equipo adquirido se muestra en las siguientes figuras:

Vista superior



1. Indicador luminoso de encendido.
2. Botón "ARRIBA" de navegación.
3. Botón "ABAJO" de navegación.
4. Botón "OK" de navegación.
5. Pantalla de LCD de información.

Vista trasera



1. Conector USB para PC
2. Conector para antena y Clubsystem
3. Alimentación 12v CC.

4.2 Menú de navegación

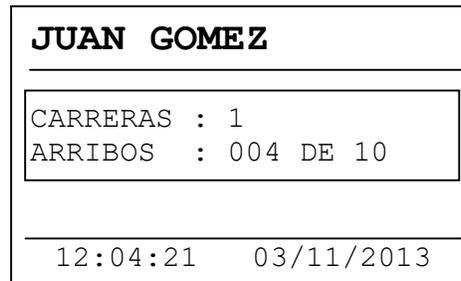
A continuación se procede a explicar el funcionamiento del reloj desde el punto de vista de su menú de navegación, indicando como y para que se utiliza cada opción.

4.2.1 Pantalla de presentación

Al encender el equipo se encontrará con la pantalla de inicialización. Esta pantalla permanecerá unos segundos hasta que el equipo se inicialice (cargue todos los datos que tiene en su memoria). Una vez finalizado este procedimiento, se observará la pantalla principal que se indica en el paso siguiente.

4.2.2 Pantalla principal

En la siguiente figura se muestra la pantalla principal.



En la misma se puede observar:

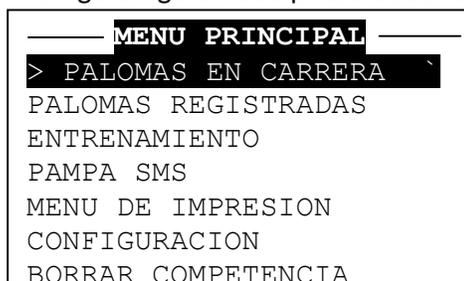
1. Nombre del propietario del reloj.
2. Cantidad de carreras activas.
3. Cantidad de palomas arribadas – Total de palomas que se esperan.
4. Fecha y Hora.

Al presionar la tecla “OK” se procede a ingresar en el menú de opciones que se explica en el siguiente punto.

Si presiona las teclas “ARRIBA” o “ABAJO” puede ver el detalle de las palomas en carrera (para mas información ver el punto 4.2.4).

4.2.3 Menú principal

En la figura siguiente se puede observar el menú de opciones.



Al presionar alguna de las teclas “ARRIBA” o “ABAJO” se procede a navegar por el mismo.

Para acceder a la opción deseada se debe presionar el botón “OK”.

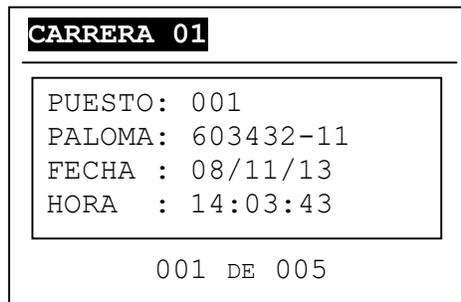
A continuación se procede a explicar el funcionamiento de cada opción del menú.

4.2.4 Opción “PALOMAS EN CARRERA”

Esta opción nos muestra los datos relevantes (como: número de anillo, año, sexo, punto de suelta, distancia en kilómetros y fecha y hora de marcada) de las palomas participantes de las competencias (ya sean entrenamiento o carreras) que se estén efectuando en ese momento.

Al presionar las teclas “ARRIBA” o “ABAJO” se accede a la información en forma secuencial de las palomas. Con la tecla “OK” vuelve al menú principal.

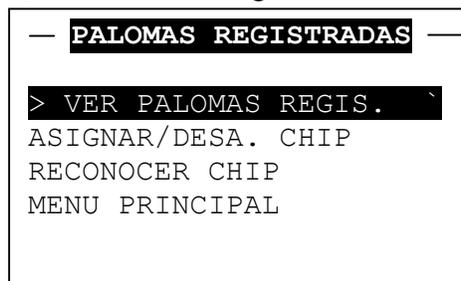
A continuación se puede apreciar un ejemplo de dicha opción.



De no presionarse ningún botón en 15 segundos el sistema vuelve a mostrar la pantalla principal mencionada en el punto 4.2.2.

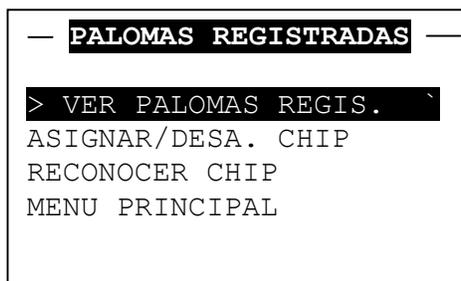
4.2.5 Opción “PALOMAS REGISTRADAS”

Al ingresar en esta opción, nos mostrará el siguiente menú de opciones:



Se procede a describir la funcionalidad de cada opción:

“VER PALOMAS REGIS.”: Esta opción nos permite ver las palomas que han sido registradas en el reloj, indicándonos los datos de las palomas (número de anillo, año, sexo) y su chip (en caso de tener asociado alguno).



Con la tecla “ARRIBA” y “ABAJO” podemos ver en detalle cada paloma. Si presionamos “OK” volvemos al menú.

NOTA: Para registrar una paloma en el reloj es necesario utilizar el software de gestión PAMPA para PC.

“ASIGNAR/DESA. CHIP”: Esta opción nos permite asignar o desasignar el chip a una paloma.

Esta función SOLO ESTA DISPONIBLE al conectar el reloj al clubsystem.

Si la paloma esta disputando una carrera no podrá modificar su chip.

¿Cómo asignar un chip?

NOTA: Para poder asignar un chip, debe tener la antena conectada al reloj.

ASIG/DESASIGNAR CHIP
Paloma: 001 de 031

603234-10-FCA-H
CHIP:
Presione OK para
ASIGNAR el chip

Seleccione la paloma a la cual desea asignarle un chip (como se muestra en la imagen de la izquierda) y presione la tecla “OK”.

ASIG/DESASIGNAR CHIP
Paloma: 603234-10-FCA-H
ESPERANDO INGRESO...

Para CANCELAR
presione la tecla OK

El reloj le pedirá (como se muestra en la imagen de la izquierda) que pase el chip por la antena para poder registrarlo.

CHIP ASIGNADO

CHIP: 23-02-1B

Asignado a la
paloma: 603234

Una vez que haya pasado el chip, el reloj le confirmará si quedo correctamente registrado el chip en el reloj.

En la imagen de la izquierda se puede observar un ejemplo de registro exitoso.

¿Cómo desasignar un chip?

ASIG/DESASIGNAR CHIP
Paloma: 001 de 031
603234-10-FCA-H
CHIP:
Presione OK para
DESASIGNAR el chip

Seleccione la paloma a la cual desea des-asignarle el chip (como se muestra en la imagen de la izquierda) y presione la tecla “OK”.

ATENCIÓN
Desea eliminar el
chip asignado a la
paloma: 603234

 NO
 SI

El reloj le pedirá (como se muestra en la imagen de la izquierda) que confirme la acción.

Para ello debe seleccionar “SI” y presionar la tecla “OK”.

“RECONOCER CHIP”: Esta opción nos permite reconocer a que paloma esta asignado un determinado chip.

El reloj nos pedirá que pasemos el chip por la antena. Una vez que lea el chip nos indicará si ese chip esta asociado a alguna paloma en el reloj.

“MENU PRINCIPAL”: Esta opción nos permite volver al menú principal.

4.2.6 Opción “ENTRENAMIENTO”

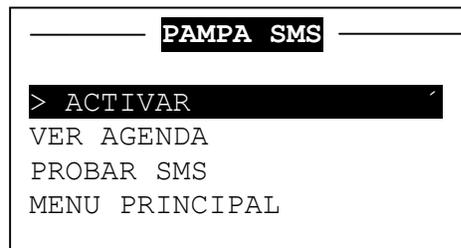


Esta opción nos permite poner todas las palomas que estén disponibles (es decir, que tengan asignado un chip y no se encuentren en una carrera) en modo entrenamiento. Esto nos permite, por ejemplo, cronometrar el vuelo diario de cada paloma.

Para desactivar el entrenamiento ingrese nuevamente a esta opción y podrá desactivarlo.

4.2.7 Opción “PAMPA SMS”

Al ingresar en esta opción, nos mostrará el siguiente menú de opciones:



Se procede a describir la funcionalidad de cada opción:

“ACTIVAR”: Esta opción nos permite activar la función que controla el módulo PAMPA SMS. Básicamente se elige a que número de celular queremos enviar el mensaje con las marcadas, el intervalo de tiempo entre cada mensaje (puede ser un mensaje inmediato por cada paloma arribada o un mensaje cada 5 minutos) y si queremos activarlo solo para carreras, entrenamiento o ambas.

Para más información consultar con el manual del PAMPA SMS.

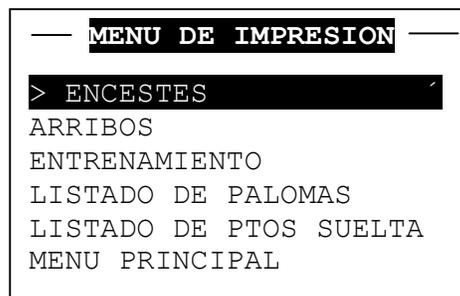
Solo podrá activar y usar esta función PAMPA SMS si adquirió el modulo y lo activó con la clave provista por el vendedor usando el PAMPA SOFTWARE.

“VER AGENDA”: Esta opción nos permite ver la agenda de contactos cargada en el reloj. Mediante la PC utilizando el programa PAMPA SOFTWARE se puede cargar hasta 4 contactos telefónicos.

“PROBAR SMS”: Esta opción nos permite probar el modulo PAMPA SMS enviando un mensaje de texto de prueba a uno de los números telefónicos almacenados en la agenda del reloj.

4.2.8 Opción “MENÚ DE IMPRESIÓN”

Al ingresar en esta opción, nos mostrará el siguiente menú de opciones:



“ENCESTES”: Esta opción nos permite imprimir la lista de encestes de las carreras que se estén disputando en ese momento.

“RESULTADOS”: Esta opción nos permite imprimir la lista el resultado de las carreras que se estén disputando en ese momento.

IMPORTANTE: *Para poder imprimir este reporte es necesario constatar la carrera primero en la sociedad mediante la utilización del ClubSytem.*

“ENTRENAMIENTO”: Esta opción nos permite imprimir la lista de palomas que se encuentran en entrenamiento. Se puede imprimir todas las palomas que están en entrenamiento o solo las que se han marcado.

“LISTADO DE PALOMAS”: Esta opción nos permite imprimir la lista de palomas que se encuentran registradas en el reloj.

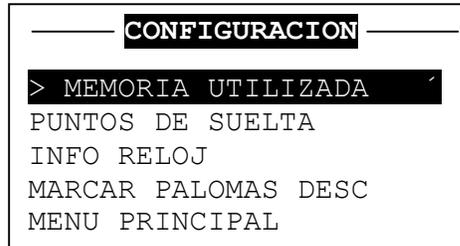
“LISTADO PTOS SUELTA”: Esta opción nos permite imprimir la lista de puntos de sueltas y los colombófilos registrados en el reloj.

“MENU PRINCIPAL”: Esta opción nos permite volver al menú principal.

NOTA: *Para poder imprimir los reportes es necesario utilizar el cable provisto para dicho fin. Para mas información lea el anexo “Impresión de reportes”.*

4.2.9 Opción “CONFIGURACIÓN”

Al ingresar en esta opción, nos mostrará el siguiente menú de opciones:



“MEMORIA UTILIZADA”: Esta opción nos permite ver la cantidad de memoria disponible en función de la cantidad de palomas registradas en el reloj.

“PUNTOS DE SUELTA”: Esta opción nos permite ver los puntos de suelta que se encuentran almacenados en el reloj. Con la tecla “ARRIBA” y “ABAJO” podemos ver en detalle cada punto de suelta.
NOTA: Para agregar un punto de suelta es necesario utilizar el software de gestión PAMPA para PC.

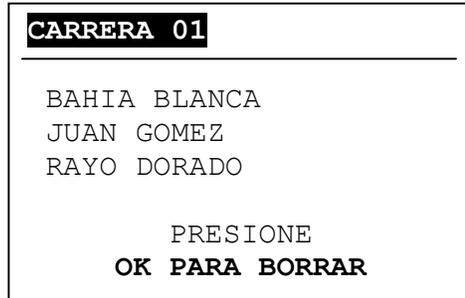
“INFO RELOJ”: Esta opción nos permite ver los datos almacenados en el reloj correspondientes a: propietario, localidad, teléfono, sociedad, latitud y longitud del palomar, nivel de batería, calibración, versión de firmware y número de serie.
NOTA: Para modificar los datos del reloj es necesario utilizar el software de gestión PAMPA para PC.

“MARCAR PALOMAS DESC”: Esta opción nos permite habilitar una función especial en el reloj que nos permitirá marcar palomas que no se encuentre registradas en este reloj. Esta función es muy útil en el caso de querer marcar palomas de otro colombófilo en nuestro reloj, ya sea por algún desperfecto o avería que impida marcarlas en su reloj.
*NOTA: La función se puede activar o desactivar entrando en este menú, pero si hay palomas desconocidas que se han marcado, solo se borrarán cuando se borren todas las competencias activas que tenga el reloj.
Esta opción solo puede ser activada si hay alguna carrera en curso.*

“MENU PRINCIPAL”: Esta opción nos permite volver al menú principal.

4.2.10 Opción “BORRAR COMPETENCIA”

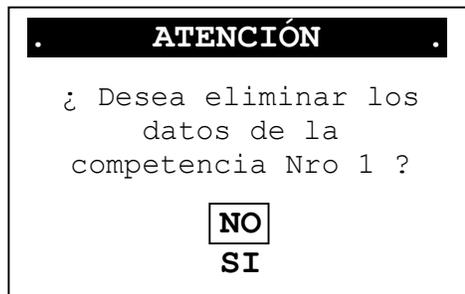
Este menú nos permite borrar la competencia (ya sea carrera o entrenamiento) y de esta manera liberar las palomas para asignarlas a una nueva competencia.



Primero seleccionamos la carrera que deseamos borrar.

Observe que se indica el punto de suelta, el colombófilo y el nombre del palomar asociado a esa carrera.

Para proceder a eliminar la carrera presione la tecla “OK”.



Luego nos pedirá que confirmemos esta acción.

Para ello seleccionamos “SI” y presionamos la tecla “OK”.

De esta manera la competencia quedara eliminada y las palomas asociadas a esta carrera quedar disponibles para una próxima competencia.

5

5. Software de gestión

5.1 Instalación

Coloque en su PC el CD provisto por Gateras PAMPA.

A continuación se abrirá automáticamente el siguiente menú que se muestra en la imagen de la derecha.

En caso de no abrirse automáticamente, vaya a “Mi PC”, luego abra el CD y ejecute el archivo “Autorun.exe”.



Para poder utilizar el reloj con la PC primero debe instalar el driver USB para que Windows reconozca el reloj al conectarlo a la PC. Para ello haga click en el botón “Instalar driver USB”.

El reloj es compatible con Windows XP, Vista, Seven y Windows 8.

Para proceder con la instalación haga click en el icono “Instalar aplicación PAMPA” y continúe con los pasos que les va a indicar el asistente de instalación.

PASOS A SEGUIR PARA LA CONEXIÓN PC-RELOJ

1) Instale el “PAMPA Software” desde el menú que se abre al colocar el CD.

Se abrirá una ventana como la que se muestra a continuación, haga click en “SIGUIENTE”.

Luego se mostrarán dos pantallas de información. Siempre haga click en “SIGUIENTE”.

El instalador procederá a instalar automáticamente el PAMPA Software.

Una vez concluido haga click en “FINALIZAR”.



2) Instale el “driver USB” desde el menú que se abre al colocar el CD.

Se abrirá una ventana como la que se muestra a continuación, haga click en “EXTRACT”.

Luego se mostrará una pantalla con información. Haga click en “SIGUIENTE”.

El instalador procederá a instalar automáticamente driver.

Una vez concluido haga click en “FINALIZAR”.

IMPORTANTE: Deberá reiniciar la PC una vez finalizada la instalación.



3) Conecte el reloj a la PC con el cable USB provisto por Gateras PAMPA.

4) Conecte el reloj a la alimentación con el transformador provisto por Gateras PAMPA

5) Haga click en el icono “PAMPA Software” que se encuentra en el escritorio.

NOTA: Es muy importante respetar estos pasos para instalar correctamente el reloj en su PC y así comenzar a utilizar el equipo.

5.2 Funciones

5.2.1 Inicio

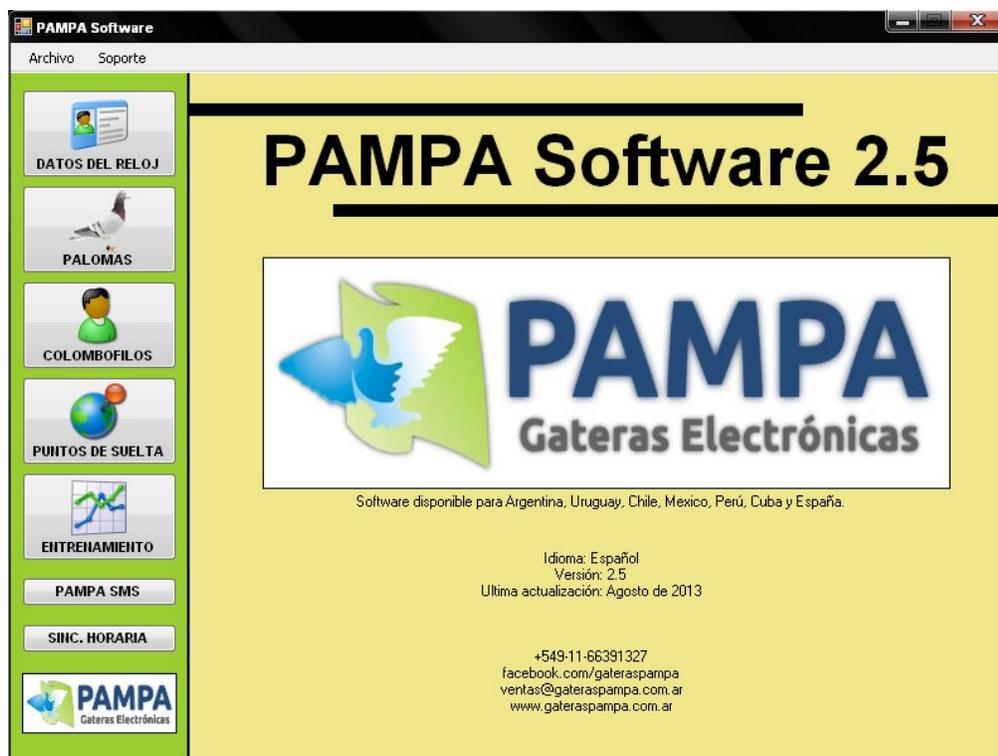
Para proceder a abrir el programa de gestión, es necesario tener conectado reloj a la computadora y encendido. Siga los pasos que el software le indica.



Para iniciar el programa haga doble click en el icono que aparece en su escritorio luego de realizada la instalación del software PAMPA.

5.2.2 Menú Principal

A continuación se puede observar el menú principal de la aplicación.



5.2.3 “DATOS DEL RELOJ”



En esta opción podemos editar los datos correspondientes al reloj. Primero haga click en el botón “EDITAR DATOS”, modifique los campos deseados y para finalizar haga click en el botón “GUARDAR CAMBIOS”.

5.2.4 “PALOMAS”

En esta opción podemos guardar o quitar palomas del reloj.



¿Cómo agregar una paloma?

Para agregar palomas haga click en el botón “AGREGAR PALOMA”.

Se abrirá una nueva ventana como se muestra a la derecha donde se podrá cargar los datos correspondientes a la paloma.

Una vez ingresado los datos de la paloma haga click en el botón “CARGAR”.



¿Cómo quitar una paloma?

Para eliminar una paloma, seleccione una de la lista de palomas registradas en el reloj y haga click en el botón “QUITAR PALOMA”.

IMPORTANTE: Para reflejar los cambios realizados en el reloj, una vez que agregó o quito las palomas deseadas, haga click en el botón “GUARDAR CAMBIOS”.

NOTA: Si hay una competencia en curso, solo se podrán agregar palomas, no se podrán borrar, ni tampoco modificar los chips asignados.

5.2.5 “COLOMBÓFILOS”

En esta opción podemos guardar o quitar colombófilos del reloj. Se pueden asignar hasta 6 colombófilos.

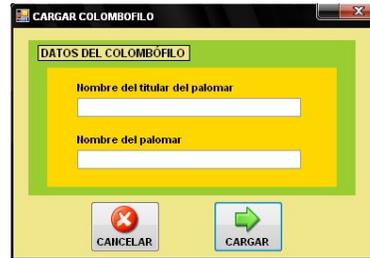


¿Cómo agregar un colombófilo al reloj?

Para agregar un colombófilo hacer click en el botón “AGREGAR COLOMBOFILO”.

Se abrirá una ventana como la que se observa a la derecha donde podrá cargar los datos correspondientes del colombófilo.

Una vez que haya cargado los datos, haga click en el botón “CARGAR”.



La imagen muestra una ventana de software titulada "CARGAR COLOMBOFILO". Dentro de la ventana, hay un formulario con el título "DATOS DEL COLOMBOFILO". El formulario contiene dos campos de texto: "Nombre del titular del palomar" y "Nombre del palomar". Debajo del formulario, hay dos botones: "CANCELAR" (con un icono de una X roja) y "CARGAR" (con un icono de una flecha verde).

¿Cómo quitar un colombófilo al reloj?

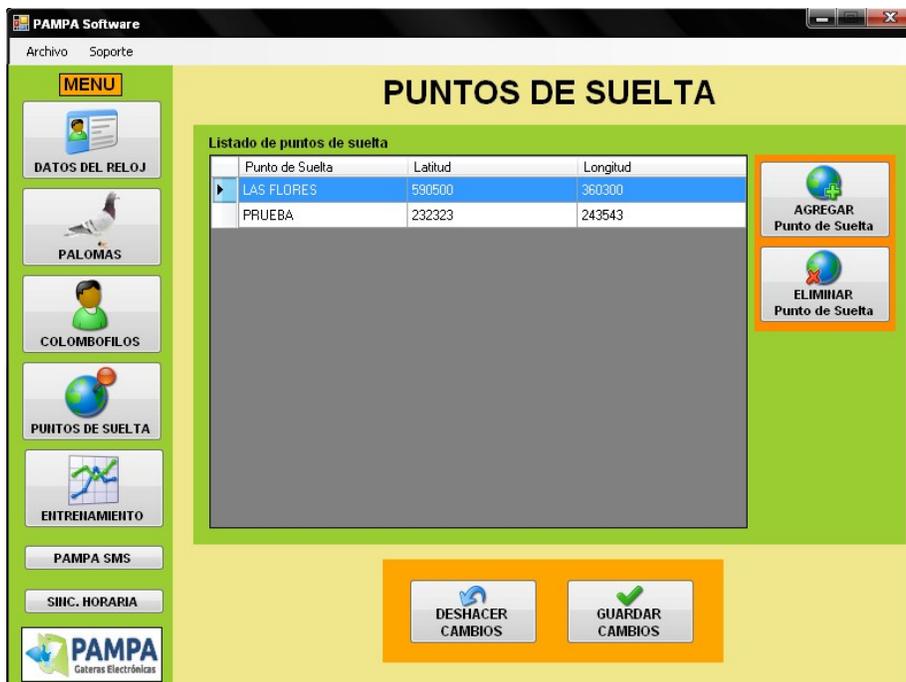
Para eliminar un colombófilo, seleccione uno de la lista y presione en el botón “QUITAR COLOMBOFILO”.

IMPORTANTE: Para reflejar los cambios realizados en el reloj, una vez que agregó o quito los colombófilos deseados haga click en el botón “GUARDAR CAMBIOS”.

5.2.6 “PUNTOS DE SUELTA”

En esta opción podemos guardar o quitar puntos de suela del reloj.

Se pueden asignar hasta 100 puntos de suela.



La imagen muestra la interfaz de usuario de "PAMPA Software" en la sección "PUNTOS DE SUELTA". A la izquierda hay un menú con opciones: "DATOS DEL RELOJ", "PALOMAS", "COLOMBOFILOS", "PUNTOS DE SUELTA" (seleccionado), "ENTRENIAMIENTO", "PAMPA SMS" y "SIIC. HORARIA". El área principal muestra un "Listado de puntos de suelta" con una tabla:

| Punto de Suelta | Latitud | Longitud |
|-----------------|---------|----------|
| LAS FLORES | 590500 | 380300 |
| PRUEBA | 232323 | 243543 |

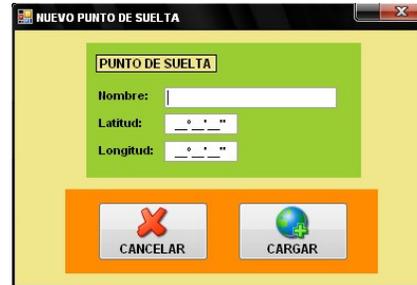
Debajo de la tabla hay dos botones: "DESHACER CAMBIOS" y "GUARDAR CAMBIOS". A la derecha de la tabla hay dos botones: "AGREGAR Punto de Suelta" (con un icono de un punto verde) y "ELIMINAR Punto de Suelta" (con un icono de un punto rojo).

¿Cómo agregar un punto de suelta al reloj?

Para agregar un punto de suelta hacer click en el botón “AGREGAR PUNTO DE SUELTA”.

Se abrirá una ventana como la mostrada a la derecha donde podrá cargar los datos correspondientes al punto de suelta.

Una vez que haya cargado los datos, haga click en el botón “CARGAR”.



¿Cómo quitar un punto de suelta al reloj?

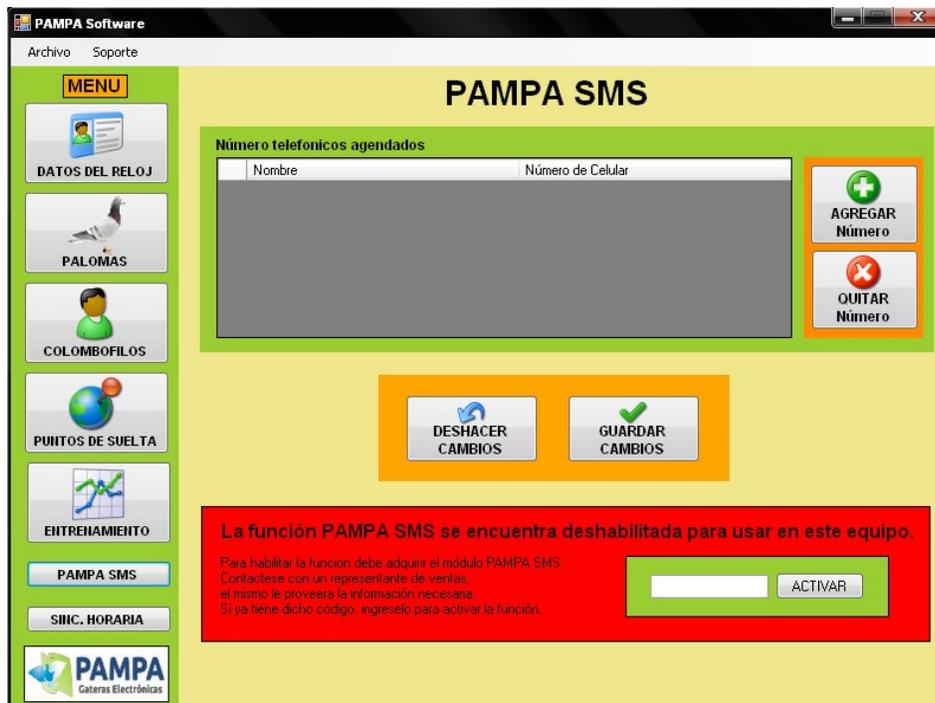
Para eliminar un punto de suelta, seleccione uno de la lista y presione en el botón “QUITAR PUNTO DE SUELTA”.

IMPORTANTE: Para reflejar los cambios realizados en el reloj, una vez que agregó o quito los puntos de suelta deseados haga click en el botón “GUARDAR CAMBIOS”.

5.2.7 “PAMPA SMS”

En esta opción podemos guardar los números telefónicos de la agenda de contactos para utilizar con el modulo PAMPA SMS.

Se pueden asignar hasta 4 contactos.



¿Cómo agregar un contacto telefónico al reloj?

Para agregar un contacto hacer click en el botón “AGREGAR NUMERO”.

Se abrirá una ventana como la que se observa a la derecha donde podrá cargar los datos correspondientes como nombre y número telefónico. Una vez que haya cargado los datos, haga click en el botón “CARGAR”.



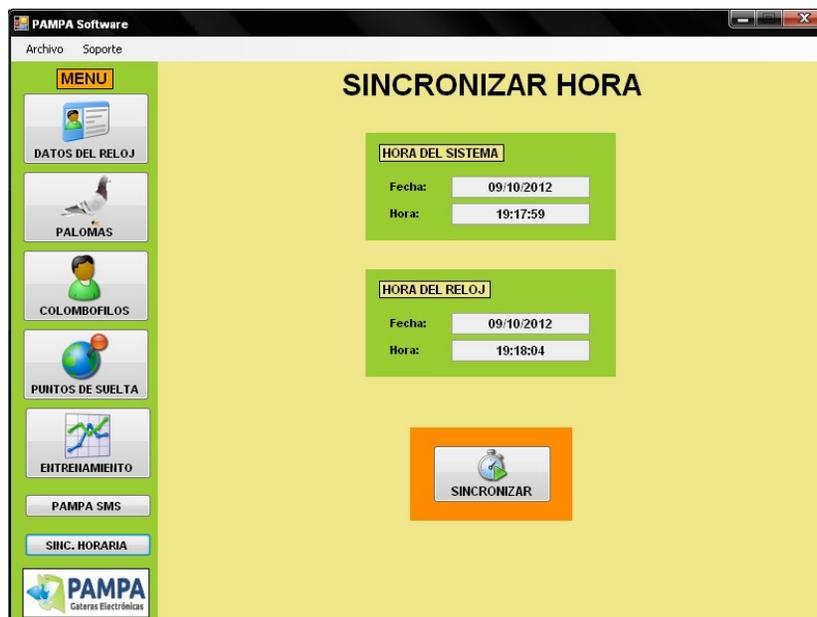
¿Cómo quitar un contacto del reloj?

Para eliminar un contacto, seleccione uno de la lista y presione en el botón “QUITAR NUMERO”.

IMPORTANTE: Para reflejar los cambios realizados en el reloj, una vez que agregó o quito los colombófilos deseados haga click en el botón “GUARDAR CAMBIOS”.

5.2.8 “SINC. HORARIA”

En esta opción podemos sincronizar el horario del reloj con el horario de la computadora.



Para sincronizar el reloj, hacer click en el boton “SINCRONIZAR”.

NOTA: No es posible modificar el horario si hay una competencia activa.

5.2.9 “ENTRENAMIENTOS”

Esta opción nos permite obtener los datos del modo entrenamiento y con los mismos realizar un informe detallado de las palomas arribadas.




RESULTADOS DEL ENTRENAMIENTO

| Palomas en Entrenamiento | Palomas Arribadas | Palomas Sin Arribar |
|--------------------------|-------------------|---------------------|
| 18 | 5 | 13 |

| Pos. | Nro Anillo | Año | Sexo | Nac. | Fecha Marcada | Hora Marcada |
|------|------------|-----|------|------|---------------|--------------|
| 1 | 297009 | 08 | H | FCA | 11/06/2011 | 19:48:01 |
| 2 | 297016 | 08 | H | FCA | 11/06/2011 | 19:48:04 |
| 3 | 297024 | 08 | H | FCA | 11/06/2011 | 19:48:06 |
| 4 | 297006 | 08 | H | FCA | 11/06/2011 | 19:48:08 |
| 5 | 123892 | 07 | M | FCA | 11/06/2011 | 19:48:12 |
| 6 | 195724 | 07 | H | FCA | - | - |
| 7 | 195875 | 07 | M | FCA | - | - |

6

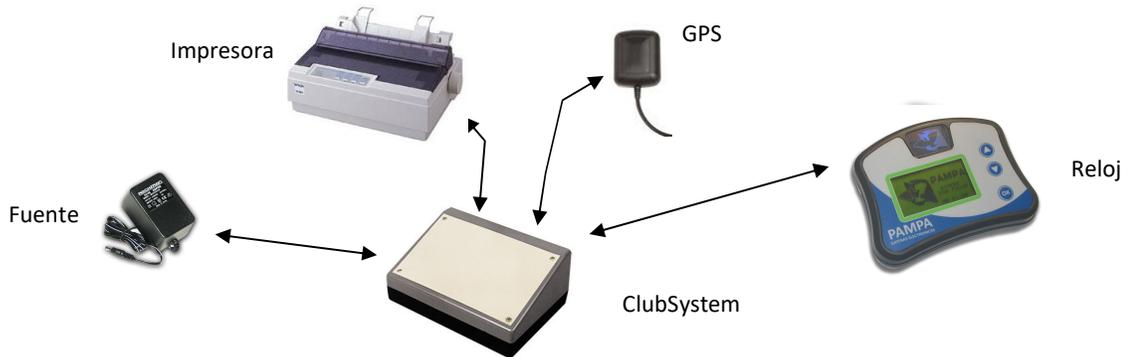
6. Modo ClubSystem

Cuando usted conecta el reloj al ClubSystem de la sociedad el mismo se inicia en modo "CLUBSYSTEM". En este modo usted podrá asignar una nueva carrera, constatar una carrera realizada y hacer otras funciones como asignar y des-asignar chips.

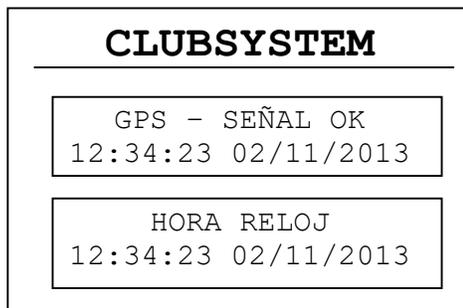
PARA MAS INFORMACIÓN SOBRE EL CLUBSYSTEM LEER EL MANUAL CORRESPONDIENTE.

6.1 Conexión del ClubSystem

Conecte el ClubSystem de la siguiente manera:

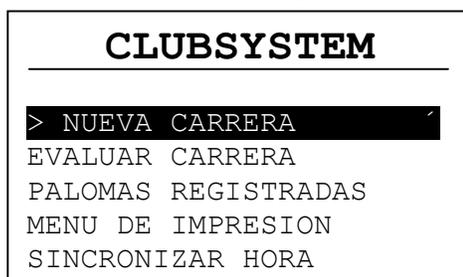


Al conectar el reloj al ClubSystem automáticamente este reconocerá el equipo de la sociedad y nos mostrará la hora que indica el GPS.



**ASEGÚRESE SIEMPRE QUE LA
FECHA Y HORA QUE MUESTRA EL
GPS SEA LA CORRECTA**

Al presionar una tecla se ingresa al menú de opciones que se muestra a continuación:



Con las teclas "ARRIBA" o "ABAJO" puede seleccionar la opción deseada.

Para ingresar a dicha opción presione la tecla "OK".

6.2 Nueva Carrera

Para iniciar una nueva carrera, siga los siguientes pasos:

CLUBSYSTEM

> **NUEVA CARRERA**

EVALUAR CARRERA
PALOMAS REGISTRADAS
MENU DE IMPRESION
SINCRONIZAR HORA

Seleccione la opción de “NUEVA CARRERA” desde el menú de opciones que se indica en su reloj.

- NUEVA CARRERA -

PASE LA TARJETA
DE AUTORIZACIÓN POR
EL CLUBSYSTEM

Pase la tarjeta de autorización de la sociedad por el ClubSystem.

- NUEVA CARRERA -

PUNTO DE SUELTA

Nombre: Tandil
Latitud: 36°23'43''
Longitud: 59°11'12''
Distancia: 232 kms
001 de 034

Seleccione el punto de suelta.

En caso de no tener cargado el punto de suelta de la carrera, puede asignar un punto de suelta genérico, que es la primera opción que aparece al crear una nueva carrera.

- NUEVA CARRERA -

COLOMBOFILO

Titular: JUAN LOPEZ
Palomar: EL CAMPEON
Latitud: 31°53'43''
Longitud: 52°51'12''
001 de 034

Seleccione el colombófilo.

Con los botones “ARRIBA” y “ABAJO” puede seleccionar el colombófilo al cual va a asignarle una carrera.

- NUEVA CARRERA -

PALOMAS ENCESTADAS

> **AGREGAR PALOMAS**

QUITAR PALOMAS ENC.
LISTADO ENCESTADAS
ASIGNAR CHIP
FINALIZAR CARGA

En el siguiente menú se podrá registrar las palomas en la carrera, eliminar palomas que se hayan registrado erróneamente o ver que palomas ya fueron encanastadas.

- NUEVA CARRERA -

ENCANASTADAS: 004

ESPERANDO INGRESO...

PARA FINALIZAR
PRESIONE LA TECLA OK

En la opción de “AGREGAR PALOMAS” podemos asignar las palomas pasándolas por el ClubSystem. Se debe apoyar la paloma quedando el chip en forma vertical durante 3 segundos.

Cuando el chip haya sido correctamente leído, se mostrará una pantalla como la indicada a la izquierda.

Proceda a pasar todas las palomas que desee encanastar. Una vez finalizada la carga de palomas, presione la tecla “OK” para volver al menú.

Para finalizar, seleccione la opción “FINALIZAR CARGA”.

A continuación se pondrá el reloj en sincronismo con el GPS y se imprimirá el listado de palomas encanastadas.

. PALOMA ASIGNADA .

609324 - 09 - FCA - M
CHIP: AA014B0E

- NUEVA CARRERA -

PALOMAS ENCESTADAS

AGREGAR PALOMAS
QUITAR PALOMAS ENC.
LISTADO ENCESTADAS
ASIGNAR CHIP

> FINALIZAR CARGA ✓

6.3 Constatar carrera

Para constatar los datos una carrera, siga los siguientes pasos:

CLUBSYSTEM

NUEVA CARRERA
> EVALUAR CARRERA ✓
PALOMAS REGISTRADAS
MENU DE IMPRESION
SINCRONIZAR HORA

Seleccione la opción de “CONSTATAR CARRERA” desde el menú de opciones que se indica en su reloj.

- EVALUAR CARRERA -

PASE LA TARJETA
DE AUTORIZACIÓN POR
EL CLUBSYSTEM

Pase la tarjeta de autorización de la sociedad por el ClubSystem.

```
- EVALUAR CARRERA -  
PUNTO DE SUELTA  
Nombre: Tandil  
Latitud: 36°23'43''  
Longitud: 59°11'12''  
Distancia: 232 kms  
001 de 034
```

Seleccione la carrera que fue cargada en esa sociedad y presione la tecla "OK".

```
OBTENIENDO HORA GPS...  
  
CARRERA DESBLOQUEADA  
PARA IMPRIMIR
```

En el paso siguiente, el ClubSystem constatará la hora del reloj con la del GPS para determinar la variación. Luego la carrera ya queda desbloqueada para poder ser impreso el reporte desde el menú de impresión.

Una vez que ya haya impreso los resultados, puede desconectar el reloj del ClubSystem.

Luego, en su casa, borre la competencia para poder liberar las palomas asignadas a esa carrera y así poder asignarlas a la próxima competencia. (Ver punto 4.2.9)

6.4 Otras funciones en modo ClubSystem

Se procede a explicar el funcionamiento de las otras 3 funciones que figuran en el menú principal cuando el reloj se encuentra conectado al ClubSystem:

PALOMAS REGISTRADAS

Esta opción nos abrirá un sub-menú como el mostrado a continuación:

```
PALOMAS REGISTRADAS  
  
> VER PALOMAS REGIS  
ASIGNAR/DESA. CHIP  
MENU PRINCIPAL
```

Con las teclas "ARRIBA" y "ABAJO" podremos seleccionar la opción deseada. Para entrar en la opción deseada presione la tecla "OK". Para volver al menú principal, seleccione dicha opción y presione la tecla "OK".

Se procede a explicar las opciones “VER PALOMAS REGIS.” y “ASIGNAR/DESA. CHIP”.

VER PALOMAS REGISTRADAS

PALOMAS REGISTRADAS

603324-09-FCA-M
Chip: 7C-08-12

Paloma: 032 de 123

Aquí podremos ver en detalle las palomas que están registradas en el reloj.

Nos indicará los datos de la paloma y, en caso de tener, su chip asociado. Podremos pasar de una paloma a otra con las teclas “ARRIBA” y “ABAJO”. Presionando la tecla “OK” volveremos al menú anterior.

ASIGNAR/DESA. CHIP

ASIG/DESASIGNAR CHIP

PALOMA: 032 de 123

603324-09-FCA-M
Chip: 7C-08-12

PRESIONE OK PARA
DESASIGNAR EL CHIP

Con las teclas “ARRIBA” y “ABAJO” podemos pasar de paloma.

La paloma que tenga chip podremos des-assignarlo presionando la tecla “OK”.

La paloma que no tenga chip, podemos asignarlo presionando la tecla “OK” y pasando el chip por el ClubSystem.

Si no se presiona ninguna tecla en 10 segundos, volverá al menú inicial.

RECONOCER CHIP

En esta opción, pasando el chip por el ClubSystem, el mismo leerá el chip y nos indicará que paloma tiene asignado ese chip.

Esta función es muy útil para poder comprobar que las palomas que vamos a encanstar tengan sus chips bien asignados.

7

7. Especificaciones técnicas

- Fuente de alimentación: 12v DC, conexión mediante un transformador 220 V/ 50Hz a 12 V DC (incluido).
- Largo máximo del cable entre controlador de antena y reloj: 20 metros.
- Longitud del cable de conexión de antena: 3.5 metros .
- Dimensiones del reloj: 16 cm x 12 cm x 5 cm (ancho, largo, alto).
- Peso del reloj: 300 gr.
- Rango de temperatura de funcionamiento: 0 a 50 °C.

8

8. Cuidados y Mantenimiento

- Utilice un paño seco para retirar suciedad del frente del equipo. Tenga sumo cuidado con el display de LCD.
- Utilice un paño húmedo para la limpieza de cables o de la fuente de alimentación.
- Para mantener limpio el módulo de la antena se recomienda repasar su superficie con un paño humedo antes y luego de cada carrera.
- Se recomienda guardar el equipo en un lugar fresco y seco para evitar daños y deterioros.
- No deje el reloj conectado y encendido cuando no se encuentra disputando una competencia. Es recomendable dejarlo en un lugar fresco y seco y solo sacarlo para su uso.

Si necesita información o si tiene algún problema, visite nuestra web: www.gateraspampa.com.ar o póngase en contacto con nosotros.

Restricciones de la garantía:

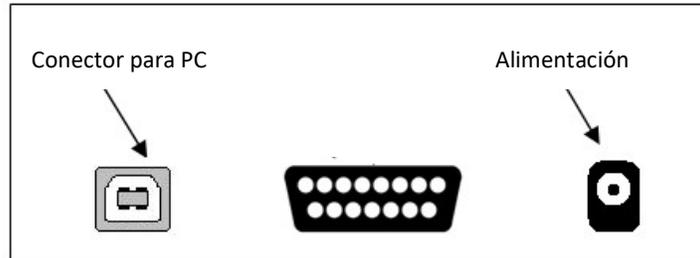
- Uso impropio del equipo.
- Cualquier intervención al artefacto por terceros no autorizados por la empresa.
- Roturas, golpes o caídas causadas por traslados ajenos a la empresa o no autorizados por la misma.

Ante cualquier duda, sugerencia y/o consulta, por favor contáctenos a:

- Correo electrónico: ventas@gateraspampa.com.ar
- por vía telefónica : +54-9-11-66391327
- nuestro sitio web: www.gateraspampa.com.ar

ANEXO I – CONEXIÓN A PC

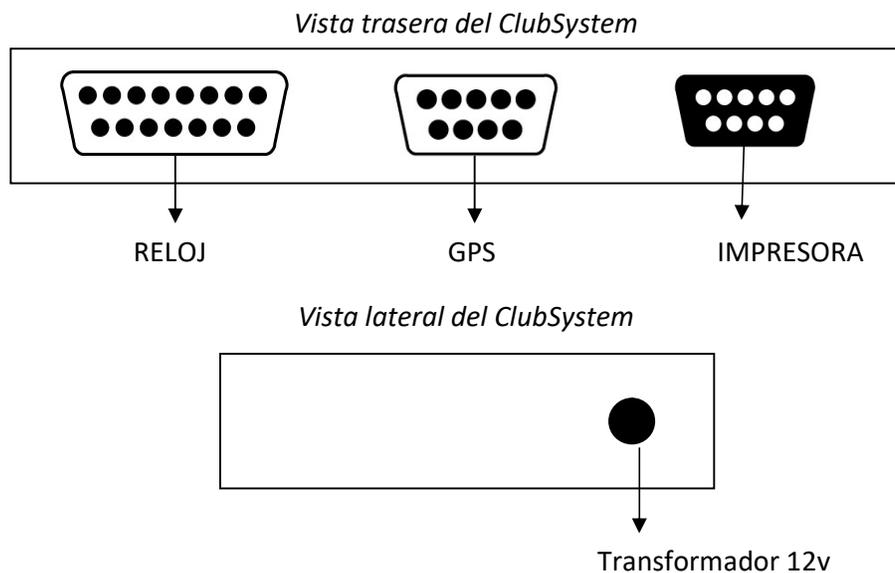
Para realizar la conexión a la PC debe utilizar el cable provisto por Gateras PAMPA. Para ello debe conectar un extremo del cable en el conector que se indica a continuación:



El otro extremo del cable debe conectarlo a un puerto USB de su PC. Una vez que haya conectado el cable, proceda a conectar el transformador de alimentación. Proceda a abrir el software de gestión de Gateras PAMPA.

NOTA: Se recuerda que se debe instalar el driver USB para que Windows reconozca el reloj al conectarlo a la PC.

ANEXO II – CONEXIÓN DEL CLUBSYSTEM



- Utilice los cables y accesorios provistos por Gateras PAMPA.
- Conecte el GPS.

- Encienda el ClubSystem. No es necesario apagar el mismo cada vez que conecta un reloj (ya sea para iniciar una nueva carrera como para obtener los resultados de una carrera activa).

De esta manera se asegura que el GPS no pierda señal y todos los relojes puedan estar sincronizados al mismo.

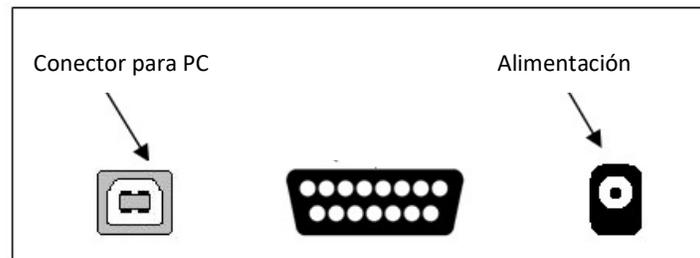
- Siempre asegúrese de que el GPS tenga buena señal. Si no posee buena señal se lo indicará en pantalla. Es recomendable utilizarlo en lugares despejados.

ANEXO III – IMPRESIÓN DE REPORTES

En caso de no tener una impresora matricial EPSON LX-300 usted puede imprimir los reportes de entrenamiento, encestes y arribos mediante una PC y cualquier tipo de impresora (láser, matriz de puntos, etc).

Para ello es necesario conectar el reloj a la PC mediante el cable provisto para dicho fin.

Vista trasera del reloj



- Abra el programa “PAMPA Printer” que se encuentra en la carpeta “Utilitarios” del CD de Gateras PAMPA.
- Escoja el puerto COM en el cual se encuentre conectado el Reloj.
- Desde el reloj, mediante el menú de impresión, escoja que tipo de reporte desea imprimir.

IMPORTANTE: Para poder imprimir el reporte de resultados es necesario haber constado la carrera previamente en la sociedad mediante la utilización del ClubSystem.

ANEXO IV – INSTALACION DE ANTENAS

Gateras PAMPA posee 3 tipos de antenas:

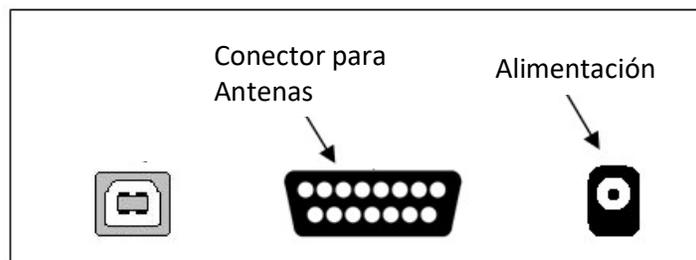
- De 1 entradas: 11 cm x 18cm x 3,5 cm (ancho, largo y alto).
- De 4 entradas: 52 cm x 20cm x 3,5 cm (ancho, largo y alto).
- De 6 entradas: 74 cm x 20cm x 3,5 cm (ancho, largo y alto).

Cableado

Cada antena posee un cable integrado de 3,5 mts.

El reloj posee un conector especial donde va conectado este cable, a continuación se puede observar dicho conector:

Vista trasera del reloj



La longitud de cable máxima entre el reloj y las antenas es de 20 metros.

Colocación de la antena

El campo electromagnético generado por la antena para leer los chips puede atravesar la mayoría de los materiales. Esto permite colocarla por encima o por debajo de la entrada de su palomar (Se recomienda utilizar materiales como: madera, policarbonato o plástico, **nunca metales**). El espesor de la misma no debe superar los 8mm.

- Las antenas PAMPA puede leer el chip en todo el ancho de la antena, esto permite usar la antena sin túneles, ya que no existen las llamadas “zonas muertas”.
- Se recomienda que las palomas se frenen antes de ingresar a la antena.
- Si usted necesita constatar más de una paloma a la vez se recomienda utilizar túneles.
- La distancia mínima entre cada antena debe ser de 1 metro.
- No debe haber metales cerca de la antena, ya sea por encima o por debajo de la misma a una distancia de 20 cm.

Utilización de túneles

Los túneles pueden utilizarse para registrar muchas palomas a la vez.

Las palomas deben ingresar de a una por vez para que no se amontonen en los túneles y de esta manera no se dificulte la lectura de los chips.

Es recomendable la utilización de peines a fin de evitar que las palomas pasen demasiado rápido por sobre la antena.

Debe respetar el ancho del túnel con el indicado en la superficie de la antena. El mismo debe ser de 11cm de ancho y 1 cm de separación entre cada uno.

