PLAY30-V

PLAY30-C

ITALIANO Tabelloni elettronici per basket, volley calcetto, pallamano, ping-pong, scherma, ecc.

ENGLISH Electronic scoreboards for basket, volley, five-players football, handball, ping-pong, fencing, etc.

DEUTSCH Elektronische Punktezähler für Basket, Volley, Hallenfussball, Handball, Ping-Pong, Fechtsport, usw.

FRANÇAIS Marqueurs électronique pour basket-ball, volley-ball, football à cinq, hand-ball, ping-pong, escrime, etc.

ESPAÑOL Marcadores para baloncesto, voleibol, fútbol sala, balonmano, ping-pong, esgrima, etc.

Favero®
ELECTRONIC DESIGN
www.favero.com

ITALIANO

INSTALLAZIONE PLAY30-V e PLAY30-C
Alimentazione:
PLAY30-V 230V (art.345), 115V (art.345/115), 30VA MAX,
PLAY30-C 230V (art.351), 115V (art.351/115), 40VA MAX,
Fusibile: T 500 mA (art.345 - art.351), T 1A (art.345/115 - art.351/115)

Collegare la spina ad una presa provvista della messa a terra. Il costruttore declina ogni responsabilità in caso di manomissione alle proprie apparecchiature. La presa di corrente deve essere in prossimità dell'apparecchiatura e facilmente accessibile. Se è necessario il collegamento permanente alla rete di alimentazione, questo deve essere effettuato da personale qualificato che deve prevedere un dispositivo di sezionamento accessibile.
L'allungamento eventuale del cavo della tastiera può essere fatto semplicemente con del cavo a 2 (PLAY30-V) o a 3 (PLAY30-C) conduttori.

FUNZIONAMENTO PLAY30-V
Accendere il segnapunti con il tasto ON (2nd F).
I tasti (+1) incrementano i rispettivi display.
Il segnapunti può funzionare in due modi:
MODO1: quando si inserisce un punto, viene subito sommato;
MODO2: quando si inseriscono uno o più punti, questi lampeggiano per 2 secondi e poi vengono sommati.

Per passare dal MODO1 al MODO2 o viceversa, tenere premuto il tasto (2nd F) per 10 secondi circa. Il MODO2 può essere utile per evidenziare l'assegnazione dei punti.
I tasti SETS incrementano i relativi indicatori dei Set/Bonus/Falli. Tenendo premuto un tasto SETS per 2 sec., il relativo indicatore viene azzerato.
Il tasto EXCHANGE accende se è spento o scambia se è già acceso l'indicatore di Possesso-palla/Priorità/Turno. Per spegnerlo nuovamente tenere premuto il tasto EXCHANGE per almeno 2 secondi.
Il tasto (2nd F) consente di accedere alle "funzioni rosse" dei tasti:
– premendo (2nd F) e poi (–1) si decrementa il punteggio del display corrispondente;
– premendo (2nd F) e poi START si azzerano i punteggi e si spegne l'indicatore di Possesso-palla/Priorità/Turno;
– premendo (2nd F) e poi TEST si accendono tutti i led del segnapunti per un eventuale controllo; per uscire dal test premere un tasto qualsiasi;
– premendo (2nd F) e poi OFF si spegne il segnapunti.

FUNZIONAMENTO PLAY30-C
Il PLAY30-C svolge le funzioni di segnapunti e di cronometro.

- *Parte segnapunti.*
Viene comandata dalla sezione inferiore della tastiera ed il suo funzionamento è uguale a quello del modello PLAY30-V. Vedere "FUNZIONAMENTO PLAY30-V".

- *Parte cronometro.*
Viene comandata dalla sezione superiore della tastiera.
Accendere e spegnere il cronometro con il tasto ON/OFF.
Per programmare il tempo limite desiderato, premere il tasto PROG PRESET.
La programmazione è possibile solo a conteggio fermo.
La cifra lampeggiante può essere modificata con i tasti (+1) e (–1). Premere il tasto (<–>) per cambiare cifra.
Ripremere PROG PRESET a fine programmazione.

Il tasto PRESET XX:XX predispone il cronometro con il tempo limite programmato.
Il tasto START/STOP fa partire o arrestare il conteggio all'indietro.
Lo stato di conteggio o di stop del cronometro è indicato dal colore verde o rosso dei 2 punti luminosi centrali.

Il tasto PRESET 00:00 predispone il cronometro a zero.
In questo caso il tasto START/STOP fa partire o arrestare il conteggio in avanti.

In entambi i casi (conteggio in avanti o all'indietro) un segnale acustico avvisa alla fine del tempo programmato.
Il segnalatore acustico può essere attivato o disattivato ogni qualvolta si premono in successione i tasti (2nd F) e SOUND ON/OFF. Quando il segnalatore è attivato, può essere azionato manualmente con il tasto SOUND.
Premendo (2nd F) e poi TEST si accendono tutti i led del cronometro per un eventuale controllo; per uscire dal test premere un tasto qualsiasi.

CODICI ARTICOLI

Art. 345	PLAY30-V.
Art. 345T	PLAY30-V con telecomando ad infrarossi.
Art. 351	PLAY30-C.
Art. 351T	PLAY30-C con telecomando ad infrarossi.

ENGLISH

INSTALLATION of PLAY30-V and PLAY30-C

Power supply:

PLAY30-V 230V (art.345), 115V (art.345/115), 30VA MAX,

PLAY30-C 230V (art.351), 115V (art.351/115), 40VA MAX,

Fuse: T 500 mA (art.345 - art.351), T 1A (art.345/115 - art.351/115)

Insert the plug in an outlet provided with a grounding system. The producer declines all responsibility if the equipment is tampered with.
The power outlet must be near the appliance and easily accessible. If the appliance has to be connected to the power supply permanently, its connection must be carried out by qualified personnel who must install an external cutoff device in an easily accessible position.
Eventual lenthening of the keyboard cable may be achieved simply with a two-wire cable (PLAY30-V) or three-wire cable (PLAY30-C).

OPERATION of PLAY30-V

Turn the scoreboard on and off with the ON (2nd F) button.
The keys (+1) increase the respective displays.
The scoreboard can function in two ways:
WAY1: when a score is inserted, it is immediately calculated;
WAY2: when one or more scores are inserted, these flash for 2 seconds and then they are calculated.

To pass from WAY1 to WAY2 and viceversa, you must keep the key pressed (2nd F) for approx. 10 seconds. The WAY2 can be useful to point out the assignation of the scores.
The SETS keys increase the relative indicators of the Set/Bonus/Foul. These indicators can be cancelled by keeping the corrispondent SETS button pressed for 2 seconds.
The EXCHANGE key turns on if it is off or exchanges if it is already turned on, the Ball-Possession/Priority/Turn indicator. To turn it off again, keep the EXCHANGE key pressed for at least 2 seconds.
The key (2nd F) allows you to have access to the "red functions" of the keys:
– by pressing (2nd F) and then (–1) the score of the corresponding display is decreased;
– by pressing (2nd F) and then START the scores are set to zero and the indicator Possession-Ball/Priority/Turn is turned off;
– by pressing (2nd F) and then TEST all the leds of the scoreboard turn on for an eventual control; to exit from the test press any key;
– by pressing (2nd F) and then OFF the scoreboard turns off.

OPERATION of PLAY30-C

The PLAY 30-C carries out the functions of a scoreboard and chronometer.

- *Scoreboard part:*

It is controled by the lower section of the keyboard and its functioning is the same as the one of the PLAY 30-V model. See: “OPERATION of PLAY30-V”.

- *Chronometer part:*

It is controled by the upper section of the keyboard.
Turn the chronometer on and off with the ON/OFF key.
To programme the desired limited time, press the PROG PRESET key.
The programming is possible only when the counting is stopped.
The flashing number can be modified with the (+1) and (–1) keys. Press the (<––>) key to change the number.
Press PROG PRESET again at the end of the programming.

The PRESET XX:XX key arranges the chronometer with the programmed limited time.
The START/STOP key starts or stops the backward counting.
The counting or stop situation of the chronometer is indicated by the green or red colour of the two central light points.

The PRESET 00:00 key sets the chronometer to zero.
In this case the START/STOP key starts or stops the forward counting.

In both situations (forward or backward counting) an acoustic signal warns you that the programmed time has expired.
The acoustic signal can be activated or disactivated whenever you press the (2nd F) and SOUND ON/OFF keys in succession. When the signal is activated, it can be manually operated with the SOUND key.
By pressing (2nd F) and then TEST all the leds of the chronometer turn

ARTICLE CODES

Art. 345 PLAY30-V.
Art. 345T PLAY30-V with infrared telecontrol.
Art. 351 PLAY30-C.
Art. 351T PLAY30-C with infrared telecontrol.

DEUTSCH

INSTALLATION PLAY30-V und PLAY30-C

Versorgung:

PLAY30-V 230V (art.345), 115V (art.345/115), 30VA MAX,

PLAY30-C 230V (art.351), 115V (art.351/115), 40VA MAX,

Sicherung: T 500 mA (art.345 - art.351), T 1A (art.345/115 - art.351/115)

Stecken Sie den Stromstecker in eine geerdete Steckdose. Der Hersteller lehnt jede Verantwortung im Falle einer Abänderung seiner Geräte ab. Der Stromanschluß sollte sich in der Nähe des Apparates befinden und leicht zugänglich sein. Falls ein fester Anschluß an das Stromversorgungsnetz erforderlich ist, muß dieser von Fachpersonal ausgeführt werden, das eine Trennbuchse leicht zugänglich anbringen sollte.
Die eventuelle Verlängerung des Tastaturkabels kann einfach mit einem Kabel mit 2 Leitern (PLAY30-V) oder mit 3 Leitern (PLAY30-C) durchgeführt werden.

FUNKTIONSABLAUF PLAY30-V

Ein- und Ausschalten mit der Taste On (2nd F).
Die Tasten (+1) erhöhen die Punktezahl auf dem entsprechenden Display.
Der Punkteanzeiger kann auf zwei verschiedene Weisen funktionieren: MODUS 1) Bei Eingabe eines Punktes wird dieser sofort summiert; MODUS 2) Bei Eingabe eines oder mehrerer Punkte blinken diese für 2 Sekunden und werden dann summiert.
Um vom MODUS 1 zum MODUS 2 oder umgekehrt zu wechseln, muss die Taste (2nd F) für zirka 10 Sekunden gedrückt werden. Der MODUS 2 kann zur Hervorhebung der Punktezuteilung sinnvoll sein.
Die Tasten SETS erhöhen die entsprechende Anzeige von Set/Bonus/Fouls. Wenn eine Taste SETS mindestens 2 Sekunden lang gedrückt wird, wird die entsprechende Anzeige auf Null gestellt.
Die Taste EXCHANGE schaltet die Anzeige von Ballbesitz/Priorität/Runde an, falls diese ausgeschaltet ist, oder läßt sie wechseln, wenn sie schon angeschaltet sein sollte. Zum Ausschalten sollte die Taste EXCHANGE für mindestens 2 Sekunden gedrückt werden.
Die Taste (2nd F) ermöglicht den Zugriff zu den "Roten Funktionen" der Tasten:
– durch Drücken von (2nd F) und dann von (–1) wird die Punktezahl des entsprechenden Displays herabgesetzt;
– durch Drücken von (2nd F) und dann von START werden die Punktezahlen auf Null gebracht und die Anzeige von Ballbesitz/Priorität/Runde erlischt;
– durch Drücken von (2nd F) und dann von TEST leuchten alle LED des Punktezählers zu dessen Kontrolle auf; zur Beendigung des Tests kann eine beliebige Taste gedrückt werden;
– durch Drücken von (2nd F) und dann von OFF erlischt der Punktezähler.

FUNKTIONSABLAUF PLAY30-C

Das Modell PLAY30-C funktioniert als Punktezähler und Chronometer.

- *Punktezähler:*

Wird vom unteren Teil der Tastatur bedient und funktioniert wie bei Modell30-V. Siehe "FUNKTIONSABLAUF PLAY30-V".

- *Chronometer:*

Wird vom oberen Teil der Tastatur bedient.
Das Chronometer mit der Taste ON/OFF an- und ausschalten.
Um die gewünschte Zeitgrenze zu programmieren, die Taste PROG PRESET drücken. Die Programmierung ist nur bei angehaltener Zeitzählung möglich.
Die blinkende Zahl kann mit den Tasten (+1) und (–1) geändert werden. Die Taste (<––>) drücken, um eine andere Zahl einzustellen.
Nach Beendigung der Programmierung erneut die Taste PROG PRESET drücken.
Die Taste PRESET XX:XX stellt das Chronometer mit der programmierten Zeitgrenze ein. Die Taste START/STOP beginnt oder stoppt die rückwärtslaufende Zeitzählung. Ob das Chronometer läuft oder steht, wird von der grünen oder roten Farbe der zwei zentralen Leuchtpunkte angezeigt.
Die Taste PRESET 00:00 stellt das Chronometer auf Null. In diesem Fall beginnt oder stoppt die Taste START/STOP die vorwärtslaufende Zeitzählung.
Sowohl bei der vorwärtslaufenden als auch rückwärtslaufenden Zeitzählung meldet ein akustisches Signal das Ablaufen der programmierten Zeit. Der akustische Melder kann jedesmal, wenn der Reihenfolge nach die Tasten (2nd F) und SOUND ON/OFF gedrückt werden, in oder außer Betrieb gesetzt werden. Wenn der akustische Melder in Betrieb ist, kann er manuell mit der Taste SOUND betätigt werden.
Durch Drücken von (2nd F) und dann von TEST leuchten alle LED des Chronometers zu dessen Kontrolle auf; zur Beendigung des Tests kann eine beliebige Taste gedrückt werden.

ARTIKELKODES

Art. 345 PLAY30-V.
Art. 345T PLAY30-V mit Infrarotfernbedienung.
Art. 351 PLAY30-C.
Art. 351T PLAY30-C mit Infrarotfernbedienung.

FRANÇAIS

INSTALLATION PLAY30-V et PLAY30-C

Alimentation:

PLAY30-V 230V (art.345), 115V (art.345/115), 30VA MAX,

PLAY30-C 230V (art.351), 115V (art.351/115), 40VA MAX,

Fusible: T 500 mA (art.345 - art.351), T 1A (art.345/115 - art.351/115)

Brancher la fiche à une prise munie de fil de terre. Le Constructeur décline toute responsabilité en cas de modification des propres appareils. La prise de courant doit se trouver à proximité de l'appareil et être facilement accessible. Si un branchement permanent au réseau d'alimentation s'impose, celui-ci doit être effectué par un personnel qualifié qui doit prévoir un sectionneur extérieur facilement accessible.

Le câble du clavier peut éventuellement être rallongé en utilisant tout simplement un câble à 2 (PLAY20-V) ou à 3 (PLAY20-C) conducteurs.

FONCTIONNEMENT PLAY30-V

Allumer le marqueur en appuyant sur la touche On (2nd F).

Les touches (+1) permettent d'augmenter la valeur des afficheurs relatifs.

Le marqueur peut fonctionner de deux manières:

MODE 1: addition immédiate du point dès qu'il est introduit;

MODE 2: en introduisant un ou plusieurs points, ceux-ci clignotent pendant 2 secondes avant d'être additionnés.

Pour passer du MODE 1 au MODE 2 ou vice versa, garder la touche (2nd F) enfoncée pendant environ 10 secondes. Le MODE 2 trouve son utilité pour mettre en évidence l'attribution des points. Les touches SETS permettent d'augmenter la valeur des relatifs indicateurs des Set/Bonus/Fautes. En appuyant 2 secondes sur une touche SETS l'indicateur correspondant retourne à zéro.

La touche EXCHANGE permet d'allumer l'indicateur de Possession-balle/Priorité/Tour, s'il est éteint, ou de le commuter s'il est déjà allumé. Pour l'éteindre à nouveau, garder la touche EXCHANGE enfoncée pendant environ 2 secondes.

La touche (2nd F) permet d'accéder aux "fonctions rouges" des touches:

– en appuyant d'abord sur (2nd F) et ensuite sur (–1), le score de l'afficheur relatif diminue;

– en appuyant d'abord sur (2nd F) et ensuite sur START, les scores s'annulent et l'indicateur de Possession balle/Priorité/Tour s'éteint;

– en appuyant d'abord sur (2nd F) et ensuite sur TEST, tous les leds du marqueur s'allument pour un éventuel contrôle; pour quitter le mode TEST, appuyer sur une touche quelconque;

– en appuyant d'abord sur (2nd F) et ensuite sur OFF, le marqueur s'éteint.

FONCTIONNEMENT PLAY30-C

Le PLAY30-C remplit les fonctions à la fois de marqueur et de chronomètre.

- *Secteur marqueur.*

Géré par la partie basse du clavier. Son fonctionnement est identique à celui du modèle PLAY30-V. Voir "FONCTIONNEMENT PLAY30-V".

- *Secteur chronomètre.*

Géré par la partie haute du clavier.

Allumage et extinction du chronomètre à travers la touche ON/OFF.

Pour la programmation du temps maximum désiré, appuyer sur la touche PROG PRESET. La programmation ne peut être effectuée qu'avec comptage arrêté.

Le chiffre clignotant peut être modifié au moyen des touches (+1) et (–1).

Appuyer sur la touche (<–>) pour passer à un autre chiffre.

Appuyer de nouveau sur PROG PRESET en fin de programmation.

La touche PRESET XX:XX sert à prédisposer le chronomètre pour le compte à rebours du temps maximum programmé. La touche START/STOP démarre ou interrompt le compte à rebours. L'état du comptage ou du stop du chronomètre est indiqué par la couleur verte ou rouge des 2 points lumineux du centre.

La touche PRESET 00:00 sert à prédisposer le chronomètre pour le compte progressif à partir de 0.

Dans ce cas, la touche START/STOP démarre ou interrompt le compte progressif.

Dans les deux cas (compte progressif et compte à rebours), une sonnerie signale la fin du temps programmé. La sonnerie peut être activée ou désactivée chaque fois que l'on appuie successivement sur les touches (2nd F) et SOUND ON/OFF. Lorsque la sonnerie est activée, elle peut être actionnée manuellement à travers la touche SOUND.

En appuyant d'abord sur la touche (2nd F) et ensuite sur TEST, il est possible de vérifier le fonctionnement de tous les leds du chronomètre; pour quitter le mode TEST, appuyer sur une touche quelconque.

CODES ARTICLES

Art. 345 PLAY30-V.

Art. 345T PLAY30-V avec télécommande à infrarouge.

Art. 351 PLAY30-C.

Art. 351T PLAY30-C avec télécommande à infrarouge.

ESPAÑOL

INSTALACIÓN PLAY30-V y PLAY30-C

Alimentación:

PLAY30-V 230V (art.345), 115V (art.345/115), 30VA MAX,

PLAY30-C 230V (art.351), 115V (art.351/115), 40VA MAX,

Fusible: T 500 mA (art.345 - art.351), T 1A (art.345/115 - art.351/115)

Conectar el enchufe a una toma provista de puesta a tierra. El fabricante declina toda responsabilidad en caso de daños provocados a los aparatos.

La toma de corriente debe estar próxima al aparato y ser accesible. Si se requiere la conexión permanente a la red de alimentación, ésta deberá ser realizada por personal cualificado quien deberá instalar un interruptor de aislamiento exterior fácilmente accesible.

La eventual prolongación del cable del teclado podrá realizarse simplemente con un cable de 2 conductores (PLAY30-V) o de 3 conductores (PLAY30-C).

FUNCIONAMIENTO PLAY30-V

Encender el marcador con la tecla On (2nd F).

Las teclas (+1) incrementan los displays correspondientes.

El marcador puede funcionar de dos maneras diferentes:

MODO 1: cuando se marca un punto, éste se suma inmediatamente;

MODO 2: cuando se marcan uno o más puntos, éstos parpadean durante dos segundos y luego se suman.

Para pasar del MODO 1 al MODO 2 o viceversa, pulsar la tecla (2nd F) durante unos 10 segundos aproximadamente. El MODO 2 podrá resultar útil para poner en evidencia la asignación de los puntos.

Las teclas SETS incrementan los correspondientes indicadores de los Set/Bonus/Faltas. Manteniendo presionada una tecla SETS por 2 seg., el indicador correspondiente será reseteado.

La tecla EXCHANGE enciende el indicador de Posesión pelota/Prioridad/Turno si está apagado o realiza su intercambio si ya está encendido; para apagarlo nuevamente, pulsar la tecla EXCHANGE durante al menos 2 segundos.

La tecla (2nd F) permite acceder a las "funciones rojas" de las teclas:

– pulsando (2nd F) y luego (–1) se decrementa la puntuación del display correspondiente;

– pulsando (2nd F) y luego START se pone a cero la puntuación y se apaga el indicador de Posesión pelota/Prioridad/Turno;

– pulsando (2nd F) y luego TEST se encienden todos los leds del marcador para un eventual control; pulsar una tecla cualquiera para salir de la función TEST;

– pulsando (2nd F) y luego OFF se apaga el marcador.

FUNCIONAMIENTO PLAY30-C

El PLAY30-C cumple las funciones de marcador y cronómetro.

- *Parte marcador:*

Se controla desde la sección inferior del teclado y su funcionamiento es igual al del modelo PLAY30-V. Véase "FUNCIONAMIENTO PLAY30-V".

- *Parte cronómetro:*

Se controla desde la sección superior del teclado.

Encender y apagar el cronómetro con la tecla ON/OFF.

Para programar el tiempo máximo deseado, pulsar la tecla PROG PRESET.

La programación resulta posible sólo cuando la cuenta está parada.

La cifra parpadeante puede modificarse con las teclas (+1) y (–1). Pulsar la tecla (<–>) para cambiar la cifra.

Volver a pulsar la tecla PROG PRESET al final de la programación.

La tecla PRESET XX:XX predispone el cronómetro con el tiempo máximo programado.

La tecla START/STOP hace avanzar o detener la cuenta hacia atrás.

El estado de cuenta o de stop del cronómetro se indica mediante el color verde o rojo de los 2 puntos luminosos centrales.

La tecla PRESET 00:00 predispone el cronómetro a cero.

En este caso la tecla START/STOP hace avanzar o detener la cuenta hacia adelante.

En ambos casos (cuenta hacia adelante o hacia atrás) una señal acústica avisa al final del tiempo programado.

El señalizador acústico puede activarse o desactivarse cada vez que se pulsan en sucesión las teclas (2nd F) y SOUND ON/OFF. Cuando el señalizador acústico está activado, éste se podrá accionar manualmente con la tecla SOUND.

Pulsando (2nd F) y luego TEST se encienden todos los leds del cronómetro para un eventual control; pulsar una tecla cualquiera para salir de la función TEST.

CÓDIGOS ARTÍCULOS

Art. 345 PLAY30-V.

Art. 345T PLAY30-V con mando a distancia de infrarrojos.

Art. 351 PLAY30-C.

Art. 351T PLAY30-C con mando a distancia de infrarrojos.