PLAY6T (Art. 362)

ELEKTRONISCHE PUNKTEZÄHLER

TECHNISCHE DATEN

- Ansprechendes Design, das sich jeder Umgebung anpaßt.
- Ultraflach: Breite 56 cm - Höhe 19,5cm - Dicke 4cm.
- Höhe derZahlen 60 mm, rot und grün wie die entsprechenden Tasten.
- Zusätzlich hat es ein gelbes Display in der Mitte, 25 mm hoch, das die Funktion einer Stoppuhr hat und verwendet wird, wenn sich die Spieler ein Zeitlimit für das Spiel gesetzt haben. Zeigt an, wieviel Zeit der Spieler für den Schuss oder die Spielvorbereitung noch hat.
- Eine flache Membrantastatur mit großen Tasten und gut sicht baren Schriften auf denselben, macht sie einfach anwendbar und verleiht angenehme Ästhetik. Da hermetisch gegen Schmutz und Rauch abgeschlossen, werden Alterungsprobleme wie unsichere Kontakte ausgeschlossen. Mindestlebensdauer jeder Taste: 5 Millionen Kontakte.
- Bei Stromausfall geht keine Punktezahl im Speicher verloren, und es werden keine Batterien verwendet.
- Robuster, vollständig isolierter Plastikbehälter, der keines Erdanschlusses bedarf. Wird mit Kabel und Stecker geliefert, ist jedoch für die eventuell direkte Verbindung leicht auf der Rückseite zu öffnen.
- Einfaches Befestigen an der Wand, stabil und schnell durch 2 Frontschrauben.
- Minimalverbrauch: max. 6VA - 230Vac (verfügbar 115Vac Version).

SCHLÜSSEL FUNKTIONEN

- Taste **ON/OFF**: Schaltet ein und aus.
- Taste **START**: Nullt diePunktezahlen für den Spielbeginn.
- Tasten von **0** bis **9**: Um die zu addierende Punktezahl einzugeben; 3 Sekunden nach Eingabe erhält man automatisch die Summe.
- Tasten **(C)** und **(-)**: Jeweils zum Löschen der letzten Eingabe und um Punkte abzuziehen.
- Taste **MEMORY**: Zeigt die vorher vergebenen Punkte an (zur Kontrolle).
- Taste **MATCH COUNT**: Falls gewünscht, kann außer den Punktezahlen auch die Anzahl der gewonnen Spiele gezählt werden.
- Taste **2 or 6 PLAYERS**: Erlaubt die Einstellung des Punktezählers für 2 oder 6 Spieler. Sofern für 6 Spieler eingestellt, wird auf der einen Seite die Spieleranzahl und auf der anderen die entsprechende Punktezahl angezeigt
- Taste ON-OFF TIMER. Schaltet die Stoppuhr an und aus.
- Tasten START-TIME1 und START-TIME2. Starten die Stoppuhr mit den zuvor eingegebenen Zeiten TIME1 oder TIME2. TIME1 kann von 5 bis 90 Sekunden programmiert werden, TIME2 von 2 bis 9 Minuten.
- Tasten STOP und CONTINUE. Stoppen jeweils und nehmen die Zahlung wieder auf, für den Fall, daß das Spiel unterbrochen werden muss.

ANDERER VERSIONEN

PLAY6T mit FERNBEDIENUNG mit Infrarotstrahlen (Art.362T)

Ein neues System ermöglicht es, mehrere Fernbedienungen im gleichen Raum zu verwenden, ohne vorher einen Code eingeben zu müssen.

- Reichweite: 15m.
- Versorgung: mit Alkali-batterie 9 Volt.
- Betriebsautonomie: etwa 140.000 Arbeitsgänge!
- Robuster Aluminiumbehälter mit eingeschränkten Abmessungen: 14,5 x 5,5 x 2,2cm.
- Membrantastatur, kann nicht durch Schmutz oder Flüssigkeiten beschädigt werden.

Artikelnummern und preise (zzgl. MwSt.)

Art.362
...PLAY6T Anzeigetafel Zeitschaltuhr
Abmessungen: 56x19x4cm. - Gewicht: 1.3kg.

Art.362-T
...PLAY6T mit Infrarot-Fernbedienung
Abmessungen: 56x19x4cm. - Gewicht: 1.54kg.