

PLAY6T (Art. 362)

MARCADORES DE PUNTOS ELECTRONICOS

DATOS TÉCNICOS

- Diseño agradable que se adapta a todo tipo de ambiente.
- Ultrachato: espesor 4cm - altura 19,5cm - ancho 56cm.
- Altura de las cifras 60mm, rojas y verdes como los pulsantes correspondientes.
- Tiene un display central amarillo, alto 25 mm, que desarrolla las funciones de cronometro y se usa cuando los jugadores tienen limites de tiempo para el juego. Indica cuanto tiempo tiene el jugador a disposición para el tiro para el calentamiento antes del juego.
- **Teclado de membrana** y chato con pulsantes grandes y letras bien visibles en los mismos, hacen que sea fácil de usar y de buena estética. Es hermético a las suciedades y al humo, elimina los problemas de los contactos inciertos a través del tiempo. Vida mínima de cada pulsante: 5 millones de contactos.
- Cuando falta la corriente, ningún tanteo en la memoria se pierde, no tiene baterías.
- Contenedor resistente de plástico completamente aislado que no necesita conexión a tierra. Se entrega con cable y enchufe, pero se abre fácilmente la parte de atrás en el caso que se desee conectarlo directamente.
- Fijación a la pared en forma sencilla, firme e inmediata por medio de dos tornillos frontales.
- Consumo irrisorio: max 6VA a 230Vac (disponible la versión 115Vac).



Códigos de artículos y precios (IVA no incluido)



Art.362 EUR 208.00
PLAY6T marcador electrónico con temporizador
 Dimensiones: 56x19x4cm. - Peso: 1.3kg.



Art.362-T EUR 320.00
PLAY6T con control remoto a rayos infrarrojos
 Dimensiones: 56x19x4cm. - Peso: 1.54kg.



FUNCIONAMIENTO DE LAS TECLAS

- Pulsante **ON/OFF**: enciende y apaga.
- Pulsante **START**: reduce a cero los tanteos para comenzar un nuevo partido.
- Teclas de **0 a 9**: para seleccionar el punto a sumar; transcurridos 3 segundos de la introducción la suma será efectuada automáticamente.
- Teclas **(C)** y **(-)**: respectivamente para cancelar la última introducción y para sustraer un punto.
- Pulsante **MEMORY**: visualiza los puntos asignados anteriormente (para controlar).
- Pulsante **MATCH COUNT**: si se desea calcular también el número de partidos ganados, además del puntaje.
- Pulsante **2 or 6 PLAYERS**: permite programar el marcador de puntos para 2 o 6 jugadores. Cuando está programado para 6 jugadores, en un lado se visualiza en nro. del jugador y en el otro el correspondiente puntaje
- Pulsante **ON-OFF TIMER**. Enciende y apaga el cronometro.
- Teclas **START-TIME1** y **START-TIME2**. Hacen partir el cronometro con los tiempos preseleccionados TIME 1 o TIME 2. El TIME 1 se puede programar de 5 a 90 seg. mientras el TIME 2 de 2 a 9 min.
- Teclas **STOP** y **CONTINUE**. Respectivamente frenan y hacen que vuelva a comenzar el tanteo del cronometro en el caso que sea necesaria una interrupción.

OTRAS VARIANTES

PLAY6T con TELEMANDO a infrarrojos (Art.362T)

Un sistema innovativo permite de trabajar con varios **telemandos a infrarrojos** en el mismo local sin la necesidad de seleccionar ningún código.

- Alcance: 15m.
- Alimentación: con batería 9 Voltios alcalina.
- Autonomía: aprox. 140.000 operaciones!
- Sólida caja de aluminio de dimensiones reducidas: 14,5 x 5,5 x 2,2cm.
- Teclado con membrana hermética a la suciedad y a los líquidos.