

## PLAY8 (Art.380)

COMPTEUR ELECTRONIQUE

### CARACTÉRISTIQUES

- Design agréable qui s'adapte partout.
- Ultra plat: épaisseur 4cm - hauteur 19,5cm - largeur 56cm.
- Hauteur des chiffres: 60mm, rouges et verts comme les touches correspondantes.
- En outre, il possède un afficheur central jaune, qui mesure en hauteur 25mm, très utile dans le carambole pour signaler le nombre de reprises, ou, en autres jeux, pour d'autres visualisations (matches, pénalités, etc.).
- **Clavier à membrane** plat avec de grandes boutons sur les quels les chiffres sont bien visibles, ce qui le rend facile à utiliser. Bonne esthétique. Hermétique à la poussière et à la fumée, il élimine tous les problèmes dus aux contacts rendus incertains par l'usure. Durée de vie minimale de chaque touche: 5 millions de contacts.
- En cas de panne de courant, aucun score enregistré n'est perdu, et ceci sans aucune pile.
- Carrosserie robuste en plastique complètement isolée qui évite toute mise à la terre. Livré avec câble électrique et prise, mais il est très facilement ouvrable par derrière pour un branchement direct éventuel.
- Fixations très simple au mur, solide et immédiate, avec deux vis frontales.
- Consommation très faible: max. 6VA - 230Vac (aussi disponible la version 115Vac).



Codes articles et prix (hors TVA)



Art.380 EUR 227.00

**PLAY8**

Dimensions: 56x19x4cm. - Poids: 1.3kg.



Art.380-T EUR 348.00

**PLAY8 avec télécommande à infrarouge**

Dimensions: 56x19x4cm. - Poids: 1.54kg.



### FONCTIONS DES TOUCHES

- Touche **ON/OFF**: allume et éteint.
- Touche **START**: mise au zéro des scores pour commencer une nouvelle partie.
- Boutons de **0 à 9**: pour introduire le score à additionner; après 3 secondes de l'entrée la somme serait effectuée automatiquement.
- Boutons **(C)** et **(-)**: respectivement pour annuler la dernière entrée et pour soustraire un score.
- Touche **MEMORY**: affiche les scores obtenus précédemment (pour contrôle).
- Touche **MATCH COUNT**: pour compter également le nombre des parties gagnées en plus des scores.
- Touche **2 or 6 PLAYERS**: permet de régler le compteur pour 2 ou 6 joueurs; quand il est réglé pour 6 joueurs, d'un côté, le compteur affiche le nombre des joueurs et de l'autre les scores respectifs.
- Touche **CARAMB. AVERAGE**: utilisée dans la carambole pour afficher la moyenne, c'est-à-dire le rapport entre le score et le nombre de reprises.
- Boutons jaunes **(1)** et **(C)**. Ils croissent et remettent à zéro l'afficheur jaune.

### AUTRES VERSIONS

#### PLAY8 avec la TÉLÉCOMMANDE à l'infrarouge (Art.380T)

Un système innovateur permet d'opérer avec plus d'une **télécommande à l'infrarouge** dans la même pièce sans introduire nécessairement des codes.

- Capacité: 15m.
- Alimentation: avec piles de 9 Volts alcalines.
- Autonomie: environ 140.000 opérations!
- Carrosserie robuste en aluminium de dimensions contenues: 14,5 x 5,5 x 2,2cm.
- Clavier à membrane inattaquable par la saleté et par les liquides.