

ELECTRONICS FOR SPORT

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 Codes articles et prix (hors TVA) 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 dûs 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).

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 additioner; 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 permit 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





Art.380 EUR 245.00

PLAY8

Dimensions: 56x19x4cm. - Poids: 1.3kg.



Art.380-T EUR 380.00

PLAY8 avec télécommande à infrarouge Dimensions: 56x19x4cm. - Poids: 1.54kg.