PLAY6T (Art. 362)

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 25 mm, qui exerce les fonctions de chronomètre et est utilisé quand les joueurs ont des limites de temps pour le jeu. Il indique le temps qui reste au joueur pour le tir ou pour le réchauffement avant-compétition.
- 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
- Bouton **ON-OFF TIMER**. Il allume et éteint le chronomètre.
- Boutons **START-TIME1** et **START-TIME2**. Ils actionnent le chronomètre avec les temps introduits avec TIME1 ou TIME2. TIME1 peut être programmé entre 5 et 90 sec. tandis que TIME2 entre 2 et 9 min.
- Boutons **STOP** et **CONTINUE**. Respectivement ils permettent d'arrêter et de reprendre le compte du chronomètre quand est nécessaire une interruption.

AUTRES VERSIONS

PLAY6T avec la TÉLÉCOMMANDE à l'infrarouge (Art.362T)

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 liquides.

Codes articles et prix (hors TVA)

Art.362
...PLAY6T marqueur électronique avec minuteur
Dimensions: 56x19x4cm. - Poids: 1.3kg.

Art.362-T
...PLAY6T avec télécommande à infrarouge
Dimensions: 56x19x4cm. - Poids: 1.54kg.