

INOUT-4 (ART. 290-04)

INOUT-8 (ART. 290-08)



ENGLISH

User manual 2

ITALIANO

Manuale d'uso 4

ESPAÑOL

Manual de uso 6

FRANÇAIS

Mode d'emploi 8

DEUTSCH

Handbuch 10

ENGLISH

INOUT-4 (ART. 290-04)

ONE SIDED SUBSTITUTION BOARD

INOUT-8 (ART. 290-08)

DOUBLE SIDED SUBSTITUTION BOARD

1 GENERAL INFORMATION

This guide describes the main features and modes of use of the electronic substitution boards **INOUT-4** and **INOUT-8**, from here on called **INOUT**.

If not otherwise indicated, the features and functions of the **INOUT-4** and of the **INOUT-8** are the same.

1.1 Main features

The electronic boards **INOUT** allow to display at distance the numbers of players entering and exiting and the final recovery time.

The green digits display the number of the entering player, the red digits display the number of the exiting player.

For an easy transportation of the **INOUT** a sturdy carrying case can be purchased as an option (art. 290-20).

1.2 Technical features

Size: 55.5x36x4cm.

Weight: INOUT-4: 2.8 kg, INOUT-8: 3.2 kg.

Digits height: 23.5cm.

Typical brightness: 6000cd/sq.m.

Readability distance: 100m.

Typical battery lifespan: about 150 displays of 20 seconds each for the **INOUT-4**; about 80 displays of 20 seconds each for the **INOUT-8**.

Battery recharging time: 5-6 hours from a completely drained battery.

Fuse: F 6.3A L 250V, Φ 5x20mm

Temperature operating/storage: -10°C~+50°C.

Technical features of battery charger:

- input: 100~240Vac, 50/60Hz, 0.6A.
- output: 14.4Vdc, current limit 0.5A.

1.3 Guarantee

The guarantee is good for two years starting from the date of purchase and includes free repair for any defects in materials or construction. The

guarantee does not include shipping costs. The battery is not included in the warranty.

More information on guarantee and post-sale support can be found at www.favero.com.

1.4 Safety warning



WARNING:

RISK OF EXPLOSION IF BATTERY IS REPLACED BY AN INCORRECT TYPE.

DISPOSE OF USED BATTERIES ACCORDING TO THE INSTRUCTIONS.



WARNING: TO CLEAN THE PRODUCT DOES NOT USE ALCOHOL OR ALCOHOLIC BASED DEGREASERS; USE ONLY NATURAL DEGREASERS.

2 FUNCTIONING

2.1 Turning on and off

To turn on the **INOUT**, press the **[ON/OFF]** key or any other key.

To turn off the **INOUT**, press the **[ON/OFF]** key; deactivation will nonetheless occur automatically 30 seconds after the last key has been pressed.

2.2 Substitution of a player

To set the number of the player who is about to enter, press the **[IN]** key followed by the desired number (keys from **[0]** to **[9]**).

To set the number of the player who is about to exit, press the **[OUT]** key followed by the desired number (keys **[0]** to **[9]**).

To display the programmed numbers, press and hold down the **[SHOW]** key.

2.3 Recovery time

To set the recovery time press the **[F1]** key followed by the keys from **[0]** to **[9]**.

The recovery time is displayed on the red digits by default. Press the **[F1]** key several times to select whether to display the recovery time on the red digits or on the green digits.

2.4 Pre-programming of substitutions

You can pre-program up to 6 player substitutions so that you can then quickly recall them using the keys from 1 to 6.

To store a player substitution, enter the incoming and outgoing players numbers as described in paragraph 2.2 and then keep pressed for 3 seconds the number corresponding to the desired

memory location, from 1 to 6.

To recall a stored player substitution just press the wanted number, from 1 to 6.

If you want to reset all 6 memories, keep pressed the "zero" key for 3 seconds.

3 BATTERY

The **INOUT** is powered by a 12V 2A internal sealed lead-acid rechargeable battery.

To recharge the battery only use the battery charger provided; the connector for connecting the battery charger is located on the lower side of the **INOUT**.

To check the level of the battery, hold down the **[BATTERY LEVEL]** key for several seconds: on the keyboard display a value between 0 and 4 will appear with the following correspondences:

- level 4: battery charged to nearly 100%;
- level 3: battery charged to nearly 75%;
- level 2: battery charged to nearly 50%;
- level 1: battery charged to nearly 25%;
- level 0: battery empty.

Recharge the INOUT at the end of each use, or when the battery level is less than 2.

Do not let the battery empty completely as this causes it to deteriorate.

If the INOUT is not used for a long period of time, recharge the battery every six months.



In the case that the battery needs to be replaced, it should be done so by a qualified technician.



The disposal of batteries should be made only in designated areas (shops or public buildings) indicated for such types of disposal.

The battery can be purchased from the supplier of the **INOUT** as spare part (art. 290-26).

Battery life: see paragraph 1.2.

4 COMPLIANCE WITH EC REGULATIONS

The **INOUT** meets the necessary requirements for electromagnetic Compatibility and Security regarding electronic equipment, according to European directives:

- **2004/108/EC** of 15 December 2004
- **2006/95/EC** of 12 December 2006

5 DISPOSAL OF PRODUCT

Please dispose of your product in a manner most compatible with the environment and in accordance with federal or state laws, reusing parts and

recycling components and materials when possible.



When this crossed-out waste bin symbol is attached to a product it signifies the product should be disposed of in a separate container from other waste. The sorted waste collection of the present device is organized and managed by the manufacturer. Users who wish to dispose of their present device should contact the manufacturer and follow the procedure indicated for separate waste collection. Ensuring proper sorted waste collection, in accordance with environmental standards, for the disposal of further devices helps to protect the environment and the health of persons from any damaging effects. It also favors the reuse and recycling of materials. Administrative sanctions, in accordance with regulations in effect, will be applied for any improper or abusive disposal of the product on part of the holder.

ITALIANO

INOUT-4 (ART. 290-04)

TABELLONE SOSTITUZIONE GIOCATORI MONOFACCIALE

INOUT-8 (ART. 290-08)

TABELLONE SOSTITUZIONE GIOCATORI BIFACCIALE

1 GENERALITÀ

Questa guida descrive le caratteristiche principali e le modalità d'uso dei tabelloni elettronici per la sostituzione dei giocatori **INOUT-4** ed **INOUT-8**, di seguito denominati genericamente **INOUT**.

Se non diversamente specificato, le caratteristiche e le funzionalità dei modelli **INOUT-4** ed **INOUT-8** sono del tutto equivalenti.

1.1 Caratteristiche principali

I tabelloni elettronici **INOUT** permettono di visualizzare a distanza i numeri dei giocatori che escono ed entrano dal campo di gioco ed il numero dei minuti di recupero a fine tempo.

Le cifre verdi visualizzano il numero del giocatore entrante, le rosse il numero del giocatore uscente.

Per un comodo trasporto dell'**INOUT** è disponibile in opzione una robusta valigetta (art. 290-20).

1.2 Dati Tecnici

Dimensioni: 55,5x36,5x4cm.

Peso: INOUT-4: 2,8 kg; INOUT-8: 3,2 kg.

Altezza cifre: 23,5cm.

Luminosità tipica: 6000cd/mq.

Distanza di leggibilità: 100m.

Autonomia tipica della batteria: circa 150 visualizzazioni di 20 secondi per l'**INOUT-4**; circa 80 visualizzazioni di 20 secondi per l'**INOUT-8**.

Tempo di ricarica batteria: 5-6 ore da completamente scarica.

Fusibile: F 6.3A L 250V, Φ 5x20mm

Temperatura operativa/immagazzinamento:
-10°C~+50°C.

Caratteristiche tecniche caricabatteria:

- ingresso: 100~240Vac, 50/60Hz, 0,6A.
- uscita: 14,4Vdc con limitazione in corrente a 0,5A.

1.3 Garanzia

La garanzia è di 2 anni dalla data del documento di acquisto e comprende la riparazione gratuita per

difetti di materiali e di costruzione; non comprende le spese di trasporto. La batteria è esclusa dalla garanzia.

Maggiori informazioni sulla garanzia e sull'assistenza post-vendita si trovano nel sito www.favero.com.

1.4 Avvertenze di sicurezza**ATTENZIONE:**

PERICOLO DI ESPLOSIONE SE LA BATTERIA E' SOSTITUITA CON ALTRA DI TIPO ERRATO. SMALTIRE LE BATTERIE ESAUSTE SEGUENDO LE ISTRUZIONI.

**ATTENZIONE:**

PER LA PULIZIA DEL PRODOTTO NON UTILIZZARE ALCOOL O SGRASSATORI A BASE ALCOOLICA; UTILIZZARE ESCLUSIVAMENTE SGRASSATORI NATURALI.

2 FUNZIONAMENTO**2.1 Accensione e spegnimento**

Per accendere l'**INOUT**, premere il tasto **[ON/OFF]** oppure un tasto qualsiasi.

Per spegnere l'**INOUT**, premere il tasto **[ON/OFF]**; lo spegnimento avviene comunque automaticamente dopo 30 secondi dalla pressione dell'ultimo tasto.

2.2 Sostituzione di un giocatore

Per impostare il numero del giocatore che sta per entrare, premere il tasto **[IN]** seguito dal numero desiderato (tasti da **[0]** a **[9]**).

Per impostare il numero del giocatore che sta per uscire, premere il tasto **[OUT]** seguito dal numero desiderato (tasti da **[0]** a **[9]**).

Per visualizzare i numeri impostati, mantenere premuto il tasto **[SHOW]**.

2.3 Minuti di recupero

Per impostare i minuti di recupero premere il tasto **[F1]** seguito dai tasti da **[0]** a **[9]**.

I minuti di recupero vengono visualizzati di default sulle cifre rosse. Premere il tasto **[F1]** più volte per scegliere se visualizzare i minuti di recupero sulle cifre rosse o sulle cifre verdi.

2.4 Memorizzazione di sostituzioni giocatore

Si possono memorizzare fino a 6 sostituzioni

giocatore in modo da poterle poi velocemente richiamare tramite i tasti dall' 1 al 6.

Per memorizzare una sostituzione giocatore, inserire il numero giocatore entrante e uscente come descritto al paragrafo 2.2 e poi mantenere premuto per almeno 3 secondi il tasto numerato (da 1 a 6) corrispondente alla posizione di memoria desiderata.

Per richiamare una sostituzione giocatori memorizzata è sufficiente premere il tasto numerato (da 1 a 6) corrispondente.

Se si desidera azzerare tutte le 6 memorie, mantenere premuto il tasto Zero per 3 secondi.

3 BATTERIA

L'**INOUT** è alimentato da una batteria interna ricaricabile di tipo ermetico al piombo da 12V 2Ah.

Per ricaricare la batteria utilizzare esclusivamente il caricabatteria in dotazione; il connettore per il collegamento del caricabatteria è situato sul lato inferiore dell'**INOUT**.


Per verificare il livello di carica della batteria tenere premuto per alcuni secondi il tasto **[BATTERY LEVEL]**: sul display della tastiera apparirà un valore compreso tra 0 e 4 che corrisponde a:



- livello 4: batteria carica circa al 100%;
- livello 3: batteria carica circa al 75%;
- livello 2: batteria carica circa al 50%;
- livello 1: batteria carica circa al 25%;
- livello 0: batteria scarica.

Ricaricare l'INOUT al termine di ogni utilizzo oppure se il livello della batteria è inferiore a 2.

Non lasciare la batteria scarica poiché si deteriora.

Se l'INOUT non viene utilizzato per lungo tempo ricaricare la batteria ogni 6 mesi.

 Qualora si renda necessario sostituire la batteria, tale operazione dovrà essere effettuata da un tecnico qualificato.

  La batteria esaurita va consegnata nel centro di raccolta rifiuti comunale o negli appositi punti di raccolta predisposti nei negozi al dettaglio e negli edifici pubblici.

La batteria potrà essere richiesta come ricambio al fornitore dell'**INOUT** (art.290-26).

Autonomia della batteria: vedi paragrafo 1.2.

4 CONFORMITÀ ALLE NORMATIVE CE

L'**INOUT** soddisfa i requisiti essenziali della Compatibilità Elettromagnetica e della Sicurezza

applicabili alle apparecchiature elettroniche, come previsto dalle direttive europee:

- **2004/108/CE** del 15 dicembre 2004
- **2006/95/CE** del 12 dicembre 2006

5 SMALTIMENTO DEL PRODOTTO

Si raccomanda di smaltire il prodotto alla fine della sua vita utile in modo ambientalmente compatibile, riutilizzando parti dello stesso e riciclandone componenti e materiali.



Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchio o sulla confezione indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti. La raccolta differenziata della presente apparecchiatura giunta a fine vita è organizzata e gestita dal produttore. L'utente che vorrà disfarsi della presente apparecchiatura dovrà quindi contattare il produttore e seguire il sistema che questo ha adottato per consentirne la raccolta separata. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte del detentore comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative previste dalla normativa vigente.

ESPAÑOL

INOUT-4 (ART. 290-04)

MARCADOR DE CAMBIO DE JUGADORES 1 CARA

INOUT-8 (ART. 290-08)

MARCADOR DE CAMBIO DE JUGADORES 2 CARAS

1 INFORMACIÓN GENERAL

Este manual ilustra las características principales y las modalidades de uso de los marcadores electrónicos para el cambio de jugadores mod. **INOUT-4** y **INOUT-8**, indicados en adelante **INOUT**.

Si no se especifica lo contrario, las características y las funciones de los modelos **INOUT-4** y **INOUT-8** son idénticas.

1.1 Características principales

Los marcadores electrónicos **INOUT** permiten ver a distancia los números de los jugadores que salen y entran en el terreno de juego y los minutos de tiempo suplementario.

Los dígitos verdes indican el número del jugador que entra en el terreno de juego, los rojos el del jugador que sale.

Para transportar cómodamente el marcador **INOUT** es posible adquirir separadamente como opción un maletín (art. 290-20).

1.2 Datos técnicos

Dimensiones: 55,5x36x4cm.

Peso: INOUT-4: 2,8 kg; INOUT-8: 3,2 kg.

Altura de los dígitos: 23,5cm.

Brillo normal: 6000cd/m²

Distancia de visión: 100m.

Autonomía normal de la batería: aprox. 150 visualizaciones de 20 segundos en el **INOUT-4**; unas 80 visualizaciones de 20 segundos en el **INOUT-8**.

Tiempo de recarga de la batería: 5-6 horas con la batería totalmente descargada.

Fusible: F 6.3A L 250V, Φ 5x20mm

Temperatura de funcionamiento/almacenamiento: -10°C~+50°C.

Características técnicas del carga baterías:

- Entrada: 100~240Vca, 50/60Hz, 0,6A.
- Salida: 14,4Vcc – corriente limitada a 0,5A.

1.3 Garantía

Les recordamos que la garantía tiene una validez de 2 años a partir de la fecha de compra y comprende la reparación gratuita de defectos de materiales o de construcción. No cubre los gastos de transporte. La batería no está incluida en la garantía.

Para más información sobre la garantía y asistencia al cliente remitirse a la página web www.favero.com.

1.4 Aviso de seguridad**ATENCIÓN!**

PELIGRO DE EXPLOSIÓN SI LA BATERÍA ES SUSTITUIDA POR OTRA DE TIPO INAPROPIADO.

SEGUIR LAS INSTRUCCIONES PARA ELIMINAR LAS BATERÍAS.

**ATENCIÓN!**

PARA LIMPIAR EL PRODUCTO NO UTILIZA ALCOHOL O DESENGRASANTE A BASE DE ALCOHOL Y UTILICE SÓLO DESENGRASANTES NATURALES.

2 FUNCIONAMIENTO**2.1 Encendido y apagado**

Para encender el **INOUT**, apretar el botón **[ON/OFF]** o cualquier otro botón.

Para apagar el **INOUT**, apretar el botón **[ON/OFF]**. De todos modos, el marcador se apaga automáticamente 30 segundos después de apretar el último botón.

2.2 Cambio de jugador

Para introducir el número del jugador que va a entrar en el terreno de juego, apretar el botón **[IN]** seguido del número del jugador (teclas de **[0]** a **[9]**).

Para introducir el número del jugador que sale del terreno de juego, apretar el botón **[OUT]** seguido del número del jugador (teclas de **[0]** a **[9]**).

Para ver los números introducidos, mantener apretado el botón **[SHOW]**.

2.3 Tiempo suplementario

Para introducir los minutos de tiempo suplementario apretar el botón **[F1]** seguido de las teclas de **[0]** a **[9]**.

Por defecto, los minutos de tiempo suplementario son indicados con los dígitos rojos. Si se desea

cambiar de color, apretar el botón **[F1]** varias veces para elegir si ver los minutos suplementarios con los dígitos rojos o con los verdes.

2.4 Memorización de cambios de jugador

Se pueden memorizar hasta 6 cambios de jugador. Esto permite recuperar los datos correspondientes rápidamente usando las teclas de 1 a 6.

Para memorizar un cambio de jugador, introducir el número del jugador que entra y del que sale, como se indica en el apartado 2.2; a continuación, apretar durante unos 3 segundos la tecla numérica (de 1 a 6) correspondiente al orden de memorización deseado.

Para recuperar un cambio de jugador memorizado no hay más que pulsar la tecla numérica (de 1 a 6) correspondiente.

Para poner en cero los 6 cambios de jugador memorizados, apretar la tecla Cero durante 3 segundos.

3 BATERÍA

El marcador **INOUT** es alimentado con una batería interna de plomo hermética recargable de 12V 2Ah.

Para recargar la batería utilizar exclusivamente el carga baterías suministrado. El conector con que se conecta el carga baterías se encuentra en la parte baja del marcador **INOUT**.

Para ver qué nivel de carga tiene la batería mantener apretado unos segundos el botón **[BATTERY LEVEL]**. En la pantalla del teclado aparecerá un valor comprendido entre 0 y 4, que corresponde a:

- Nivel 4: batería cargada aprox. al 100%;
- Nivel 3: batería cargada aprox. al 75%;
- Nivel 2: batería cargada aprox. al 50%;
- Nivel 1: batería cargada aprox. al 25%;
- Nivel 0: batería descargada.

El marcador INOUT debe ser recargado después de cada uso o cada vez que el nivel de la batería sea inferior a 2.

No se debe dejar la batería descargada porque se estropea.

Si el marcador no es utilizado durante mucho tiempo, la batería debe ser recargada cada 6 meses.



La batería debe ser cambiada por un técnico cualificado.



La batería usada debe ser llevada al centro de recogida de basura municipal o a uno de los puntos de recogida en tiendas o en centros de recogida públicos.

La batería puede ser pedida como repuesto al proveedor del marcador **INOUT** (art.290-26).

Autonomía de la batería: véase el apartado 1.2.

3.1 Conformidad con la normativa CE

El **INOUT** cumplen con los requisitos esenciales de compatibilidad electromagnética y de seguridad aplicables a los equipos electrónicos, como tienen previsto las directivas europeas:

- **2004/108/CE** de 15 de diciembre 2004
- **2006/95/CE** de 12 de diciembre 2006

3.2 Eliminación del producto

Recomendamos eliminar el producto al final de su vida útil de manera respetuosa con el ambiente, reutilizando partes del mismo y reciclando sus componentes y materiales.



El símbolo del contenedor de basura tachado, sobre el aparato o sobre el embalaje, indica que el producto debe ser eliminado a parte de los demás desechos al final de su vida útil. De la recogida selectiva de este equipo se ocupa el productor. El usuario que desee deshacerse de este equipo, deberá ponerse en contacto con el productor y seguir el sistema adoptado por éste para su recogida separada.

La correcta recogida selectiva previa al reciclaje, tratamiento y eliminación del equipo de manera respetuosa con el ambiente evita perjuicios al ambiente y a la salud y favorece la reutilización y reciclaje de los materiales que componen el equipo.

La eliminación ilegal del producto por parte del propietario implica la aplicación de las sanciones administrativas previstas por las leyes vigentes.

FRANÇAIS

INOUT-4 (ART. 290-04)

AFFICHEUR CHANGEMENT DES JOUEURS À 1 FACE

INOUT-8 (ART. 290-08)

AFFICHEUR CHANGEMENT DES JOUEURS À 2 FACES

1 INFORMATIONS GÉNÉRALES

Ce manuel illustre les caractéristiques principales et le mode d'emploi des afficheurs électroniques conçus pour le changement des joueurs mod. **INOUT-4** et mod. **INOUT-8**, ci-après dénommés « **INOUT** ».

Sauf mention contraire, les caractéristiques et les fonctions des modèles INOUT-4 et INOUT-8 sont identiques.

1.1 Caractéristiques principales

Les afficheurs électroniques **INOUT** permettent de voir à distance les numéros des joueurs quittant et entrant sur le terrain de jeu aussi bien que les minutes de prolongation.

Les chiffres verts affichent le numéro du joueur entrant sur le terrain, alors que les chiffres rouges affichent le numéro du joueur quittant le terrain.

Pour transporter l'afficheur aisément, une valise (art. 290-20) est disponible en option.

1.2 Caractéristiques techniques

Dimensions: 55,5x36x4cm.

Poids: INOUT-4: 2,8 kg; INOUT-8: 3,2 kg.

Hauteur chiffres: 23,5cm.

Clarté typique: 6000cd/m².

Distance de lisibilité: 100m.

Autonomie typique de la batterie: 150 affichages de 20 secondes environ pour l'INOUT-4; 80 affichages de 20 secondes environ pour l'INOUT-8.

Temps de recharge de la batterie: 5-6 heures avec la batterie complètement déchargée.

Fusible: F 6.3A L 250V, Φ 5x20mm

Température de fonctionnement/stockage:
-10°C~+50°C.

Caractéristiques techniques du chargeur de batterie:

- entrée: 100~240Vca, 50/60Hz, 0,6A.
- sortie: 14,4Vcc avec limitation de courant à 0,5A.

1.3 Garantie

La garantie a une validité de 2 ans à partir de la date d'achat et couvre la réparation gratuite en cas de défauts de matériaux et de fabrication. Les frais de transport ne sont pas inclus. La pile est exclue de la garantie.

Pour d'autres informations concernant la garantie et le service post vente veuillez consulter le site www.favero.com.

1.4 Consignes de sécurité

ATTENTION :

DANGER D'EXPLOSION SI LA BATTERIE EST REMPLACÉE PAR UNE AUTRE NON APPROPRIÉE. SUIVEZ LES INSTRUCTIONS POUR L'ÉLIMINATION DES BATTERIES USAGÉES.



ATTENTION:

POUR NETTOYER LE PRODUIT NE PAS UTILISER D'ALCOOL OU DEGRAISSANT À BASE D'ALCOOL. UTILISEZ UNIQUEMENT DEGRAISSANTS NATURELLES.

2 FONCTIONNEMENT**2.1 Allumer et éteindre l'afficheur**

Pour allumer l'**INOUT**, appuyez sur le bouton **[ON/OFF]** ou sur un bouton quelconque.

Pour éteindre l'**INOUT**, appuyez sur le bouton **[ON/OFF]**; l'afficheur s'éteint de toute façon 30 secondes après la dernière pression des boutons.

2.2 Remplacement d'un joueur

Pour entrer le numéro du joueur entrant sur le terrain, appuyez sur le bouton **[IN]**, puis tapez le numéro du joueur (touches de **[0]** à **[9]**).

Pour entrer le numéro du joueur quittant le terrain, appuyez sur le bouton **[OUT]**, puis tapez le numéro du joueur (touches de **[0]** à **[9]**).

Pour afficher les numéros saisis, maintenez le bouton **[SHOW]** appuyé.

2.3 Minutes de prolongation

Pour entrer les minutes de prolongation, appuyez sur le bouton [F1], puis tapez les minutes avec les touches de [0] à [9].

Par défaut, les minutes de prolongation sont affichées au moyen des chiffres rouges. Pour choisir la couleur (rouge ou vert) des chiffres affichant les minutes de prolongation, appuyez sur le bouton [F1] plusieurs fois.

2.4 Memorisation des remplacements de joueur

Le système permet de mémoriser jusqu'à 6 remplacements de joueur afin de pouvoir recharger les données rapidement en utilisant les touches de 1 à 6.

Pour mémoriser un remplacement de joueur, entrez le numéro du joueur entrant et de celui quittant le terrain de jeu, en suivant les indications du paragraphe 2.2; ensuite, appuyez sur la touche numérique (de 1 à 6) correspondant à l'ordre de mémorisation désiré pendant environ 3 secondes.

Pour recharger un remplacement de joueur sauvegardé, il suffit d'appuyer sur la touche numérique (de 1 à 6) correspondante.

Pour mettre à zéro tous les 6 remplacements de joueur sauvegardés, appuyez sur la touche Zéro pendant environ 3 secondes.

3 BATTERIE

L'INOUT est alimenté avec une batterie au plomb étanche rechargeable 12V 2Ah.

Pour recharger la batterie utilisez exclusivement le chargeur de batterie fourni; le connecteur pour brancher le chargeur de batterie se trouve sur le côté inférieur de l'INOUT.

Pour contrôler le niveau de charge de la batterie, maintenez le bouton [BATTERY LEVEL] appuyé pour quelques secondes. Une valeur comprise entre 0 et 4 sera affichée sur l'écran du clavier. Cette valeur correspond à:

- niveau 4: batterie chargée au 100% environ;
- niveau 3: batterie chargée au 75% environ;
- niveau 2: batterie chargée au 50% environ;
- niveau 1: batterie chargée au 25% environ;
- niveau 0: batterie déchargée.

L'INOUT doit être rechargé après chaque utilisation ou, de toute façon, lorsque le niveau de la batterie est inférieur à 2. Ne laissez pas la batterie déchargée car elle se détériore.

Si l'INOUT n'est pas utilisé pendant un long espace de temps, la batterie doit être rechargée tous les 6 mois.



La batterie doit être remplacée par un technicien qualifié.



La batterie usagée doit être portée au centre municipal de collecte de déchets ou aux points de collecte de batteries usagées (magasins et bâtiments municipaux).

La batterie peut être commandée comme pièce de rechange au fournisseur de l'INOUT (art.290-26).

Autonomie de la batterie: voir le paragraphe 1.2.

4 CONFORMITÉ AUX NORMES CE

L'INOUT satisfait à toutes les conditions essentielles requises concernant la compatibilité électromagnétique et la sécurité applicables aux équipements électroniques et prévues par les directives européennes

- **2004/108/CE** du 15 décembre 2004
- **2006/95/CE** du 12 décembre 2006

5 ÉLIMINATION DU PRODUIT

Il est recommandé d'éliminer le produit à la fin de sa vie utile de façon respectueuse de l'environnement, en réutilisant des parties de ce dernier et en recyclant ses composants et matériaux.



Le symbole du conteneur à immondices barré, appliqué sur l'équipement ou sur l'emballage, indique que le produit doit être recueilli séparé des autres déchets à la fin de sa vie utile. C'est le producteur qui s'occupe de la récolte différenciée de cet équipement à la fin de sa vie utile. L'utilisateur qui veut se libérer de cet équipement devra donc contacter le producteur et suivre le système de récolte différenciée établi par lui. La récolte différenciée de l'équipement qui précède le recyclage, traitement et élimination respectueux de l'environnement permet d'éviter les possibles dégâts causés à l'environnement et à la santé et de réutiliser ou recycler les matériaux qui composent l'équipement. L'élimination non autorisée du produit de la part de l'utilisateur comporte l'application des sanctions administratives prévues par les normes en vigueur.

DEUTSCH

INOUT-4 (ART. 290-04)

SPIELERTAUSCH-ANZEIGETAFEL, EINSEITIGE ANZEIGE

INOUT-8 (ART. 290-08)

SPIELERTAUSCH-ANZEIGETAFEL, ZWEISEITIGE ANZEIGE

1 ALLGEMEINES

Dieses Handbuch enthält die wichtigsten Eigenschaften und Hinweise zum Gebrauch von digitalen Spielertausch-Anzeigetafeln **INOUT-4** und **INOUT-8**, im weiteren Text allgemein **INOUT** genannt.

Wenn nicht anders angegeben, ist die Funktionsweise der Modelle INOUT-4 und INOUT-8 identisch.

1.1 Wichtigste Eigenschaften

Digitale Anzeigetafeln **INOUT** ermöglichen die Fernanzeige der Nummern der aus- und einzuwechselnden Spieler, sowie der Minuten der Nachspielzeit am Ende einer Spielhälfte.

Die grüne Zahl zeigt die Rückennummer des eingewechselten Spielers an, die rote die des Spielers, der den Platz verlässt.

Zur einfachen Beförderung ist für **INOUT** auf Wunsch ein strapazierfähiger Koffer (Art. 290-20) erhältlich.

1.2 Technische Daten

Abmessungen: 55,5x36x4cm.

Gewicht: INOUT-4: 2,8 kg; INOUT-8: 3,2 kg.

Ziffernhöhe: 23,5cm.

Typische Helligkeit: 6000cd/mq.

Lesbarkeitsdistanz: 100m.

Typische Autonomie der Batterie: circa 150 Anzeigen von je 20 Sekunden für INOUT-4; circa 80 Anzeigen von je 20 Sekunden für INOUT-8.

Ladedauer der Batterie: 5-6 Stunden bei einer vollständig entladenen Batterie.

Schmelzsicherung: F 6.3A L 250V, Φ 5x20mm

Betriebs-/Lagertemperatur: -10°C ~ +50°C.

Technische Daten Ladegerät:

- Eingang: 100~240Vac, 50/60Hz, 0,6A.
- Ausgang: 14,4Vdc mit Strombegrenzer für 0,5A.

1.3 Garantie

Die Garantie beträgt 2 Jahre ab Datum des Kaufdokuments und umfasst die kostenlose Reparatur für Material- und Konstruktionsfehler; nicht eingeschlossen sind die Transportkosten sowie die Batterie.

Weitere Informationen zur Garantie und dem After Sale Service finden sie in der Interseite www.favero.com.

1.4 Sicherheitshinweise**ACHTUNG!**

ES BESTEHT EXPLOSIONSGEFAHR, WENN DIE BATTERIE DURCH EINE UNRICHTIGE BATTERIE ERSETZT WIRD. ALTBATTERIEN GEMÄSS ANLEITUNG ENTSORGEN!

**ACHTUNG!**

DAS PRODUKT NICHT MIT ALKOHOL ODER ALKOHOLHALTIGEN ENTFETTUNGSMITTELN REINIGEN; ZUR REINIGUNG AUSSCHLIESSLICH NATÜRLICHE ENTFETTUNGSMITTEL VERWENDEN.

2 BETRIEB**2.1 Ein- und Ausschalten**

Um **INOUT** einzuschalten, die Taste **[ON/OFF]** oder eine beliebige Taste drücken.

Um **INOUT** auszuschalten, Taste **[ON/OFF]** drücken; unabhängig davon wird **INOUT** automatisch abgeschaltet, wenn bis 30 Sekunden nach Drücken der letzten Taste keine weitere Taste gedrückt wird.

2.2 Spielertausch

Um die Rückennummer des einzuwechselnden Spielers anzuzeigen, die Taste **[IN]**, gefolgt von der gewünschten Zahl (Tasten von **[0]** bis **[9]**) drücken.

Um die Rückennummer des auszuwechselnden Spielers anzuzeigen, die Taste **[OUT]**, gefolgt von der gewünschten Zahl (Tasten von **[0]** bis **[9]**) drücken.

Um die eingegebenen Zahlen anzuzeigen, die Taste **[SHOW]** gedrückt halten.

2.3 Nachspielzeit

Für die Eingabe der Minuten, die Taste **[F1]**, gefolgt von den entsprechenden Tasten von **[0]** bis **[9]** drücken.

Die Minuten der Nachspielzeit werden standardmäßig mit den roten Ziffern angezeigt. Taste **[F1]** mehrmals drücken, um auszuwählen, ob die Nachspielzeit mit den roten oder grünen Ziffern angezeigt werden soll.

2.4 Spielertausch speichern

Es können bis zu 6 Spielerwechsel gespeichert werden, die dann rasch mit den Tasten von 1 bis 6 wieder abrufbar sind.

Um einen Spielertausch zu speichern, die Rückennummern des ein- und des ausgewechselten Spielers eingeben, wie in Abschnitt 2.2 beschrieben ist, dann die Taste mit der Zahl (1 bis 6) des gewünschten Speicherplatzes mindestens 3 Sekunden lang gedrückt halten.

Um einen gespeicherten Spielerwechsel wieder abzurufen, muss nur die Taste mit der entsprechenden Zahl (1 bis 6) gedrückt werden.

Sollen alle 6 gespeicherten Spielerwechsel gelöscht werden, die Taste null 3 Sekunden lang gedrückt halten.

3 BATTERIE

INOUT wird durch einen integrierten, aufladbaren Bleiakkumulator in vollständig verschlossener Bauweise mit 12V 2Ah gespeist.

Zum Aufladen der Batterie darf nur das mitgelieferte Ladegerät verwendet werden; der Verbinder für den Anschluss des Ladegerätes ist auf der Unterseite von **INOUT** angeordnet.

Um den Ladezustand der Batterie zu prüfen, für einige Sekunden die Taste **[BATTERY LEVEL]** drücken: am Display der Tastatur wird ein Wert zwischen 0 und 4 angezeigt; er entspricht:

- Zustand 4: Batterie ist zu ca. 100% geladen;
- Zustand 3: Batterie ist zu ca. 75% geladen;
- Zustand 2: batterie ist zu ca. 50% geladen;
- Zustand 1: batterie ist zu ca. 25% geladen;
- Zustand 0: batterie ist entladen.

INOUT nach jeder Benutzung oder bei einem Ladezustand von unter 2 aufladen.

Batterie nicht im entladenen Zustand belassen, da sie unbrauchbar werden könnte.

Wird INOUT für längere Zeit nicht benutzt, muss die Batterie alle 6 Monate aufgeladen werden.



Ein eventueller Austausch der Batterie darf nur von einem qualifiziertem Fachmann ausgeführt werden.



Altbatterien können über die Sammelstellen der Gemeinde, von Geschäften oder öffentlichen Gebäuden entsorgt werden.

Die Batterie kann als Ersatzteil beim Lieferanten von **INOUT** (Art.290-26) bezogen werden.

Autonomie der Batterie: siehe Kapitel 1.2.

4 CE-KONFORMITÄT

INOUT erfüllt die wesentlichen Anforderungen der elektromagnetischen Verträglichkeit und der Sicherheit, die für die elektronischen Geräte von den folgenden europäischen Richtlinien vorgesehen sind:

- **2004/108/CE** vom 15. Dezember 2004
- **2006/95/CE** vom 12. Dezember 2006

5 ENTSORGUNG DES PRODUKT

Wir weisen Sie darauf hin, dass das Produkt am Ende seiner Nutzzeit in Übereinstimmung mit den Umweltschutzzvorgaben zu entsorgen ist, d.h. nützliche Teile sind weiterzuverwenden und Komponenten sowie Materialien wiederzuverwerten.



Das auf dem Gerät oder auf der Verpackung aufgeführte Symbol der durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass das Gerät nach Ablauf seiner Nutzzeit getrennt vom normalen Hausmüll entsorgt werden muss. Die getrennte Abfallsammlung dieses Gerätes am Ende seiner Nutzzeit wird vom Hersteller organisiert und verwaltet. Der Nutzer, der das Gerät entsorgen möchte, muss sich daher mit dem Hersteller in Verbindung setzen und das System befolgen, das dieser angewendet hat, um das Altgerät der getrennten Abfallsammlung zuzuführen. Eine angemessene Mülltrennung, die das Altgerät zur Wiederverwertung und umweltverträglichen Entsorgung führt, trägt dazu bei, mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit zu vermeiden und fördert die Wiederverwendung und/oder das Recycling der Materialien, aus denen das Gerät besteht. Die unerlaubte Entsorgung des Produkts seitens des Benutzers zieht gemäß der geltenden Richtlinie die Auferlegung von Ordnungsstrafen nach sich.

