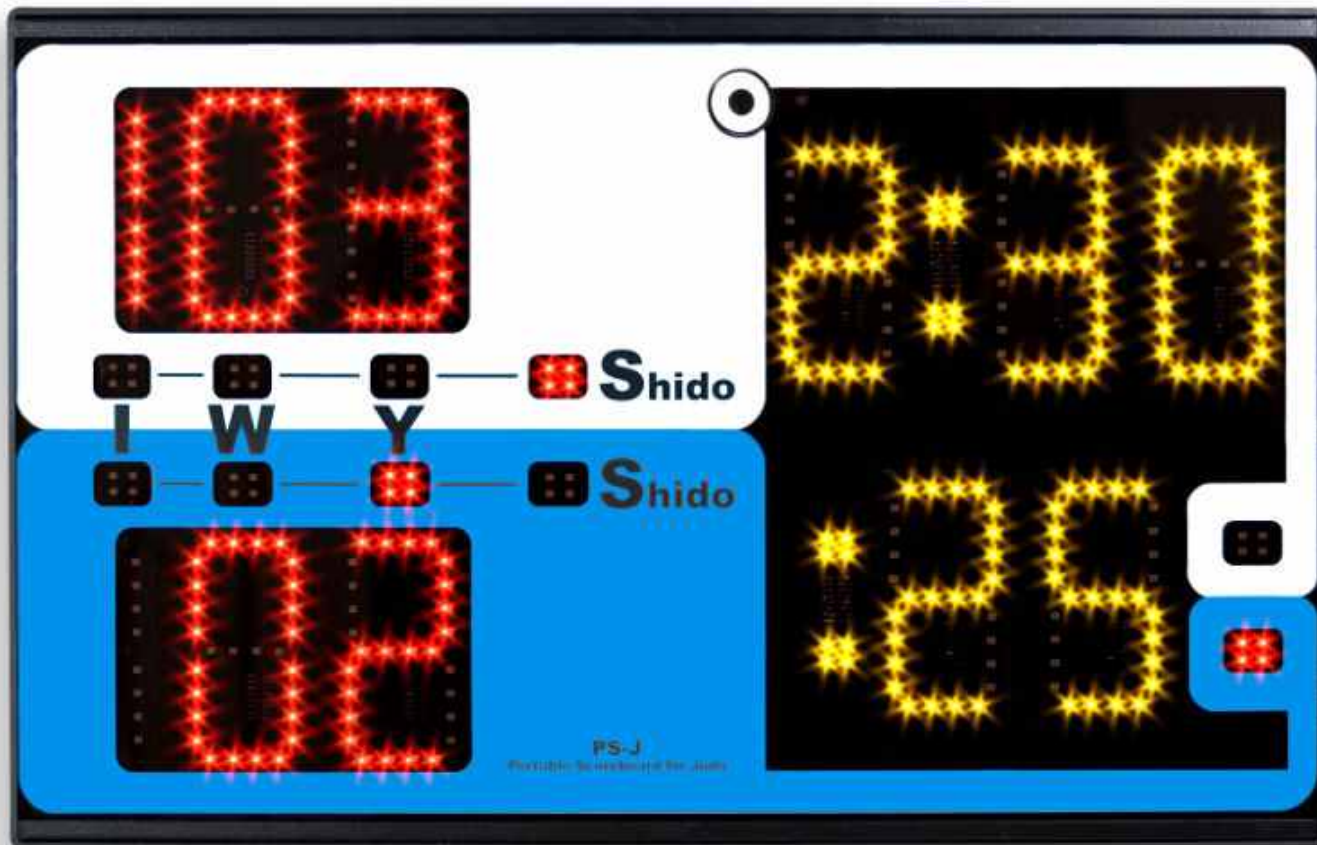


PS-J

Portable Scoreboard - Judo (Art. 164)



Art.164 PS-J

ENGLISH

USER MANUAL

ITALIANO

MANUALE UTENTE

FRANÇAIS

MANUEL D'UTILISATEUR

ESPAÑOL

MANUAL DEL USUARIO

DEUTSCH

HANDBUCH

ENGLISH

INDEX

TECHNICAL INSTRUCTIONS

POWER SUPPLY	4
FUNCTIONING	4
PROGRAMMING	5
MENU FOR CONTEST PROGRAMMING	5
MENU FOR TRAINING PROGRAMMING	6
GUARANTEE	6
CODES LIST	6
DISPOSAL OF YOUR OLD APPLIANCE	19

ITALIANO

INDICE

ISTRUZIONI TECNICHE

ALIMENTAZIONE	7
FUNZIONAMENTO	7
PROGRAMMAZIONE	8
MENÚ DI PROGRAMMAZIONE INCONTRO	8
MENÚ DI PROGRAMMAZIONE ALLENAMENTO	9
GARANZIA	9
LISTA CODICI	9
INFORMAZIONI AGLI UTENTI	19

FRANÇAIS

INDEX

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

ALIMENTATION	10
FONCTIONNEMENT	10
PROGRAMMATION	11
MENU DE PROGRAMMATION MATCH	11
MENU DE PROGRAMMATION ENTRAÎNEMENT	12
GARANTIE	12
LISTE CODES	12
ÉLIMINATION DE VOTRE ANCIEN APPAREIL	19

ESPAÑOL

ÍNDICE

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

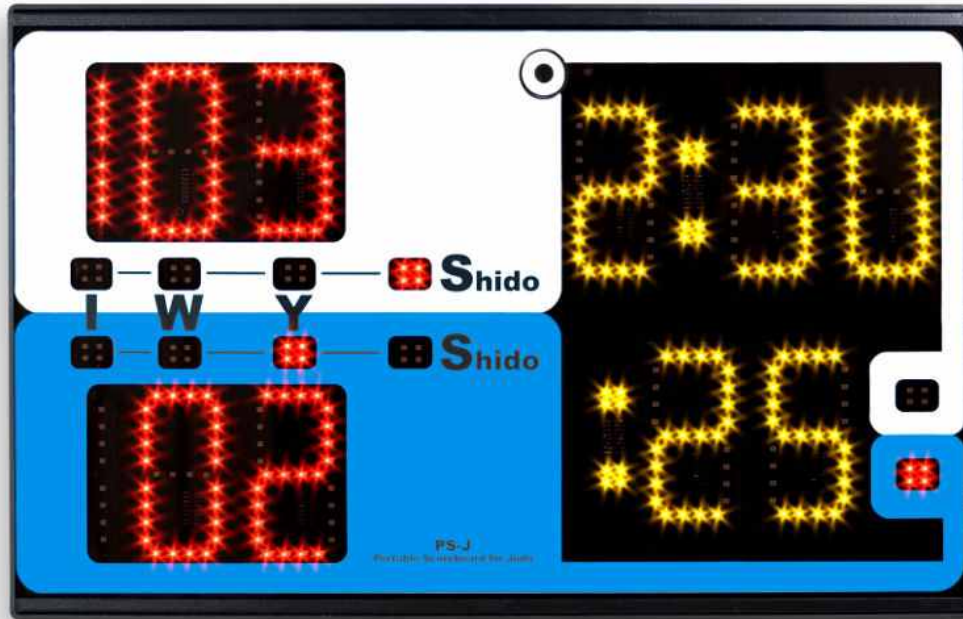
ALIMENTACIÓN	13
FUNCIÓNAMIENTO	13
PROGRAMACIÓN	14
MENÚ DE PROGRAMACIÓN ENCUESTRO	14
MENÚ DE PROGRAMACIÓN ENTRENAMIENTO	15
GARANTÍA	15
LISTA CÓDIGOS	15
CÓMO DESHACERSE DE APARATOS ELECTRÓNICOS VIEJOS	19

DEUTSCH

HINWEIS

TECHNISCHE ANLEITUNGEN

VERSORGUNG	16
BETRIEB	16
PROGRAMMIERUNG	17
PROGRAMMIERUNGSMENÜ KAMPF	17
PROGRAMMIERUNGSMENÜ TRAINING	18
GARANTIE	18
ARTIKELNUMMERN	18
ENTSORGUNG VON ALTGERÄTEN	19



Art. 164 PS-J



Art. 169 (Option)
Battery charger



Art. 828 (Option)
Battery



Keyboard console

Art. 167 (Option)
Carrying case



PS-J

Portable Scoreboard - Judo

TECHNICAL INSTRUCTIONS

POWER SUPPLY

If adopting the mains power supply, use the adapter (100-240 Vac) supplied.

If battery power operated, use the optional 12V battery (art. 828). The average duration of the battery is from 8 to 10 hours. It is a good idea to recharge it after use with the special battery charger (art.169): do not leave the battery uncharged since it causes deterioration.

Caution:

Risk of explosion if battery is replaced by an incorrect type. Dispose of used batteries according to the instructions.

FUNCTIONING

PS-J is ideal for Judo contests. It is also indicated for sports or training with Action/Pause sequences such as boxing, taekwondo, spinning, etc.

Turning on and off

Turn on and off with the "ON-OFF" key. When turned off, the phrase [OFF] remains on the consul display, indicating the presence of the power supply.

Visualization

All of the indications visualized on the scoreboard also appear on the consul display situated behind the scoreboard.

Start of a new contest

To begin the new Contest, press the "NEW Contest" key. This will cause the zeroing of all display information and it will load the programmed contest time. (Please see Programming chapter).

Starting and stopping the chronometer

With the "START STOP TIME" key, the time is started or ended (and with this key the possible count of the Osaekomi time is stopped) and the backward count of the contest is started again.

The start of this operation does not cause the start of the Osaekomi time.

At the end of the combat time the end signal is emitted only when the Osaekomi time is not activated otherwise it is postponed till the end. When the time count is stopped, the 2 separation points minutes/seconds light up continuously, otherwise they keep on flashing.

Direct assigning of points

With the "YUKO", "WAZA-ARI" and "IPPON" keys, the scores are incremented accordingly. In the case of "YUKO", after 9 the following letters appear a (= 10), b (= 11), c (= 12), d (= 13), E (= 14), F (= 15).

Assigning of penalties

With the "SHIDO 1-2-3" and "Hansoku MAKE" keys it is possible to attribute the respective penalties to a combatant.

The 2nd and 3rd Shido assign points to the opponent if the programming parameter "Points with Shido" = YES.

Golden Score

With the "Golden Score" key the chronometer is loaded with the time that is programmed to the "Golden Score time" parameter. In addition, the points and penalties are zeroed, or else left unchanged, according to whether the "Golden Score reset" programming parameter is set to "YES" or to "NO".

OSAEKOMI time

With the "OSAEKOMI START-STOP" key, the forward count of the Osaekomi time is started and stopped alternatively. The Stop of the combat time with the "START STOP TIME" key also causes the stop of the Osaekomi time. The start of the Osaekomi time also causes the start of the combat time (if this was already activated, it will remain activated).

Assigning of OSAEKOMI

With the "=>" (white arrow) and "<=" (blue arrow) keys the respective light turns on indicating which combatant makes happen the immobilization. The "Osaekomi RESET" and "NEW Contest" keys init the Osaekomi time as well as turning off the light that indicates the combatant who is affected by the Osaekomi.

Canceling an operation

With the "BACK" key, the last operation

concerning the scores or the penalties is cancelled but the chronometer time is NOT modified.

A maximum of 3 operations can be cancelled.

Start of new training

The "NEW Training" key prepares the scoreboard for working exclusively as a timer for training, without indicating scores and penalties. Only the action and pause times are visualized as well as the number of Action/Pause cycles. To start up a training session, press the "NEW Training" key and then the "START STOP TIME" key to begin or stop the time score. Please see the PROGRAMMING chapter for setting up the time of action, pause, and number of cycles.

Acoustic signals

Automatic acoustic signals are emitted at the end of combat or Osaekomi time. It is possible to program the volume and the type of signal (please see Programming chapter). When the **Sound volume=[0]**, a [#] is visualized on the console display in front of the chronometer and a signal is not emitted at the expiry of the time.

LINKING UP DIFFERENT SCOREBOARDS

It is possible to link up different scoreboards, situated in different locations, thus providing a better visibility to the public and to the athletes. For this objective, it is sufficient to use a common and easily available 4 wire telephonic cable with RJ11 connectors; insert one connector to the "out" connection, situated on the left side of the number 1 scoreboard consul, and the other connector to the "IN" connection of scoreboard 2 where the display is repeated. Cables of 2.5m, 15m, 30m, and 100m are available by request. Using this scheme it is possible to connect various scoreboards in cascade.

PROGRAMMING

Language selection

Press the "PROG IN-OUT" key for 2sec and then using the "+" and "-" keys to select the language desired.

Press the "PROG IN-OUT" key again to end the language programming.

The scoreboard can be turned to CONTEST mode, after pressing "NEW Contest", or TRAINING mode, after pressing "NEW

Training". According to the last mode of function selected, it is only possible to access or modify the parameters relevant to the function chosen after entering into the programming section with the "PROG IN-OUT" key.

Press the "PROG IN-OUT" key to enter and exit from programming.

Use the "+" and "-" keys to modify the value of the parameter visualized and press continuously to vary the speed. Use the "NEXT" key to pass to the following parameter.

Menu for CONTEST programming [" CONTEST PROGRAMMING"]

Contest time: MINUTES [from 0 to 9]

Defines the duration in minutes of the contest with a backward count. Use the "+" and "-" keys to change the values. Press continuously to vary the speed.

Press "NEXT" to pass to the following parameter or "PROG IN-OUT" to end the programming.

Contest time: SECONDS [from 0 to 59]

Defines the duration in seconds of the contest.

"Golden Score" time: MINUTES [from 0 to 9]

Defines the duration in minutes of the "Golden score".

"Golden Score" time: SECONDS [from 0 to 59]

Defines the duration in seconds of the "Golden score".

"Golden Score" reset: [YES - NO]

Set to "YES" if you wish the "Golden Score" to start with the points and penalties zeroed. Set to "NO" if you wish the points and penalties to remain unchanged.

Sound volume: [3 - 2 - 1 - 0]

Defines the intensity of sound; selecting: [3] = High , [2] = Medium , [1] = Low , [0] = Off.

Sound type: [1 - 2 - 3]

Defines the type of sound at the final pause; selecting: [1] = ringing sound, [2] = continuous sound , [3] = intermittent sound

Osaekomi Ippon: [from 5 to 35 seconds]

Defines the duration of Osaekomi time to obtain Ippon.

Osaekomi Waza-ari: [from 5 to 35 seconds]
 Defines the duration of Osaekomi time to obtain Waza-ari.

Points with Shido: [YES-NO]
 It defines if the 2nd and 3rd Shido assign automatically points to the opponent.

Menu for TRAINING programming
[“TRAINING PROGRAMMING”]

Action time: MINUTES [from 0 to 9]
 Determines the time of action. Modify the value with the “+” and “-” keys. Press continuously to vary the speed. Press “NEXT” to pass to the following parameter or “PROG IN-OUT” to end the programming.

Action time: SECONDS [from 0 to 59]
 Determines the seconds of the Action time.

Pause time: MINUTES [from 0 to 99]
 Determines the minutes of the Pause time following the Action.

Pause time: SECONDS [from 0 to 59]
 Determines the seconds of the Pause time following the action.

Cycles number: [from 0 to 99]
 Defines the number of cycles Action + Pause. If this value is equal to 0 the number of cycles is infinite and it can only be turned off with the “START-STOP TIME” key.

Count mode: [Forward, Backward]
 Defines the count modality of the time.

Sound volume: [3 - 2 - 1 - 0]
 Defines the intensity of the sound; selecting [3] = High , [2] = Medium , [1] = Low , [0] = Off.

Sound type: [1 - 2 - 3]
 Defines the type of signal used at the start/end of the timing; selecting [1] = ringing signal, [2] = continuous signal, [3] = intermittent signal. Press “PROG IN-OUT” to end the programming.

GUARANTEE

The warrantee lasts 2 years from the date of the purchasing receipt, and it includes free repair of material and construction defects. It does not include transport costs. The battery is not included in the warrantee.

CODES LIST

Codes	Description	Width [cm]	Height [cm]	Depth [cm]	Weight [kg]
Art. 164	PS-J Portable Scoreboard - Judo External power supply: 100-240Vac 0.3-0.2A 60-50Hz	55.0	35.0	11.0	3.6
Art. 167	Carrying case 60x40cm	60.0	40.0	11.4	2.5
Art. 828	Rechargeble battery 12V/7Ah	15.0	12.0	6.5	2.4
Art. 169	Battery charger 100-240V/13,8Vdc 1,5A				0.3

PS-J

Portable Scoreboard - Judo

ISTRUZIONI TECNICHE

ALIMENTAZIONE

Per l'alimentazione elettrica da rete usare l'alimentatore (100-240Vac) fornito in dotazione. Per l'alimentazione a batteria usare la batteria 12V opzionale (art.828). La durata tipica della batteria è di 8-10 ore. E' bene ricaricarla dopo ogni utilizzo con l'apposito caricabatterie (art.169): non lasciare la batteria scarica poiché si deteriora.

Attenzione:

Pericolo di esplosione se la batteria è sostituita con altra di tipo errato. Smaltire le batterie esauste seguendo le istruzioni.

FUNZIONAMENTO

Il PS-J è ideale per le gare di Judo. Inoltre è indicato per gli sport o gli allenamenti che si svolgono con sequenze di Azione/Pausa come il pugilato, il taekwondo, lo spinning, ecc.

Accensione e spegnimento

Accendere e spegnere col tasto "ON-OFF". Quando spento, rimane la scritta [OFF] sul display della console ad indicare la presenza della tensione di alimentazione.

Visualizzazioni

Tutte le indicazioni visualizzate sul tabellone appaiono anche sul display della console posta dietro al tabellone.

Inizio di un nuovo Incontro

Per far iniziare un nuovo *Incontro* premere il tasto "NEW Contest". Questo provocherà l'azzeramento di tutte le visualizzazioni e caricherà il tempo di gara programmato. (Vedi capitolo Programmazione).

Avvio ed arresto del cronometro

Con il tasto "START STOP TIME" si avvia, si arresta (e con esso si arresta anche l'eventuale conteggio del tempo di Osaekomi) e si fa ripartire il conteggio all'indietro del tempo di combattimento. L'avvio di quest'ultimo non

provoca l'avvio del tempo di Osaekomi.

Allo scadere del tempo di combattimento il suono di fine viene emesso solo se non è attivo il tempo di Osaekomi altrimenti viene posticipato al termine di questo.

Quando il conteggio del tempo è fermo, i 2 punti di separazione *minuti/secondi* sono accesi fissi, altrimenti sono lampeggianti.

Assegnazione diretta dei punteggi

Con i tasti "YUKO", "WAZA-ARI" ed "IPPON" vengono incrementati direttamente i punteggi.

Nel caso di "YUKO" dopo il numero 9 appariranno le lettere A (= 10), b (= 11), c (= 12), d (= 13), E (= 14), F (= 15).

Assegnazione delle penalità

Con i tasti "SHIDO 1-2-3" e "Hansoku MAKE" è possibile attribuire le rispettive penalità ad un combattente.

Il 2° e 3° Shido assegnano punti all'avversario se il parametro di programmazione "Punti con Shido" = YES.

Golden Score

Con il tasto "Golden Score" il cronometro viene caricato con il tempo definito in programmazione al parametro "Golden Score time". Inoltre, i punteggi e le penalità sono azzerati oppure lasciati inalterati a seconda che il parametro di programmazione "Golden Score reset" sia "YES" oppure "NO".

Gestione del tempo di OSAEKOMI

Con il tasto "OSAEKOMI START-STOP" si avvia e si ferma alternativamente il conteggio in avanti dell'Osaekomi. Lo Stop del tempo di combattimento col tasto "START STOP TIME" provoca anche l'arresto del tempo Osaekomi. L'avvio del tempo Osaekomi provoca anche lo start del tempo di combattimento (se quest'ultimo era già in conteggio rimane in conteggio).

Assegnazione dell'OSAEKOMI

Con i tasti "=>" (freccia bianca) e "<=" (freccia blu) si accende la rispettiva luce che indica quale combattente esegue l'immobilizzazione.

I tasti "Osaekomi RESET" e "NEW Contest" azzerano il tempo di Osaekomi oltre a spegnere la luce che indica il combattente che ha subito l'Osaekomi.

Annullamento di un'operazione

Con il tasto "BACK" si annulla l'ultima operazione fatta sui punteggi o sulle penalità, ma NON viene modificato il tempo dei cronometri. Si possono annullare al massimo le ultime 3 assegnazioni.

Inizio di un nuovo Allenamento

Il tasto "NEW Training" predispose il tabellone a funzionare come timer per l'allenamento, escludendo la gestione di punteggi e penalità. Viene solo visualizzato il tempo di azione o di pausa ed il numero di cicli Azione/Pausa eseguiti.

Per far iniziare una sessione di allenamento, premere il tasto "NEW Training" e poi il tasto "START STOP TIME" per far partire/arrestare il conteggio del tempo. Vedere il capitolo Programmazione per impostare il tempo di azione, di pausa ed il numero di cicli.

Segnali acustici

Avvengono automaticamente alla fine del tempo di combattimento o di Osaekomi. E' possibile programmare il volume ed il tipo di suono (vedi capitolo Programmazione). Quando il **Volume suono=[0]**, sul display della console viene visualizzato un [#] davanti al cronometro e non avverrà nessun suono allo scadere del tempo.

COLLEGAMENTO DI PIU' TABELLONI.

E' possibile collegare tra loro più tabelloni, posti in posizioni diverse, migliorandone così la visibilità al pubblico e agli atleti.

A tale scopo utilizzare un comune e facilmente reperibile cavetto telefonico a 4 fili dotato di connettori di tipo RJ11; inserire un connettore nella porta "OUT", posta sul fianco sinistro della console del tabellone 1, e l'altro connettore nella porta "IN" del tabellone 2 dove si ripeteranno le visualizzazioni. A richiesta, sono disponibili cavi da 2,5m, 15m, 30m, 100m.

Con questo schema si possono collegare tra loro più tabelloni in cascata.

PROGRAMMAZIONE

Selezione Lingua

Premere il tasto "PROG IN-OUT" per 2sec e poi coi tasti "+" e "-" selezionare la lingua preferita. Ripremere "PROG IN-OUT" per terminare la programmazione della lingua.

Il tabellone può trovarsi nel modo di

funzionamento come *INCONTRO*, dopo aver premuto "NEW Contest", oppure nel modo ALLENAMENTO, dopo aver premuto "NEW Training". A seconda dell'ultimo modo di funzionamento selezionato, entrando in programmazione col tasto "PROG IN-OUT" si può accedere e modificare solamente i parametri che interessano tale tipo di funzionamento.

Premere il tasto "PROG IN-OUT" per entrare e per uscire dalla programmazione.

Usare i tasti "+" e "-" per modificare il valore del parametro visualizzato e tenerli premuti per variare velocemente. Usare il tasto "NEXT" per passare al parametro successivo.

Menù di programmazione INCONTRO ["PROGR. COMBATTIMENTO"]

Tempo combattimento: MINUTI [da 0 a 9]

Definisce i minuti di durata del combattimento con conteggio all'indietro. Usare i tasti "+" e "-" per cambiare il valore. Tenerli premuti per variare velocemente.

Premere "NEXT" per passare al parametro successivo o "PROG IN-OUT" per terminare la programmazione.

Tempo combattimento: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi di durata del combattimento.

"Golden Score" time: MINUTI [da 0 a 9]

Definisce i minuti di durata del "Golden Score".

"Golden Score" time: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi di durata del "Golden Score".

"Golden Score" reset: [YES - NO]

Impostare "YES" se si desidera che il "Golden Score" inizi coi punteggi e le penalità azzerate. Mettere "NO" affinché i punteggi e le penalità restino inalterate.

Volume suono: [3 - 2 - 1 - 0]

Definisce l'intensità del suono; selezionare: [3] = Alto, [2] = Medio, [1] = Basso, [0] = Spento.

Tipo suono: [1 - 2 - 3]

Definisce il tipo di suono emesso; selezionare: [1] = suono trillante, [2] = suono continuo, [3] = suono intermittente.

Osaekomi Ippon: [da 5 a 35 secondi]
Definisce la durata del tempo di Osaekomi per ottenere l'Ippon.

Osaekomi Waza-ari: [da 5 a 35 secondi]
Definisce la durata del tempo di Osaekomi per ottenere il Waza-ari.

Punti con Shido: [YES - NO]
Definisce se il 2° e 3° Shido assegnano automaticamente punti all'avversario.

Menù di programmazione ALLENAMENTO ["PROGR. ALLENAMENTO"]

Tempo azione: MINUTI [da 0 a 9]
Determina i minuti del Tempo di azione. Modificare il valore coi tasti "+" e "-". Tenerli premuti per variare velocemente. Premere "NEXT" per passare al parametro successivo o "PROG IN-OUT" per terminare la programmazione.

Tempo azione: SECONDI [da 0 a 59]
Determina i secondi del Tempo di azione.

Tempo pausa: MINUTI [da 0 a 9]
Determina i minuti del Tempo di pausa seguente l'azione.

Tempo pausa: SECONDI [da 0 a 59]
Determina i secondi del Tempo di pausa seguente l'azione.

Numero Cicli: [da 0 a 99]
Definisce il numero di cicli azione+pausa. Se tale valore è uguale 0 il numero di cicli risulta infinito e l'arresto avviene solo col tasto "START STOP TIME".

Conteggio: [Avanti, Indietro]
Definisce il modo di conteggio del tempo.

Volume suono: [3 - 2 - 1 - 0]
Definisce l'intensità del suono; selezionare [3] = Alto , [2] = Medio , [1] = Basso , [0] = Spento.

Tipo di suono: [1 - 2 - 3]
Definisce il tipo di suono emesso; selezionare: [1] = suono trillante, [2] = suono continuo, [3] = suono intermittente.
Premere "PROG IN-OUT" per terminare la programmazione.

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.

LISTA CODICI

Cod. art.	Descrizione	Largh. [cm]	Altezz. [cm]	Prof. [cm]	Peso [kg]
Art. 164	PS-J Segnapunti Portatile - Judo Alimentatore esterno incluso: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	55,0	35,0	11,0	3,6
Art. 167	Valigia per il trasporto 60x40cm	60,0	40,0	11,4	2,5
Art. 828	Batteria ricaricabile 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 169	Caricabatterie 100-240V/13,8Vdc 1,5A				0,3

PS-J

Portable Scoreboard - Judo

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

ALIMENTATION

Pour l'alimentation électrique depuis le réseau, utiliser l'alimentateur (100-240Vac) fourni.

Pour l'alimentation avec piles, utiliser la pile de 12V optionnelle (art. 828). La durée typique de la pile est de 8 à 10 heures. Il est préférable de la recharger après chaque utilisation avec le chargeur de piles prévu à cet effet (art.169): ne laissez pas la pile déchargée car alors elle se détériore.

Attention:

Danger d'explosion si la pile n'est pas remplacée correctement. Débarrassez-vous des piles déjà utilisées en respectant les instructions du fabricant.

FONCTIONNEMENT

PS-J est l'idéal pour les combats de Judo. Il est en outre recommandé aussi pour les sports ou les entraînements qui se déroulent avec des séquences d'action/pause comme la boxe, le taekwondo, le spinning, etc.

Mise en service et arrêt

Mettre en service et éteindre avec la touche "ON-OFF". Quand PS-J est éteint, l'indication [OFF] reste allumée sur l'écran de la console de commande afin d'indiquer la présence de la tension d'alimentation.

Visualisations

Toutes les indications visualisées sur le tableau d'affichage apparaissent aussi sur l'écran de la console de commande placée derrière le tableau d'affichage.

Début d'une nouvelle rencontre

Pour faire débuter une nouvelle rencontre, appuyer sur la touche "NEW Contest". Cela provoquera la mise à zéro de toutes les visualisations et chargera le temps programmé de la compétition (Voir chapitre Programmation).

Déclenchement et arrêt du chronomètre

La touche "START STOP TIME" fait débiter, arrêter (et avec lui s'arrête aussi le chronométrage éventuel du temps de Osaekomi) et repartir le chronométrage à reculons du temps de combat. Le déclenchement de ce dernier ne provoque pas le déclenchement du temps de Osaekomi.

A la fin du temps de combat le son de fin est émis seulement si le temps de Osaekomi n'est pas actif sinon il est repoussé au terme de ce dernier.

Quand le chronométrage du temps est arrêté, les 2 points de séparation minutes/secondes restent allumés fixes et ils clignotent quand le chronométrage est en cours.

Attribution directe des points

Les touches "YUKO", "WAZA-ARI" et "IPPON" augmentent directement les points.

Dans le cas de "YUKO" après 9 apparaissent les lettres A (= 10), b (= 11), c (= 12), d (= 13), E (= 14), F (= 15).

Attribution des pénalités

Avec les touches "SHIDO 1-2-3" et "Hansoku MAKE" il est possible d'attribuer les pénalités respectives à un athlète.

Le deuxième et le troisième Shido attribuent points à l'adversaire si le paramètre de programmation "Points avec Shido" = YES.

Golden Score

La touche «Golden Score» permet de charger sur le chronomètre le temps établi pour le paramètre «Golden Score time». De plus, les points et les pénalités sont mis à zéro ou laissés inchangés selon la valeur établie pour le paramètre «Golden Score reset», qui peut être «YES» ou «NO».

Gestion du temps de OSAEKOMI

La touche "OSAEKOMI START-STOP" fait débiter et arrêter alternativement le chronométrage en avant de Osaekomi. Le Stop du temps de combat avec la touche "START STOP TIME" provoque aussi l'arrêt du temps de Osaekomi.

Le déclenchement du temps de Osaekomi provoque aussi le déclenchement du temps de combat (si ce dernier était déjà en phase de chronométrage, il reste dans cette situation).

Attribution de OSAEKOMI

Avec les touches "=>" (flèche blanche) et "<=" (flèche bleu) s'allume la lumière respective qui indique quel athlète fait l'immobilisation.

Les touches "Osaekomi RESET" et "NEW Contest" mettent à zéro le temps de Osaekomi outre éteindre la lumière qui indique l'athlète qui a subi Osaekomi.

Annulation d'une opération

La touche "BACK" annule la dernière opération faite sur les points ou sur les pénalités mais le temps du chronométrage N'EST PAS MODIFIÉ. Il est possible d'annuler au maximum les 3 dernières Attributions.

Début d'un nouvel Entraînement

La touche "NEW Training" prédispose le tableau d'affichage pour fonctionner seulement comme minuteur pour l'entraînement, excluant la gestion des scores et des pénalités.

Est visualisé seulement le temps d'action ou de pause et le nombre de cycles action/pause effectués. Pour faire débuter une session d'entraînement, appuyer sur la touche "NEW Training", puis sur la touche "START STOP TIME" pour faire partir/arrêter le chronométrage.

Voir le chapitre Programmation pour régler le temps d'action, de pause et le nombre de cycles.

Signaux acoustiques

Ils sont actionnés automatiquement à la fin du temps de combat ou de Osaekomi. Il est possible de programmer le volume et le type de son (voir chapitre Programmation).

Quand le **Volume son=[0]**, sur l'écran de la console de commande est visualisé un [#] devant le chronomètre et aucun signal sonore ne sera déclenché à la fin du temps.

CONNEXION DE PLUSIEURS TABLEAUX D'AFFICHAGE

Il est possible de connecter entre eux plusieurs tableaux d'affichage, installés dans des positions différentes, améliorant ainsi la visibilité du public et des athlètes.

Pour ce faire, utiliser un simple câble téléphonique à 4 fils muni de connecteurs de type RJ11; insérer un connecteur dans la porte "OUT" se trouvant sur le côté gauche de la

console de commande du tableau d'affichage 1, et l'autre connecteur dans la porte "IN" du tableau d'affichage 2 où seront répétées les visualisations. Sur demande sont disponibles des câbles de 2,5m, 15m, 30m, 100m.

De cette manière il est possible de connecter entre eux plusieurs tableaux d'affichage en cascade.

PROGRAMMATION

Sélection de la langue

Appuyer sur la touche "PROG IN-OUT" pendant 2 secondes puis sur les touches "+" et "-" pour sélectionner la langue préférée.

Réappuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation de la langue.

Le tableau d'affichage peut se trouver en mode de fonctionnement MATCH après avoir appuyé sur "NEW Contest", ou bien en mode ENTRAÎNEMENT après avoir appuyé sur "NEW Training". Selon le dernier mode de fonctionnement sélectionné, en entrant en programmation avec la touche "PROG IN-OUT" on peut accéder et modifier seulement les paramètres qui concernent ce type de fonctionnement.

Appuyer sur la touche "PROG IN-OUT" pour entrer et sortir de la programmation.

Utiliser les touches "+" et "-" pour modifier la valeur du paramètre visualisé et les maintenir appuyées pour changer rapidement. Utiliser la touche "NEXT" pour passer au paramètre suivant.

Menu de programmation MATCH

["PROGRAMMATION COMBAT"]

Temps du combat: MINUTES [de 0 à 9]

Définit les minutes de durée du combat. Utiliser les touches "+" et "-" pour changer de valeur. Les maintenir appuyées pour changer rapidement. Appuyer sur "NEXT" pour passer au paramètre suivant ou sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

Temps du combat: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de durée du combat.

"Golden Score" time: MINUTES [da 0 a 9]

Définit les minutes de durée du "Golden Score".

"Golden Score" time: SECONDES [de 0 à 59]
Définit les secondes de durée du "Golden Score".

"Golden Score" reset: [YES - NO]
Établir «YES» pour faire démarrer le «Golden Score» avec les points et les pénalités à zéro. Mettre «NO» pour ne pas modifier la valeur des points et des pénalités.

Volume son: [3 - 2 - 1 - 0]
Définit l'intensité du son; sélectionner: [3] = Fort , [2] = Moyen, [1] = Bas , [0] = Eteint.

Type de son: [1 - 2 - 3]
Définit le type de son émis; sélectionner: [1] = son trilliant, [2] = son continu, [3] = son intermittent.

Osaekomi Ippon: [de 5 à 35 secondes]
Définit la durée du temps de Osaekomi pour obtenir Ippon.

Osaekomi Waza-ari: [de 5 à 35 secondes]
Définit la durée de temps de Osaekomi pour obtenir Waza-ari.

Points avec Shido: [YES-NO]
Définit si le deuxième et le troisième Shido attribuent automatiquement les points à l'adversaire.

Menu de programmation ENTRAÎNEMENT ["PROGR. ENTRAÎNEMENT"]

Temps action: MINUTES [de 0 à 99]
Détermine les minutes du temps d'action. Modifier la valeur avec les touches "+" et "-". Les maintenir appuyées pour changer rapidement. Appuyer sur "NEXT" pour passer au paramètre suivant ou sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

Temps action: SECONDES [de 0 à 59]
Détermine les secondes du temps d'action.

Temps pause: MINUTES [de 0 à 99]
Détermine les minutes du temps de pause suivant l'action.

Temps pause: SECONDES [de 0 à 59]
Détermine les secondes du temps de pause suivant l'action.

Nombre Cycles: [de 0 à 99]
Définit le nombre de cycles action+pause. Si cette valeur est égale à 0 le nombre de cycles résulte infini et l'arrêt se fait seulement avec la touche "START STOP TIME".

Compte: [En avant, A reculons]
Définit le mode de chronométrage.

Volume son: [3 - 2 - 1 - 0]
Définit l'intensité du son; sélectionner [3] = Fort, [2] = Moyen , [1] = Bas , [0] = Eteint.

Type de son: [1 - 2 - 3]
Définit le type de son de début/fin des différentes périodes; sélectionner [1] = son trilliant, [2] = son continu, [3] = son intermittent. Appuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

GARANTIE

La garantie est de 2 ans à compter de la date du document d'achat et comprend la réparation gratuite pour les défauts des matériels et de construction. Elle ne comprend pas les frais de transport.

La pile est exclue de la garantie.

LISTE CODES

Art.	Description	Larg. [cm]	Haut. [cm]	Prof. [cm]	Poids [kg]
Art. 164	PS-J Portable Scoreboard - Judo Alimentateur extérieur inclus: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	55,0	35,0	11,0	3,6
Art. 167	Valisette pour le transport - 60x40cm	60,0	40,0	11,4	2,5
Art. 828	Batterie rechargeable 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 169	Chargeur de batterie 100-240V/13,8Vdc 1,5A				0,3

PS-J

Portable Scoreboard - Judo

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

ALIMENTACIÓN

Para la alimentación eléctrica suministrada por la red, usar el alimentador (100-240Vac) en dotación.

Para la alimentación con batería, usar la batería 12V opcional (Art. 828). La duración normal de la batería es de 8-10 horas. Es aconsejable recargarla después de cada uso con el carga baterías específico (Art.169): no dejar la batería descargada ya que se deteriora.

¡Atención:

Peligro de explosión si la batería es reemplazada incorrectamente. Deshágase de las baterías de acuerdo con las instrucciones del fabricante.

FUNCIONAMIENTO

El PS-J es ideal para las competiciones de Judo. Es indicado además para los deportes o los entrenamientos que se desarrollan con secuencias de Acción/Pausa como el boxeo, el taekwondo, el spinning, etc.

Encendido y apagado

Encender y apagar con la tecla "ON-OFF". Cuando está apagado, permanece el letrero [OFF] en el display de la consola para indicar la presencia de la tensión de alimentación.

Visualizaciones

Todas las indicaciones visualizadas en el tablero aparecen también en el display de la consola puesta detrás del tablero.

Inicio de un nuevo Encuentro

Para iniciar un nuevo Encuentro, presionar la tecla "NEW Contest". Esto provocará la puesta en cero de todas las visualizaciones y cargará el tiempo programado de la competición. (Ver capítulo Programación).

Puesta en marcha y detención del cronómetro.

Con la tecla "START STOP TIME" se pone en marcha, se detiene (con ella se detiene, si se desea, también la cuenta del tiempo de

Osaekomi) y se pone nuevamente en marcha la cuenta al revés del tiempo de combate. La puesta en marcha de este último no provoca la puesta en marcha del tiempo de Osaekomi.

Al vencimiento del tiempo de combate el sonido del final se produce sólo si no está en función el tiempo de Osaekomi, de otro modo se pospone al final de este. Cuando la cuenta del tiempo está parada, los dos puntos de separación minutos / segundos están encendidos fijos, de otro modo relampaguean.

Asignación directa de los tanteos

Con las teclas "YUKO", "WAZA-ARI" e "IPPON" se incrementan directamente los tanteos.

En el caso de "YUKO" después del número 9 aparecerán las letras A (= 10), b (= 11), c (= 12), d (= 13), E (= 14), F (= 15).

Asignación de las penalidades

Con las teclas "SHIDO 1-2-3" y "Hansoku MAKE" es posible atribuir las respectivas penalidades a un participante.

El 2º y el 3º Shido asignan puntos al oponente si el parámetro de programación "Puntos con Shido" = YES.

Golden Score (Técnica de Oro)

Con la tecla "Golden Score" se carga en el cronómetro el tiempo configurado en el parámetro "Golden Score time". Además, los tanteos y las penalidades son puestos en cero o quedan sin modificar según si el parámetro "Golden Score reset" es puesto en "YES" o en "NO".

Administración del tiempo de OSAEKOMI

Con la tecla "OSAEKOMI START-STOP" se pone en marcha y se detiene alternativamente la cuenta hacia delante de Osaekomi. La parada del tiempo de combate con la tecla "START STOP TIME" provoca también la detención del tiempo de Osaekomi. La puesta en marcha del tiempo de Osaekomi provoca también la puesta en marcha del tiempo de combate (si este último estaba ya en función permanece tal cual).

Asignación del OSAEKOMI

Con las teclas "=>" (flecha blanca) y "<=" (flecha azul) se enciende la respectiva luz que indica cual es el combatiente que hace la inmovilización. Las teclas "Osaekomi RESET" y "NEW Contest" ponen en cero el tiempo de

Osaekomi además de apagar la luz que indica cual combatiente ha sufrido el Osaekomi.

Anulación de una operación

Con la tecla "BACK" se anula la última operación hecha sobre los tanteos o las penalidades, pero NO se modifica el tiempo de los cronómetros. Se pueden anular al máximo las últimas 3 asignaciones.

Inicio de un nuevo Entrenamiento

La tecla "NEW Training" predispone el tablero para funcionar sólo como timer para el entrenamiento, excluyendo el control de tanteos y penalidades. Se visualiza solamente el tiempo de acción o de pausa y el número de ciclos Acción/pausa realizados. Para iniciar un sección de entrenamiento, presionar la tecla "NEW Training" y luego la tecla "START STOP TIME" para poner en marcha/detener la cuenta del tiempo. Ver el capítulo Programación para plantear el tiempo de acción, de pausa y el número de ciclos.

Señales acústicas

Se producen automáticamente al final del tiempo de combate o de Osaekomi. Es posible programar el volumen y el tipo de sonido (ver capítulo Programación).

Cuando el **Volumen sonido=[0]**, en el display de la consola, se visualiza un [#] delante del cronómetro y no se produce ningún sonido cuando vence el tiempo.

CONEXIÓN DE VARIOS TABLEROS

Es posible conectar varios tableros entre ellos, puestos en diferentes lugares, mejorando de esta manera, la visibilidad para el público y los atletas. Para tal fin utilizar un común cable telefónico de 4 hilos, que se puede hallar fácilmente, que posea conectores de tipo RJ11; introducir un conector en la puerta "OUT", puesta en el lado izquierdo de la consola del tablero 1, y el otro conector en la puerta "IN" del tablero 2 en el cual se repetirán las visualizaciones. Por pedido, están disponibles cables de 2,5m, 15m, 30m, 100m.

Con este esquema se pueden conectar en cascada varios tableros entre ellos.

PROGRAMACIÓN

Selección Idioma

Presionar la tecla "PROG IN-OUT" durante 2seg.

y luego con las teclas "+" y "-" seleccionar el idioma preferido.

Presionar nuevamente "PROG IN-OUT" para terminar la programación del idioma.

El tablero puede encontrarse en el modo de funcionamiento como ENCUENTRO, después de haber presionado "NEW Contest", o bien en el modo ENTRENAMIENTO, después de haber presionado "NEW Training". Según el último modo de funcionamiento seleccionado, entrando en la programación con la tecla "PROG IN-OUT" se puede acceder y modificar solamente los parámetros que interesan a tal tipo de funcionamiento.

Presionar la tecla "PROG IN-OUT" para entrar y salir de la programación.

Usar las teclas "+" y "-" para modificar el valor del parámetro visualizado y mantenerlos presionados para variar velozmente. Usar la teclas "NEXT" para pasar al parámetro sucesivo.

Menú de programación ENCUESTRO ["PROGRAMACION COMBATE"]

Tiempo combate: MINUTOS [0 ... 9]

Determina los minutos de duración del combate. Usar las teclas "+" y "-" para cambiar el valor. Mantenerlas presionadas para variar velozmente.

Presionar "NEXT" para pasar al parámetro sucesivo o "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

Tiempo combate: SEGUNDOS [0 ... 59]

Determina los segundos de duración del combate.

"Golden Score" time: MINUTOS [0 ... 9]

Determina los minutos de duración del Golden Score.

"Golden Score" time: SEGUNDOS [0 ... 59]

Determina los segundos de duración del Golden Score.

"Golden Score" reset: [YES - NO]

Configurar "YES" si se desea que el "Golden Score" inicie con los tanteos y las penalidades desde cero. Poner "NO" para dejar los tanteos y las penalidades en el valor en que estaban.

Volumen sonido: [3 - 2 - 1 - 0]

Determina la intensidad del sonido; seleccionar: [3] = Alto , [2] = Medio , [1] = Bajo , [0] = Apagado.

Tipo de sonido: [1 - 2 - 3]

Determina el tipo de sonido producido; seleccionar: [1] = sonido trinado, [2] = sonido continuo, [3] = sonido intermitente.

Osaekomi Ippon: [desde 5 hasta 35 segundos]

Determina la duración del tiempo de Osaekomi para obtener el Ippon.

Osaekomi Waza-ari: [desde 5 hasta 35 segundos]

Determina la duración del tiempo de Osaekomi para obtener el Waza-ari.

Puntos con Shido: [YES - NO]

Determina si el 2º y el 3º Shido asignan automáticamente puntos al oponente.

Menú de programación ENTRENAMIENTO ["PROGR. ENTRENAMIENTO"]

Tiempo acción: MINUTOS [desde 0 hasta 9]

Determina los minutos del Tiempo de acción. Modificar los valores con las teclas "+" y "-". Mantenerlas presionadas para variar velozmente. Presionar "NEXT" para pasar al parámetro sucesivo o "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

Tiempo acción: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos del Tiempo de Acción.

Tiempo pausa: MINUTOS [desde 0 hasta 99]

Determina los minutos del Tiempo de pausa siguientes a la acción.

Tiempo pausa: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos del Tiempo de pausa siguientes a la acción.

Número ciclos: [desde 0 hasta 99]

Determina el número de ciclos acción+pausa. Si este valor el igual a cero, el número de ciclos resulta infinito y la detención ocurre sólo presionando la tecla "START-STOP TIME".

Cuenta: [Adelante, Al revés]

Determina el modo de cuenta del tiempo.

Volumen sonido: [3 - 2 - 1 - 0]

Determina la intensidad del sonido; seleccionar [3] = Alto , [2] = Medio , [1] = Bajo , [0] = Apagado.

Tipo de sonido: [1 - 2 - 3]

Determina el tipo de sonido de inicio/fin de los diferentes tiempos; seleccionar [1] = sonido trinado, [2] = sonido continuo, [3] = sonido intermitente. Presionar "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

GARANTÍA

La garantía es de 2 años a partir de la fecha del documento de compra, y comprende la reparación gratuita por defectos de los materiales y de construcción. No comprende los gastos de transporte. La batería no está incluida en la garantía.

LISTA CÓDIGOS

Art.	Denominación artículos	Ancho [cm]	Altura [cm]	Prof. [cm]	Peso [kg]
Art. 164	PS-J Portable Scoreboard - Judo Alimentador externo incluso: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	55,0	35,0	11,0	3,6
Art. 167	Maletín 60x40cm	60,0	40,0	11,4	2,5
Art. 828	Batería recargable 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 169	Cargador de batería 100-240V/13,8Vdc 1,5A				0,3

PS-J Portable Scoreboard - Judo

TECHNISCHE ANLEITUNGEN

VERSORGUNG

Für die Netzstromversorgung die mitgelieferte Speiseleitung (100-240Vac) verwenden. Für die Stromversorgung aus Batterien die optionale 12V-Batterie benutzen (Art. 828). Die normale Lebensdauer der Batterie beträgt 8-10 Stunden. Die Batterie sollte nach jedem Gebrauch mit dem eigens hierzu vorgesehenen Batterieladegerät (Art.169) neu geladen werden: Lassen Sie die Batterie niemals ungeladen, da sie dadurch beschädigt wird.

Achtung:

Explosionsgefahr, wenn die Batterie durch einen falschen ersetzt wird. Verbrauchte Batterien gemäß Herstelleranleitung entsorgen.

BETRIEB

Das PS-J ist ideal für Judowettkämpfe. Außerdem geeignet ist das Gerät für Sportarten und Trainingsaktivitäten, bei denen die Dauer von Aktions- und Pausensequenzen vorprogrammiert wird, wie zum Beispiel: Boxen, Taekwondo, Spinning, usw ...

Ein- und Ausschalten

Mit der Taste "ON-OFF" ein- und ausschalten. Wenn das Gerät ausgeschaltet ist, erscheint auf dem Display der Bedientastatur weiterhin die Schrift [OFF], um darauf hinzuweisen, dass das Gerät noch am Stromnetz angeschlossen ist.

Anzeigen

Alle auf der Anzeigetafel angezeigten Angaben erscheinen auch auf dem Display der Bedientastatur, die sich hinter der Anzeigetafel befindet.

Beginn eines neuen Kampfes

Um einen neuen Kampf zu starten, die Taste "NEW Contest" drücken. Dadurch werden alle Anzeigen nullgestellt bzw. gelöscht und die programmierte Wettkampfzeit geladen. (siehe Kapitel Programmierung).

Start und Stopp des Chronometers

Mit der Taste "START STOP TIME" kann die Rückwärtszählung des Kampfes gestartet, gestoppt (damit wird auch die eventuelle Zählung der Osaekomi Zeit gestoppt werden) und wieder aufgenommen werden. Mit dem Start der Rückwärtszählung des Kampfes wird nicht auch die Osaekomi Zeit gestartet.

Bei Ablauf der programmierten Kampfzeit ertönt der Endton nur, wenn die Osaekomi Zeit nicht aktiv ist, andernfalls erfolgt der Endton erst bei Ablauf derselben. Wenn die Zeitzählung still steht, leuchten die 2 Trennungspunkte Minuten/Sekunden fest auf, ansonsten blinken sie auf.

Direkte Anzeige der Punktezahl

Mit den Tasten "YUKO", "WAZA-ARI" und "IPPON" werden die Punktzahlen direkt erhöht. Im Fall von "YUKO" werden nach der Zahl 9 die Buchstaben A (= 10), b (= 11), c (= 12), d (= 13), E (= 14), F (= 15) erscheinen.

Anzeige der Strafpunkte

Mit den Tasten "SHIDO 1-2-3" und "Hansoku MAKE" können die jeweiligen Strafen einem Kämpfer zu Last gelegt.

Bei 2. und 3. Shido werden an den Gegner Punkte vergeben, wenn der Parameter "Punkte mit Shido" mit YES programmiert ist.

Golden Score

Mit der Taste "Golden Score" wird der **C h r o n o m e t e r** mit der im Programmierungsmenü unter dem Parameter "Golden Score Time" definierten Zeit geladen. Außerdem werden die Punktezahlen sowie die Strafen entweder rückgesetzt oder ungeändert gelassen, und zwar je nachdem, ob der Programmierungsparameter "Golden Score reset" auf "YES" (JA) oder "NO" (NEIN) eingestellt wird.

Zeitverwaltung von OSAEKOMI

Mit der Taste "OSAEKOMI START-STOP" startet und stoppt die Vorwärtszählung des Osaekomi abwechselnd. Wird mittels der Taste "START STOP TIME" die Kampfzeit gestoppt, so stoppt automatisch auch die Osaekomi Zeit. Mit dem Start der Osaekomi Zeit wird auch die Kampfzeit gestartet (wenn diese bereits in Zeitzählung war, läuft die Zählung weiter).

Anzeige des OSAEKOMI

Mit den Tasten "=>" (weißer Pfeil) und "<="

(blauer Pfeil) schaltet sich das entsprechende Licht an, welches anzeigt welcher Kämpfer den anderen immobilisiert. Durch Drücken der Tasten "Osaekomi RESET" und "NEW Contest" wird Osaekomi Zeit rückgestellt und das Licht, welches den Kämpfer, der dem Osaekomi ausgesetzt ist, anzeigt, wird ausgeschaltet.

Annullieren eines Eingabevorgangs

Mit der Taste "BACK" wird die zuletzt vorgenommene Eingabe bzgl. der Punktezahl oder der Strafen gelöscht. NICHT verändert wird jedoch die Zeit des Chronometers. Es können maximal die 3 letzten Anzeigen gelöscht werden.

Beginn eines neuen Trainings

Die Taste "NEW Training" stellt die Anzeigetafel nur für den Betrieb als Timer für das Training ein. Alle anderen Funktionen, wie Punktezahl, und Strafpunkte werden ausgeschaltet. Es werden daher nur die Aktions- oder Pausenzeit und die Zyklenanzahl Aktion/Pause durchgeführt.

Um einen Training zu beginnen, die Taste "NEW Training" drücken. Dann die Taste "START STOP TIME" drücken, um die Zeitählung zu starten bzw. anzuhalten. Zur Einstellung der Aktions- und Pausenzeit sowie der Anzahl von Zyklen verweisen wir auf das Kapitel "Programmierung".

Tonsignale

Diese ertönen automatisch bei Ende der Kampfzeit oder des Osaekomi. Es können die Lautstärke und der Tontyp programmiert werden (siehe Kapitel Programmierung). Wenn die **Ton Lautstärke=[0]** ist, wird auf dem Display des Bedienpults ein [#] vor dem Chronometer angezeigt und bei Ablauf der Zeit ertönt kein Tonsignal.

VERBINDUNG VON MEHREREN ANZEIGETAFELN.

Es ist möglich, mehrere Anzeigetafeln, die an verschiedenen Stellen aufgestellt sind, miteinander zu verbinden, und so die Sichtbarkeit für das Publikum und die Athleten zu verbessern. Zu diesem Zweck ein normales und überall erhältliches Telefonkabel mit 4 Drähten und Steckverbindern Typ RJ11 benutzen; einen Steckverbinder in das "OUT" Port auf der linken Seite des Bedienpults der Anzeigetafel 1, und den anderen Steckverbinder in das "IN" Port der Anzeigetafel 2 stecken, wo

die Anzeigen wiederholt werden. Auf Anfrage erhältlich sind Kabel von 2,5m, 15m, 30m, 100m Länge.

Mit diesem Schema können mehrere Anzeigetafeln untereinander angeschlossen werden.

PROGRAMMIERUNG

Sprachenwahl

2 Sek. lang die Taste "PROG IN-OUT" drücken und dann mit den Tasten "+" und "-" die gewünschte Sprache auswählen. Erneut "PROG IN-OUT" drücken, um die Programmierung der Sprache abzuschließen.

Die Anzeigetafel kann sich nach Drücken von "NEW Contest" in der Betriebsart KAMPF oder nach Drücken von "NEW Training" in der Betriebsart TRAINING befinden. Je nach der zuletzt ausgewählten Betriebsart kann man bei Zugang zu der Programmierung mit der Taste "PROG IN-OUT" nur jene Parameter ändern, die diese Betriebsart betreffen.

Zum Zugang und zum Verlassen der Programmierung die Taste "PROG IN-OUT" drücken. Zur Änderung des angezeigten Parameterwertes die Tasten "+" und "-" drücken und für ein schnelles Durchlaufen gedrückt halten. Zum Übergang auf den nächsten Parameter die Taste "NEXT" drücken.

Programmierungsmenü KAMPF

["PROGRAM. KAMPF"]

Kampfzeit: MINUTEN [von 0 bis 9]

Legt die Minuten der Kampfdauer fest. Mit den Tasten "+" und "-" den Wert ändern. Für ein schnelles Einstellen die Tasten gedrückt halten. Zum Übergang auf den nächsten Parameter "NEXT" drücken oder "PROG IN-OUT", um die Programmierung zu beenden.

Kampfzeit: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Bestimmt die Sekunden der Kampfdauer.

"Golden Score" time: MINUTEN [von 0 bis 9]

Legt die Dauer (Minuten) des "Golden Score" fest.

"Golden Score" time: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Legt die Dauer (Sekunden) des "Golden Score" fest.

"Golden Score" reset: [YES - NO]

"YES" wenn der "Golden Score" mit rückgesetzt

Punktezahlen und Strafen beginnen soll. "NO", wenn die Punktezahlen und Strafen nicht geändert werden sollen.

Ton Lautstärke: [3 - 2 - 1 - 0]

Legt die Intensität des Signaltons fest; auswählen unter: [3] = Laut , [2] = Mittel, [1] = Leise , [0] = Ausgeschaltet.

Tonsignaltyp: [1 - 2 - 3]

Legt den Tontyp für das Signal Ende der Spielzeit fest: [1] = Trillerton [2] = anhaltender Ton [3] = Intermittenzton.

Osaekomi Ippon: [von 5 bis 35 Sekunden]

Bestimmt die Dauer der Osaekomi Zeit, um den Ippon zu erhalten.

Osaekomi Waza-ari: [von 5 bis 35 Sekunden]

Bestimmt die Dauer der Osaekomi Zeit, um den Waza-ari zu erhalten.

Punkte mit Shido: [YES - NO]

Definiert, ob bei 2. und 3. Shido automatisch Punkte an den Gegner vergeben werden.

Programmierungsmenü Training
["PROGRAM. TRAINING"]

Aktionszeit: MINUTEN [von 0 bis 9]

Legt die Minuten der Aktionszeit fest. Mit den Tasten "+" und "-" den Wert ändern. Für ein schnelles Einstellen die Tasten gedrückt halten. Zum Übergang auf den nächsten Parameter "NEXT" drücken oder "PROG IN-OUT", um die Programmierung zu beenden.

Aktionszeit: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Legt die Sekunden der Aktionszeit fest.

Pausenzeit: MINUTEN [von 0 bis 9]

Legt die Minuten der auf die Aktion folgenden Pausenzeit fest.

Pausenzeit: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Legt die Sekunden der auf die Aktion folgenden Pausenzeit fest.

Zyklusanzahl: [von 0 bis 99]

Legt die Anzahlen von Aktion+Pause Zyklen fest. Wenn dieser Wert gleich 0 ist, ist die Anzahl der Zyklen unendlich und der Stopp erfolgt nur mit der Taste "START-STOP TIME".

Zählung: [Vorwärts, Rückwärts]

Legt die Art der Zeitzählung fest.

Ton Lautstärke: [3 - 2 - 1 - 0]

Legt die Intensität des Signaltons fest; auswählen unter: [3] = Laut , [2] = Mittel, [1] = Leise , [0] = Ausgeschaltet.

Tonsignaltyp: [1 - 2 - 3]

Legt den Tontyp für das Signal Ende der Spielzeit fest: [1] = Trillerton [2] = anhaltender Ton [3] = Intermittenzton

Zum Abschließen der Programmierung "PROG IN-OUT" drücken.

GARANTIE

Die Garantiezeit beträgt 2 Jahre ab Datum des Kaufbelegs und umfasst die kostenlose Reparatur von Material- und Herstellungsfehlern. Nicht eingeschlossen sind die Transportkosten sowie die Batterie.

ARTIKELNUMMERN

Artkelnr.	Artikelname	Breite [cm]	Höhe [cm]	Tiefe [cm]	Gewicht [kg]
Art. 164	PS-J Portable Scoreboard - Judo Versorgung: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	55,0	35,0	11,0	3,6
Art. 167	Handkoffer für den Transport 60x40cm	60,0	40,0	11,4	2,5
Art. 828	Aufladbare Batterie 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 169	Batterieladegerät 100-240V/13,8Vdc 1,5A				0,3

English



Disposal of your old appliance

When this crossed-out wheeled bin symbol is attached to a product it means the product is covered by the European Directive 2002/96/EC.

! All electrical and electronic products should be disposed of separately from the municipal waste stream via designated collection facilities appointed by the government or the local authorities.

! The correct disposal of your old appliance will help prevent potential negative consequences for the environment and human health.

! For more detailed information about disposal of your old appliance, please contact your city office, waste disposal service or the shop where you purchased the product.

Italiano



INFORMAZIONI AGLI UTENTI ai sensi dell'art. 13 del Decreto Legislativo 25 luglio 2005, n.151 "Attuazione delle Direttive 2002/95/CE, 2002/96/CE e 2003/108/CE, relative alla riduzione dell'uso di sostanze pericolose nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche, nonché allo smaltimento dei rifiuti"

! Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura o sulla sua 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 consentire la raccolta separata dell'apparecchiatura giunta a fine vita.

! 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.

Français



Élimination de votre ancien appareil

! Ce symbole, représentant une poubelle sur roulettes barrée d'une croix, signifie que le produit est couvert par la directive européenne 2002/96/EC.

! Tous les produits électriques et électroniques doivent être éliminés séparément de la chaîne de collecte municipale des ordures, par l'intermédiaire des installations de collecte prescrites et désignées par le gouvernement ou les autorités locales.

! Une élimination conforme aux instructions aidera à réduire les conséquences négatives et risques éventuels pour l'environnement et la santé humaine.

! Pour plus d'informations concernant l'élimination de votre ancien appareil, veuillez contacter votre mairie, le service des ordures ménagères ou encore le magasin où vous avez acheté ce produit.

Español



Cómo deshacerse de aparatos eléctricos y electrónicos viejos

! Si en un producto aparece el símbolo de un contenedor de basura tachado, significa que éste se acoge a la Directiva 2002/96/EC.

! Todos los aparatos eléctricos o electrónicos se deben desechar de forma distinta del servicio municipal de recogida de basura, a través de puntos de recogida designados por el gobierno o las autoridades locales.

! La correcta recogida y tratamiento de los dispositivos inservibles contribuye a evitar riesgos potenciales para el medio ambiente y la salud pública.

! Para obtener más información sobre cómo deshacerse de sus aparatos eléctricos y electrónicos viejos, póngase en contacto con su ayuntamiento, el servicio de recogida de basuras o el establecimiento donde adquirió el producto.

Deutsch



Entsorgung von Altgeräten

! Wenn dieses Symbol eines durchgestrichenen Abfalleimers auf einem Produkt angebracht ist, unterliegt dieses Produkt der europäischen Richtlinie 2002/96/EC.

! Alle Elektro- und Elektronik-Altgeräte müssen getrennt vom Hausmüll über die dafür staatlich vorgesehenen Stellen entsorgt werden.

! Mit der ordnungsgemäßen Entsorgung des alten Geräts vermeiden Sie Umweltschäden und eine Gefährdung der persönlichen Gesundheit.

! Weitere Informationen zur Entsorgung des alten Geräts erhalten Sie bei der Stadtverwaltung, beim Entsorgungsamt oder in dem Geschäft, wo Sie das Produkt erworben haben.

