

CONSOLE DISPLAY

24M

(Art. 358)

Console Display 24M: Versione 0.0



Art.358 Console Display 24M

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 GAME PROGRAMMING	5
MENU FOR TRAINING PROGRAMMING	6
GUARANTEE	6
CODES LIST	6

ITALIANO*INDICE***ISTRUZIONI TECNICHE**

ALIMENTAZIONE	7
FUNZIONAMENTO	7
PROGRAMMAZIONE	8
MENÚ DI PROGRAMMAZIONE GIOCO	8
MENÚ DI PROGRAMMAZIONE ALLENAMENTO	9
GARANZIA	9
LISTA ARTICOLI	9

FRANÇAIS*INDEX***INSTRUCTIONS TECHNIQUES**

ALIMENTATION	10
FONCTIONNEMENT	10
PROGRAMMATION	11
MENU DE PROGRAMMATION DU MATCH	11
MENU DE PROGRAMMATION ENTRAÎNEMENT	12
GARANTIE	12
LISTE CODES	12

ESPAÑOL*ÍNDICE***INSTRUCCIONES TÉCNICAS**

ALIMENTACIÓN	13
FUNCIONAMIENTO	13
PROGRAMACIÓN	14
MENÚ DE PROGRAMACIÓN DEL JUEGO	14
MENÚ DE PROGRAMACIÓN ENTRENAMIENTO	15
GARANTÍA	15
LISTA CODIGÓS	15

DEUTSCH*HINWEIS***TECHNISCHE ANLEITUNGEN**

VERSORGUNG	16
BETRIEB	16
PROGRAMMIERUNG	17
PROGRAMMIERUNGSMENÜ SPIEL	17
PROGRAMMIERUNGSMENÜ TRAINING	18
GARANTIE	18
ARTIKELNUMMERN	18



Art. 358 Console Display 24M



Art. 828 (Option)
Battery



Art. 829 (Option)
Battery charger



Keyboard console

CONSOLE DISPLAY 24M

art. 358

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 about 180 hours. It is a good idea to recharge it with the special battery charger (art. 829): do not leave the battery uncharged since it causes deterioration.

FUNCTIONING

The **Console Display 24M** allows the remote control of many multisport electronics scoreboards:

- ◆ art. 344D > PLAY20-V
- ◆ art. 350D > PLAY20-C
- ◆ art. 345D > PLAY30-V
- ◆ art. 351D > PLAY30-C
- ◆ art. 355D > PLAY40.

The matching is ideal for many sports activities, such as: basketball, volleyball, five-a-side football, water polo, kick-boxing, table tennis, etc. It is also suitable for sports or training performed that use 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 console display, indicating the presence of the power supply.

Visualizations

On the console display are showed the following information: chronometer, period and ball possession, scores, fouls/sets, timeouts; these are displayed on the scoreboard, completely or partly, depending to the scoreboard model.

Start of a new game/contest

To begin a new game/contest, press the 'NEW GAME' key. This will cause the clearance of all previous data visualized.

Loading time of the game/contest

The 'Load TIME-1' and 'Load TIME-2' keys load different duration times for operating the competition time and the pause time (or extra time). To modify these times and to set up the counting mode *Backward* or *Forward*, please see the 'Programming' chapter.

In the forwards count mode, before the chronometer returns to zero, the final arrival time is visualized for 2 seconds.

Starting and stopping the chronometer

The 'START STOP TIME' key allows to start, stop and restart the time count. At the end of the time programmed, an acoustic signal is emitted (if enabled).

When the count is programmed in backwards mode, it is possible to program the visualization of the tenths of seconds during the last minute of the competition (useful for volleyball, water polo, etc).

Assigning of the scores

With the keys '+1', '+2', '+3' the scores are increased by the amount indicated on the keys pressed.

With the key '-1' the score is decreased by one unit.

Assignment of the fouls, sets or other

With the 'FOULS SETS OTHER' keys the corresponding digit is increased by one; after 9 it turns off and starts again from zero. To turn it off immediately, press continuously on the key for 1 second; press it again to turn it on again (from zero).

Assignment of the timeout

With the 'TIME OUT' key it is possible to turn on, with filling in sequence, and turn off the luminous corresponding points to the timeouts of team.

Assignment of the game possession

With the 'POSSESSION' key the point lights up alternatively indicating the possession of the ball (or of the round); to turn it off, press continuously on the key for 1 second.

Assignment of the periods

With the 'PERIOD' key the digit indicating the amount of times (periods) of the game can be increased; after 9 it turns off and begins again from zero. To turn it off immediately, press continuously on the key for 1 second.

Canceling an operation

With the 'BACK' key, the last operation relating to the indications (scores, periods, fouls, time out, possession) can be cancelled whilst the timing of the chronometer REMAINS UNALTERED. A maximum of 3 operations per time can be cancelled.

Start of new training

The 'NEW TRAINING' key prepares the console for working exclusively as a timer for training, without indicating: scores, fouls, periods, time-outs and possession modes. 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

With the 'SOUND' key the acoustic signal can be activated manually.

If the automatic sound due to the of the time is disabled on the console display the sign "#" appears in front of the chronometer. (please see the 'Programming' chapter).

SCOREBOARDS CONNECTION

For linking up the console to the scoreboard, use the suitable telephone cable given in endowment; insert a cable connector into the door "OUT1" (or "OUT2"), placed on the back of the console, and the other connector in the corresponding "entry" port of scoreboard.

It is possible linking up to 4 scoreboards, placed in different positions to allow a better viewing to the audience and the athletes.

PROGRAMMING

Language selection

Press the 'PROG IN-OUT' key for 2 seconds 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 GAME mode, after pressing 'NEW GAME', 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 GAME programming ["GAME PROGRAMMING"]

Time-1: MINUTES [from 0 to 99]

Defines the game minutes of TIME-1.

Use the keys '+' and '-' to change the value.

Press continuously to vary the speed.

Press 'NEXT' to pass to the following parameter or 'PROG_IN-OUT' to end the programming.

Time-1: SECONDS [from 0 to 59]

Defines the game seconds of TIME-1.

Time-2: MINUTES [from 0 to 99]

Defines the game minutes of TIME-2.

Time-2: SECONDS [from 0 to 59]

Defines the game seconds of TIME-2.

Count mode: [Forward, Backward]

Defines if the time count is forwards or backwards.

Last min. 0.1s: [Yes - No]

Tenths of seconds in the last minute of the game.

Permits the activation [Yes] or not [No] for visualizing the tenths of second in the last minute of the game in a backward count; the seconds are displayed instead of the minutes, and the tenths are displayed instead of the seconds.

Display scores: [Yes - No]

Allows the activation [Yes] or not [No] to display the scores. This function is useful for various kinds of sports and when the visualization of scores is not necessary.

Display time: [Yes - No]

Allows the activation [Yes] or not [No] to display the time. This function is useful for various kinds of sports or when this kind of visualization is not necessary.

Sound: [Yes - No]

Allows the activation [Yes] or not [No] of the acoustic signal to the end of game time.

Press 'PROG IN-OUT' to end the programming.

Menu for TRAINING programming ["TRAINING PROGRAMMING"]

Action time: MINUTES [from 0 to 99]

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.

Count mode: [Forward, Backward]

Defines if the time count is forwards or backwards.

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.

Sound: [Yes - No]

Allows the activation [Yes] or not [No] of the acoustic signal to the end of game time.

Press 'PROG IN-OUT' to end the programming.

GUARANTEE

The warranty 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 warranty.

CODES LIST

Codes	Description	Width [cm]	Height [cm]	Depth [cm]	Weight [kg]
Art. 358	Console Display 24M External power supply: 100-240Vac 0.3-0.2A 60-50Hz	28.5	7.0	10.0	0.9 0.2
Art. 828	Rechargeable battery 12V/7Ah	15.0	12.0	6.5	2.4
Art. 829A	Battery charger 230Vac/13.8Vdc 500mA	12.5	9.0	6.0	0.5
Art. 829B	Battery charger 115Vac/13.8Vdc 500mA	12.5	9.0	6.0	0.5

CONSOLE DISPLAY 24M

art. 358

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-7Ah opzionale (art.828). La durata tipica della batteria è 180 ore circa. E' bene ricaricarla con l'apposito caricabatterie (art.829): non lasciare la batteria scarica poichè si deteriora.

FUNZIONAMENTO

La **Console Display 24M** permette la gestione remota di diversi segnapunti elettronici multisport, quali:

- ◆ art. 344D > PLAY20-V
- ◆ art. 350D > PLAY20-C
- ◆ art. 345D > PLAY30-V
- ◆ art. 351D > PLAY30-C
- ◆ art. 355D > PLAY40.

L'abbinamento è ideale per molti sport, quali: pallacanestro, pallavolo, calcetto, pallanuoto, pallamano, kick-boxing, ping-pong, ecc.. 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 spenta, rimane la scritta "OFF" sul display ad indicare la presenza della tensione di alimentazione.

Visualizzazioni

Sul display della console sono visualizzate le seguenti informazioni: cronometro, periodo e possesso di gioco, punteggi, falli/set, time-out; vengono riportate sul tabellone, tutte o in parte, a seconda del modello di tabellone.

Inizio di una nuova partita/incontro

Per far iniziare una nuova partita/incontro premere il tasto 'NEW GAME'. Questo provocherà l'azzeramento di tutte le visualizzazioni.

Caricamento del tempo di partita/incontro

I tasti 'Load TIME-1' e 'Load TIME-2' caricano tempi di durata diversa per gestire il tempo di gara ed il tempo di pausa (o supplementare) di un incontro. Per modificare tali tempi e per impostare la modalità di conteggio in *Avanti* oppure *Indietro*, vedere il capitolo 'Programmazione'.

Nella modalità di conteggio in avanti, prima che il cronometro si predisponga a zero, viene visualizzato per 2 secondi il tempo finale di arrivo.

Avvio ed arresto del cronometro

Il tasto 'START STOP TIME' consente di avviare, fermare e far riprendere il conteggio del tempo. Al termine del tempo programmato, viene emesso il suono (se abilitato).

Quando il conteggio è a ritroso è possibile abilitare la visualizzazione dei decimi di secondo durante l'ultimo minuto di gara (utile per pallacanestro, pallanuoto, ..).

Assegnazione dei punteggi

Con i tasti '+1', '+2', '+3' vengono incrementati i punteggi del valore indicato dagli stessi tasti. Con il tasto '-1' si decrementa il punteggio di una unità.

Assegnazione di falli, set o altro

Con il tasto 'FOULS SETS OTHER', si incrementa la rispettiva cifra; dopo il 9 questa si spegne e poi ricomincia da zero. Per spegnerla immediatamente, tenere premuto il tasto per 1 secondo; premerlo ancora per riaccenderla (a zero).

Assegnazione di time-out

Con il tasto 'TIME OUT' è possibile accendere, con riempimento in sequenza, e spegnere i punti luminosi corrispondenti ai time-out di squadra.

Assegnazione del possesso di gioco

Con il tasto 'POSSESSION' alternativamente si accende il punto che indica il possesso palla (o il turno); per spegnerlo, tenere premuto il tasto per 1 secondo.

Modifica dei periodi

Con il tasto 'PERIOD' si incrementa la cifra che indica il numero dei tempi (periodi) di gioco; dopo il 9 questa si spegne e poi ricomincia da zero. Per spegnerla immediatamente, tenere premuto il tasto per 1 secondo.

Annullamento di un'operazione

Con il tasto 'BACK' si annulla l'ultima operazione fatta su tutte le indicazioni (punteggi, periodi, falli, time out, possesso) ma NON VIENE MODIFICATO il tempo del cronometro. Si possono annullare al massimo le ultime 3 assegnazioni.

Inizio di un nuovo Allenamento

Il tasto 'NEW TRAINING' predispose la console a funzionare solo come timer per l'allenamento, escludendo la gestione di: punteggi, falli, time-out, periodi e possesso. 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. Per impostare il tempo di azione, di pausa ed il numero di cicli, vedere il capitolo 'Programmazione'.

Segnali acustici

Con il tasto 'SOUND' si aziona manualmente il segnale acustico.

Se il suono automatico allo scadere del tempo è disabilitato (vedere capitolo 'Programmazione') sul display della console compare un "#" davanti al cronometro.

COLLEGAMENTO DEI TABELLONI

Per collegare la console al tabellone usare l'apposito cavetto telefonico in dotazione al tabellone; inserire un connettore del cavetto nella porta "OUT1" (o "OUT2"), posta sul retro della console, e l'altro connettore nella corrispondente porta d'ingresso del tabellone.

Sono collegabili fino a 4 tabelloni che, posti in posizioni diverse, migliorano la visibilità al pubblico e agli atleti.

PROGRAMMAZIONE

Selezione Lingua

Premere il tasto 'PROG IN-OUT' per 2 secondi e poi i tasti '+' e '-' per selezionare la lingua preferita.

Ripremere 'PROG IN-OUT' per terminare la programmazione della lingua.

Il tabellone può trovarsi nel modo di funzionamento come GIOCO, dopo aver premuto 'NEW GAME', 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 GIOCO [“PROGRAMMAZIONE GIOCO”]

Time-1: MINUTI [da 0 a 99]

Definisce i minuti di gioco del TIME-1.

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.

Time-1: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi di gioco del TIME-1.

Time-2: MINUTI [da 0 a 99]

Definisce i minuti di gioco del TIME-2.

Time-2: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi di gioco del TIME-2.

Conteggio: [Avanti, Indietro]

Definisce se il conteggio del tempo avviene in avanti o all'indietro.

Ultimo min. 0.1s: [Si - No]

Decimi di secondo nell'ultimo minuto di gioco.

Permette di abilitare [Si] o disabilitare [No] la visualizzazione dei decimi di secondo nell'ultimo minuto di gioco del conteggio a ritroso; i secondi al posto dei minuti e i decimi al posto dei secondi.

Visualizz. punti: [Si - No]

Permette di abilitare [Si] o disabilitare [No] la visualizzazione dei punteggi; funzione utile in alcuni sport o in situazioni che non richiedono tale visualizzazione.

Visualizz. tempo: [Si - No]

Permette di abilitare [Si] o disabilitare [No] la visualizzazione del cronometro; funzione utile in alcuni sport o in situazioni che non richiedono

tale visualizzazione.

Suono: [Si - No]

Permette di abilitare [Si] o disabilitare [No] l'emissione del suono automatico allo scadere del tempo.

Premere 'PROG IN-OUT' per terminare la programmazione.

**Menù di programmazione ALLENAMENTO
[“PROGRAM. ALLENAMENTO”]**

Tempo azione: MINUTI [da 0 a 99]

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 99]

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.

Conteggio: [Avanti, Indietro]

Definisce se il conteggio del tempo avviene in avanti o all'indietro.

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'.

Suono: [Si - No]

Abilita [Si] o meno [No] l'emissione del suono automatico allo scadere del tempo.

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 ARTICOLI

Cod. art.	Descrizione	Largh. [cm]	Altezz. [cm]	Prof. [cm]	Peso [kg]
Art. 358	Console Display 24M	28,5	7,0	10,0	0,9
	<i>Alimentatore esterno incluso: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz</i>				0,2
Art. 828	<i>Batteria ricaricabile 12V/7Ah</i>	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 829A	<i>Carica batteria 230Vac/13,8Vdc 500mA</i>	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829B	<i>Carica batteria 115Vac/13,8Vdc 500mA</i>	12,5	9,0	6,0	0,5

CONSOLE DISPLAY 24M

art. 358

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 près de 180 heures. Il est préférable de la recharger avec le chargeur de piles prévu à cet effet (art. 829): ne laissez pas la pile déchargée car alors elle se détériore.

FONCTIONNEMENT

La **Console Display 24M** permet de contrôler à distance plusieurs tableaux électroniques multi-sport, comme:

- ◆ art. 344D > PLAY20-V
- ◆ art. 350D > PLAY20-C
- ◆ art. 345D > PLAY30-V
- ◆ art. 351D > PLAY30-C
- ◆ art. 355D > PLAY40.

L'union est l'idéal pour de nombreux sports comme: le basket, le volley-ball, le football à 5 et à 7, le water-polo, le hand-ball, le kick-boxing, le tennis de table, etc.. Cette est en outre recommandé 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 la console est éteint, l'indication "OFF" reste allumée sur l'écran de la console afin d'indiquer la présence de la tension d'alimentation.

Visualisations

Sur l'écran de la console sont visualisées les suivantes informations: chronomètre, période et possession du ballon, scores, fautes/sets, temps morts; elles sont visualisées sur le tableau d'affichage, toutes ou quelques, selon le type du tableau.

Début d'un nouveau match/combat

Pour faire débiter un nouveau match/combat

appuyer sur la touche 'NEW GAME'.

Cela provoquera la mise à zéro de toutes les visualisations.

Chargement du temps du match/combat

Les touches 'Load TIME-1' et 'Load TIME-2' chargent les temps de durée différente pour gérer le temps de la compétition et le temps de la pause (ou des prolongations) d'une rencontre. Pour modifier ces temps et pour régler la modalité de chronométrage en avant ou à reculons, voir le chapitre 'Programmation'.

Pour la modalité de chronométrage en avant, avant que le chronomètre se mette à zéro, le temps final d'arrivée est visualisé pendant 2 secondes.

Déclenchement et arrêt du chronomètre

La touche 'START STOP TIME' permet de faire débiter, arrêter et de faire repartir le chronométrage.

A la fin du temps programmé est activée la signalisation sonore finale (si autorisée).

Quand le chronométrage est à reculons, il est possible d'habiliter la visualisation des dixièmes de seconde durant la dernière minute de la compétition (utile pour le basket, le water-polo, ..).

Attribution des scores

Les touches '+1', '+2', '+3' augmentent les scores de la valeur indiquée sur les touches.

La touche '-1' diminue le score d'une unité.

Attribution des fautes, sets ou autres

La touche 'FOULS SETS OTHER' augmente le chiffre respectif; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à zéro.

Pour l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde; réappuyer sur la touche pour la rallumer (sur zéro).

Attribution des temps morts

Avec la touche 'TIME OUT' il est possible allumer, avec remplissage en séquence, et éteindre les points lumineux correspondant aux temps morts par équipe.

Attribution de la possession du ballon

La touche 'POSSESSION' alternativement allume le point qui indique la possession du ballon (ou le tour de jeu); pour l'éteindre, maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

Attribution des périodes

La touche 'PERIOD' augmente le chiffre qui indique le nombre de périodes de jeu; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à zéro. Pour l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

Annulation d'une opération

La touche 'BACK' annule la dernière opération faite sur toutes les indications (scores, périodes fautes, temps morts, possession) 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, fautes, périodes, temps morts et possession. 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

La touche 'SOUND' actionne manuellement le signal acoustique.

Si le son n'est pas habilité, (voir chapitre 'Programmation'), 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 DU TABLEAU D'AFFICHAGE

Pour connecter la console au tableau d'affichage, utiliser le câble téléphonique en dotation; insérer un connecteur du câble dans la porte "OUT1" (ou "OUT2") qui se trouve sur le derrière de la console, et l'autre connecteur dans la porte d'entrée du tableau d'affichage.

Il est possible de connecter jusqu'à 4 tableaux d'affichage, installés dans des positions différentes, améliorant ainsi la visibilité du public et des athlètes.

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 GAME', 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 du MATCH ["PROGRAMMATION MATCH"]

Time-1: MINUTES [de 0 à 99]

Définit les minutes de jeu de TIME-1.

Utiliser les touches '+' et '-' pour changer la valeur. Les maintenir appuyées pour changer rapidement.

Appuyer sur 'NEXT' pour passer au paramètre suivant ou 'PROG IN-OUT' pour terminer la programmation.

Time-1: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de jeu de TIME-1.

Time-2: MINUTES [de 0 à 99]

Définit les minutes de jeu de TIME-2.

Time-2: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de jeu de TIME-2.

Compte: [En avant, A reculons]

Définit si le chronométrage se fait en avant ou à reculons.

Min.finale 0.1s: [Oui - Non]

Dixièmes de seconde durant la dernière minute de jeu.

Permet d'habiliter [Oui] ou de bloquer [Non] la visualisation des dixièmes de seconde durant la dernière minute de jeu pour le chronométrage à

reculons; les secondes à la place des minutes et les dixièmes de seconde à la place des secondes.

Visualis.points: [Oui - Non]

Permet d'habilitier [Oui] ou de bloquer [Non] la visualisation des scores; fonction utile pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette visualisation.

Visualis. temps: [Oui - Non]

Permet d'habilitier [Oui] ou bloquer [Non] la visualisation du chronomètre; fonction utile pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette visualisation.

Son: [Oui - Non]

Permet d'habilitier [Oui] ou bloquer [Non] la signalisation sonore a la fin du temps. Appuyer sur 'PROG IN-OUT' pour terminer la programmation.

**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.

Compte: [En avant, A reculons]

Définit si le chronométrage se fait en avant ou à reculons.

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'.

Son: [Oui - Non]

Permet d'habilitier [Oui] ou bloquer [Non] la signalisation sonore a la fin du temps. 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. 358	Console Display 24M Alimentateur extérieur inclus: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	28,5	7,0	10,0	0,9 0,2
Art. 828	Batterie rechargeable 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 829A	Chargeur de batterie 230Vac/13,8Vdc 500mA	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829B	Chargeur de batterie 115Vac/13,8Vdc 500mA	12,5	9,0	6,0	0,5

CONSOLE DISPLAY 24M

art. 358

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 aproximadamente de 180 horas. Es aconsejable recargarla con el carga baterías específico (Art. 829): no dejar la batería descargada ya que se deteriora.

FUNCIONAMIENTO

La **Console Display 24M** permite el control remoto de varios tableros electrónicos multi-deporte, tales como:

- ◆ art. 344D > PLAY20-V
- ◆ art. 350D > PLAY20-C
- ◆ art. 345D > PLAY30-V
- ◆ art. 351D > PLAY30-C
- ◆ art. 355D > PLAY40.

El acoplamiento es ideal para muchos deportes tales como: baloncesto, voleibol, futbolito, polo acuático, balonmano, kick-boxing, tenis de mesa, etc. Además es indicado 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

En el display de la consola son visualizadas las siguientes indicaciones: cronómetro, turno y posesión, tanteos, faltas/sets, time-out; son visualizadas en el tablero, todas o algunas, según el tipo de tablero.

Inicio de un nuevo partido/encuentro

Para iniciar un nuevo partido/encuentro presionar la tecla 'NEW GAME'. Esto provocará

la puesta en cero de todas las visualizaciones.

Carga del tiempo del partido/encuentro

Las teclas 'Load TIME-1' y 'Load TIME-2' cargan tiempos de duración diferentes para controlar el tiempo de competición y el tiempo de pausa (o suplementar) de un encuentro. Para modificar tales tiempos y para establecer la modalidad de la cuenta hacia *Adelante* o *Al revés*, ver el capítulo 'Programación'. En la modalidad de cuenta hacia adelante, antes que el cronómetro se predisponga en cero, se visualiza por 2 segundos el tiempo final de llegada.

Puesta en marcha y detención del cronómetro

La tecla 'START STOP TIME' permite poner en marcha, detener y recomenzar la cuenta del tiempo.

Cuando vence el tiempo establecido, se produce el sonido que indica el final (se habilitado).

Cuando la cuenta es al revés es posible habilitar la visualización de los décimos de segundo durante el último minuto de competición (útil para baloncesto, polo acuático, ...).

Asignación de los tanteos

Con las teclas '+1', '+2', '+3' se incrementan los tanteos por el valor indicado en las teclas mismas. Con la tecla '-1' se disminuye el tanteo en una unidad.

Asignación de faltas, sets y otros

Con la tecla 'FOULS SETS OTHER' se incrementa la respectiva cifra; después del 9 esta se apaga y luego comienza nuevamente desde cero. Para apagarla inmediatamente, mantener presionada la tecla por 1 segundo, presionarla nuevamente para encenderla (en cero).

Asignación de los time-out

Con la tecla 'TIME OUT' es posible encender, en secuencia, y apagar los puntos luminosos correspondientes a los time-out por equipo.

Asignación de la posesión de la pelota

Con la tecla 'POSSESSION' se enciende alternativamente el punto que indica la posesión de la pelota (o el turno); para apagarlo, mantener presionada la tecla por 1 segundo.

Asignación de los tiempos

Con la tecla 'PERIOD' se incrementa la cifra que indica el número de tiempos (periodos) de

juego; después del 9 se apaga y comienza nuevamente desde cero. Para apagarla inmediatamente, mantener presionada la tecla por 1 segundo.

Anulación de una operación

Con la tecla 'BACK' se anula la última operación hecha para todas las indicaciones (tanteos, tiempos, faltas, time out, posesión) pero NO SE MODIFICA el tiempo del cronómetro. 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, faltas, tiempos, time-out y posesión.

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

Con la tecla 'SOUND' se acciona manualmente la señal acústica.

Cuando el sonido es apagado (ver capítulo 'Programación'), en el display de la consola se visualiza un "#" delante del cronómetro y no se produce ningún sonido cuando vence el tiempo.

CONEXIÓN DEL TABLERO

Para conectar la consola y el tablero, utilizar el cable telefónico en dotación; introducir un conector del cable en la puerta "OUT1" (o "OUT2"), puesta en la parte posterior de la consola, y el otro conector en la puerta d'entrada del tablero.

Es posible conectar hasta 4 tableros en diferentes lugares, mejorando de esta manera, la visibilidad para el público y los atletas.

PROGRAMACIÓN

Selección Idioma

Presionar la tecla 'PROG IN-OUT' durante 2 segundos 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 JUEGO, después de haber presionado 'NEW GAME', 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 tecla 'NEXT' para pasar al parámetro sucesivo.

Menú de programación del JUEGO [“PROGRAMACION JUEGO”]

Time-1: MINUTOS [desde 0 hasta 99]

Determina los minutos de juego del TIME-1.

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.

Time-1: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos de juego del TIME-1.

Time-2: MINUTOS [desde 0 hasta 99]

Determina los minutos de juego del TIME-2.

Time-2: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos de juego del TIME-2.

Cuenta: [Adelante, Al revés]

Determina si la cuenta del tiempo ocurre hacia delante o al revés.

Último min. 0.1s: [Si - No]

Décimos de segundo en el último minuto de juego. Permite habilitar [Si] o deshabilitar [No] la visualización de los décimos de segundo en el último minuto de juego en la cuenta al revés; los segundos en lugar de los minutos y los décimos en lugar de los segundos.

Visual. tanteos: [Si - No]

Permite habilitar [Si] o deshabilitar [No] la visualización de los tanteos; función útil en algunos deportes o en situaciones que no requieren tal visualización.

Visualiz. tiempo: [Si - No]

Permite habilitar [Si] o deshabilitar [No] la visualización del cronómetro; función útil en algunos deportes o en situaciones que no requieren tal visualización.

Sonido: [Si - No]

Permite habilitar [Si] o deshabilitar [No] el sonido que indica el final.

Presionar 'PROG IN-OUT' para terminar la programación.

**Menú de programación ENTRENAMIENTO
[“PROGR. ENTRENAMIENTO”]**

Tiempo acción: MINUTOS [desde 0 hasta 99]

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.

Cuenta: [Adelante, Al revés]

Determina si la cuenta del tiempo ocurre hacia delante o al revés.

Número ciclos: [desde 0 hasta 99]

Determina el número de ciclos acción+pausa.

Si este valor es igual a cero, el número de ciclos resulta infinito y la detención ocurre sólo presionando la tecla 'START STOP TIME'.

Sonido: [Si - No]

Permite habilitar [Si] o deshabilitar [No] el sonido que indica el final.

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. 358	Console Display 24M Alimentador externo incluso: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	28,5	7,0	10,0	0,9 0,2
Art. 828	Batería recargable 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 829A	Cargador de batería 230Vac/13,8Vdc 500mA	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829B	Cargador de batería 115Vac/13,8Vdc 500mA	12,5	9,0	6,0	0,5

CONSOLE DISPLAY 24M

art. 358

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 typische Lebensdauer der Batterie beträgt etwa 180 Stunden. Wir empfehlen zudem, die Batterie mit dem entsprechenden Ladegerät wiederaufzuladen (Art. 829): Lassen Sie die Batterie niemals ungeladen, da sie dadurch beschädigt wird.

BETRIEB

Mit dem **Console Display 24M** können die verschiedenen, elektronischen Multisportanzeigetafeln gesteuert werden:

- ◆ art. 344D > PLAY20-V
- ◆ art. 350D > PLAY20-C
- ◆ art. 345D > PLAY30-V
- ◆ art. 351D > PLAY30-C
- ◆ art. 355D > PLAY40.

Die Verbindung ist ideal für viele Sportarten, wie zum Beispiel: Basketball, Volleyball, Hallenfußball, Wasserball, Handball, Kickboxing, Tischtennis, usw. .. Außerdem eignet es sich für Sportarten oder 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

Auf dem Display des Bedienerpults werden die folgenden Informationen angezeigt: Chronometer, Spiel-/Ballbesitz, Spielstand, Fouls/Sets, Time-out; diese Informationen werden je nach Modell der Anzeigetafel ganz oder teilweise aufgeführt.

Beginn eines neuen Spiels/Kampfes

Um ein neues Spiel bzw. einen neuen Kampf zu starten, die Taste 'NEW GAME' drücken. Dadurch werden alle Anzeigen nullgestellt bzw. gelöscht.

Laden der Spiel-/Kampfzeit

Mit den beiden Tasten 'Load TIME-1' und 'Load TIME-2' werden verschieden lang dauernde Zeiten geladen, um die Aktionszeit und Pausenzeit (oder Verlängerungszeit) eines Kampfes bzw. Spiels zu verwalten. Zur Änderung dieser Zeiten und zur Einstellung der Zeitzählungsart, nämlich *vorwärts* oder *zurück*, verweisen wir auf das Kapitel 'Programmierung'. Bei der Zeitzählung vorwärts wird, bevor der Chronometer sich auf Null stellt, 2 Sekunden lang die Zeit bis zum Spielende angezeigt.

Start und Stopp des Chronometers

Mit der Taste 'START STOP TIME' kann die Zeitzählung gestartet, gestoppt und wieder aufgenommen werden. Bei Ablauf der programmierten Zeit ertönt der Endton (sofern freigegeben).

Wenn es sich bei der Zeitzählung um eine Rückwärtszählung handelt, kann während der letzten Spielminute die Anzeige der Zehntelsekunden eingeschaltet werden (nützlich bei Sportarten wie Basketball, Wasserball, usw...).

Anzeige der Punktezahlen

Mit den Tasten '+1', '+2', '+3' werden die Punktezahlen um den von den Tasten angegebenen Wert erhöht. Mit der Taste '-1' wird die Punktezahl um eine Einheit herabgesetzt.

Anzeige der Fouls, Sets und Other

Mit der Taste 'FOULS SETS OTHER' wird die jeweilige Ziffer erhöht; nach der Ziffer 9 schaltet sich die Ziffer aus und beginnt von Null. Zum sofortigen Löschen die Taste 1 Sekunde lang gedrückt halten; zum Wiedereinschalten (auf Null) die Taste erneut drücken.

Anzeige Auszeit "Time-out"

Mit der Taste 'TIME OUT' können die in Reihenfolge aufleuchtenden Leuchtpunkte, welche den Auszeiten der jeweiligen Mannschaft entsprechen, ein- und ausgeschaltet werden.

Anzeige "Spiel-/Ballbesitz"

Mit der Taste 'POSSESSION' leuchtet abwechselnd der Punkt auf, der den Ballbesitz (-

oder Runde) angibt; zum Ausschalten die Taste 1 Sek. lang gedrückt halten.

Anzeige der Spielperioden

Mit der Taste 'PERIOD' wird die Ziffer erhöht, die die Anzahl der Spielzeiten (Spielperioden) angibt; nach der Ziffer 9 schaltet sich die Ziffer aus und beginnt von Null. Zum sofortigen Löschen die Taste 1 Sekunde lang gedrückt halten.

Annullieren eines Eingabevorgangs

Mit der Taste 'BACK' wird die zuletzt vorgenommene Eingabe von allen Angaben (Punktezahl, Spielperioden, Fouls, Auszeit, Besitz) 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, Fouls, Spielperioden, Auszeit, und Besitz 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

Mit der Taste 'SOUND' wird das Tonsignal von Hand betätigt.

Wenn das automatische Tonsignal bei Ablauf der Zeit gesperrt ist (siehe Kapitel 'Programmierung'), erscheint auf dem Display des Bedienpults ein "#" vor dem Chronometer.

VERBINDUNG DER ANZEIGETAFELN

Zum Anschluss des Bedienpults an die Anzeigetafel, verwenden Sie bitte das mit der Anzeigetafel mitgelieferte Telefonkabel; einen Steckverbinder des Kabels in das "OUT1" (oder "OUT2") Port auf der Rückseite des Bedienpults, und den anderen Steckverbinder in das entsprechende Eingangsport der Anzeigetafel stecken.

Es können bis zu 4 Anzeigetafeln angeschlossen werden, die an verschiedenen Stellen aufgestellt werden und so die Sichtbarkeit für das Publikum

und die Athleten verbessern.

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 GAME' in der Betriebsart SPIEL 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 SPIEL ["PROGRAM. SPIEL"]

Time-1: MINUTEN [von 0 bis 9]

Legt die Spielminuten des TIME-1 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.

Time-1: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Legt die Spielsekunden des TIME-1 fest.

Time-2: MINUTEN [von 0 bis 9]

Legt die Spielminuten des TIME-2 fest

Time-2: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Legt die Spielsekunden des TIME-2 fest.

Zählung: [Vorwärts, Zurück]

Legt fest, ob die Zeit vorwärts oder rückwärts gezählt wird.

Letzte Min. 0.1s: [Ja - Nein]

Zehntelsekunden in der letzten Spielminute. Ermöglicht das Einschalten [Ja] oder Ausschalten [Nein] der Anzeige der Zehntelsekunden in der

letzten Spielminute bei der Rückwärtszählung; die Sekunden anstelle der Minuten und die Zehntelsekunden anstelle der Sekunden.

Punktenanzeige: [Ja - Nein]

Ermöglicht das Einschalten [Ja] oder Ausschalten [Nein] der Anzeige der Punktezahlen; nützliche Funktion für einige Sportarten, die diese Art von Anzeige nicht erfordern.

Zeitanzeige: [Ja - Nein]

Ermöglicht das Einschalten [Ja] oder Ausschalten [Nein] der Anzeige des Chronometers; nützliche Funktion für einige Sportarten, die diese Art von Anzeige nicht erfordern.

Ton: [On - Off]

Ermöglicht das Einschalten [Ja] oder Ausschalten [Nein] der Ton.
Zum Abschließen der Programmieren "PROG IN-OUT" drücken.

Programmierungs menü 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.

Zählung: [Vorwärts, Zurück]

Legt fest, ob die Zeit vorwärts oder rückwärts gezählt wird.

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'.

Ton: [Ja - Nein]

Ermöglicht das Einschalten [Ja] oder Ausschalten [Nein] der Ton.
Zum Abschließen der Programmieren "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

Artikelnr.	Artikelname	Breite [cm]	Höhe [cm]	Tiefe [cm]	Gewicht [kg]
Art. 358	Console Display 24M Versorgung: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	28,5	7,0	10,0	0,9 0,2
Art. 828	Aufladbare Batterie 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 829A	Aufladegerät 230Vac/13,8Vdc 500mA	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 829B	Aufladegerät 115Vac/13,8Vdc 500mA	12,5	9,0	6,0	0,5

