

PLAY6T (Art. 362)

SEGNAPUNTI ELETTRONICI

CARATTERISTICHE

- Piacevole design che si adatta ad ogni ambiente.
- Ultrapiatto: larghezza 56cm - altezza 19,5cm - spessore 4cm.
- Altezza cifre: 60mm, rosse e verdi come i tasti corrispondenti.
- Possiede un display centrale giallo, alto 25 mm, che svolge la funzione di cronometro ed è utilizzato quando i giocatori hanno dei limiti di tempo per il gioco. Indica quanto tempo il giocatore ha ancora a disposizione per il tiro o per il riscaldamento pre-gara.
- La **tastiera a membrana** piatta con tasti grandi e le scritte ben visibili sugli stessi rendono il segnapunti semplice da usare e di buona estetica. Ermetica a sporco e fumo, elimina problemi di contatti incerti nel tempo. Vita minima di ogni tasto: 5 milioni di contatti.
- In mancanza di corrente nessun punteggio in memoria viene perduto, e senza uso di batterie.
- Robusto contenitore in plastica completamente isolato che non necessita del collegamento di terra. Viene fornito con cavo e spina, ma è facilmente apribile posteriormente per un eventuale collegamento diretto.
- Fissaggio a parete semplice, solido ed immediato tramite 2 viti frontali.
- Consumo irrisorio: max 6VA a 230Vac (disponibile versione 115Vac).



Art.362

...PLAY6T segnapunti con timer

Dimensioni: 56x19x4cm. - Peso: 1.3kg.



Art.362-T

...PLAY6T con telecomando infrarossi

Dimensioni: 56x19x4cm. - Peso: 1.54kg.



FUNZIONI DEI TASTI

- Tasto **ON/OFF**: accende e spegne.
- Tasto **START**: azzerà i punteggi.
- Tasti da **0** a **9**: imposta il punteggio da sommare; dopo 3 secondi dall'immissione verrà effettuata la somma automaticamente.
- Tasti **(C)** e **(-)**: rispettivamente per cancellare l'ultima immissione e per sottrarre un punteggio.
- Tasto **MEMORY**: visualizza i punti assegnati precedentemente (per controllo).
- Tasto **MATCH COUNT**: utile se si desidera conteggiare anche il numero di partite vinte.
- Tasto **2 or 6 PLAYERS**: permette di impostare il segnapunti per 2 o 6 giocatori; quando è impostato per 6 giocatori, da un lato viene visualizzato il n. giocatore e dall'altro il relativo punteggio.
- Tasto **ON-OFF TIMER**. Accende e spegne il cronometro.
- Tasti **START-TIME1** e **START-TIME2**. Fanno partire il cronometro con i tempi preimpostati TIME1 o TIME2. TIME1 può essere programmato da 5 a 90 sec. mentre TIME2 da 2 a 9 min.
- Tasti **STOP** e **CONTINUE**. Rispettivamente fermano e fanno riprendere il conteggio del cronometro nel caso sia necessaria una interruzione.

ALTRE VERSIONI

PLAY6T con TELECOMANDO ad infrarossi (Art.362T)

Un sistema innovativo permette di operare con più **telecomandi** nello stesso ambiente senza la necessità di impostare alcun codice.

- Portata: 15m.
- Alimentazione a batteria 9 Volt alcalina.
- Autonomia: circa 140.000 operazioni!
- Robusto contenitore in alluminio di dimensioni contenute: 14,5 x 5,5 x 2,2cm.
- Tastiera a membrana inattaccabile da sporco e liquidi.