PLAY8 (Art.380)

MARCADORES DE PUNTOS ELECTRONICOS

DATOS TÉCNICOS

- Diseño agradable que se adapta a todo tipo de ambiente.
- Ultrachato: espesor 4cm - altura 19,5cm - ancho 56cm.
- Altura de las cifras 60mm, rojas y verdes como los pulsantes correspondientes.
- Además de un display central amarillo, alto 25 mm, muy útil en la carambola para marcar el nro. de repuntes, o en otros juegos para otras visualizaciones (partidos, penalizaciones, etc.).
- Teclado de membrana y chato con pulsantes grandes y letras bien visibles en los mismos, hacen que sea fácil de usar y de buena estética. Es hermético a las suciedades y al humo, elimina los problemas de los contactos inciertos a través del tiempo. Vida mínima de cada pulsante: 5 millones de contactos.
- Cuando falta la corriente, ningún tanteo en la memoria se pierde, no tiene baterías.
- Contenedor resistente de plástico completamente aislado que no necessita conexión a tierra. Se entrega con cable y enchufe, pero se abre fácilmente la parte de atrás en el caso que se desee conectarlo directamente.
- Fijación a la pared en forma sencilla, firme e inmediata por medio de dos tornillos frontales.
- Consumo irrisorio: max 6VA a 230Vac (disponible la versión 115Vac).

FUNCIONAMIENTO DE LAS TECLAS

- Pulsante **ON/OFF**: enciende y apaga.
- Pulsante **START**: reduce a cero los tanteos para comenzar un nuevo partido.
- Teclas de **0** a **9**: para seleccionar el punto a sumar; transcurridos 3 segundos de la introducción la suma será efectuada automaticamente.
- Teclas **(C)** y **(-)**: respectivamente para cancelar la última introducción y para sustraer un punto.
- Pulsante **MEMORY**: visualiza los puntos asignados anteriormente (para controlar).
- Pulsante **MATCH COUNT**: si se desea calcular también el número de partidos ganados, además del puntaje.
- Pulsante **2 or 6 PLAYERS**: permite programar el marcador de puntos para 2 o 6 jugadores. Cuando está programado para 6 jugadores, en un lado se visualiza en nro. del jugador y en el otro el correspondiente puntaje.
- Pulsante **CARAMB. AVERAGE**: utilizado en el juego de la carámbola para visualizar el promedio, o sea la relación entre el tanteo y el nro. de vueltas.
- Teclas amarillas **(1)** y **(C)**. Respectivamente para incrementar y reducir a cero el display central amarillo.

OTRAS VARIANTES

PLAY8 con TELEMANDO a infrarrojos (Art.380T)

Un sistema innovativo permite de trabajar con varios telemandos a infrarrojos en el mismo local sin la necesidad de seleccionar ningún código.

- Alcance: 15m.
- Alimentación: con batería 9 Voltios alcalina.
- Autonomía: aprox. 140.000 operaciones!
- Sólida caja de aluminio de dimensiones reducidas: 14,5 x 5,5 x 2,2cm.
- Teclado con membrana hermética a la suciedad y a los líquidos.

Códigos de artículos y precios (IVA no incluido)

Art.380 EUR 245.00
PLAY8
Dimensiones: 56x19x4cm. - Peso: 1.3kg.

Art.380-T EUR 380.00
PLAY8 con control remoto a rayos infrarrojos
Dimensiones: 56x19x4cm. - Peso: 1.54kg.