GAME-SHOT (Art.391)

Marqueur electronique pour fléchettes

CARACTÉRISTIQUES

- Design agréable qui s'adapte partout.
- Dimensions: largeur 21,3cm - hauteur 12,3cm - prof. 5,6cm.
- Hauteur des chiffres rouges des scores: 14,2mm (0,56").
- Clavier plat à membrane de haute qualité. Longevité minimale de chaque touche: au moins 5 millions de contacts.
- En cas de panne de courant, aucun score enregistré n'est perdu, et ceci sans aucune pile.
- Boîte robuste en plastique complètement isolée qui évite toute mise à la terre. Livré avec câble électrique et prise.
- Fixation au mur avec des chevilles.
- Consommation très faible: 6VA à 230Vac.

FONCTIONNEMENT DES TOUCHES

- Touche **ON/OFF**: allume et éteint GAME SHOT; quand il est éteint, un seul point reste allumé sur l'écran.
- Touche **Sound ON-OFF**: fait fonctionner ou non le son des touches.
- Touche **CANCEL**: utilisée en combinaison avec les touches NUMERIQUES et la touche GAMES.
- Touche **GAMES**: visualise pendant 3 secondes le nombre de matchs gagnés par les joueurs ; pendant ces 3 secondes ce nombre peut être mis à zéro avec la touche CANCEL.
- Touche **START 301**, **START 501**: départ standard. Le joueur qui commence est indiqué par le clignotement de "sa" point pendant 5 secondes sur le respective écran; il peut être changé en tapant à nouveau la touche START ou ENTER. A chaque START, les joueurs qui commencent à tirer s'alternent. Cela est très pratique pour des parties qui se suivent. Durant le match, le joueur qui est en train de tirer est indiqué par l'allumage du point sur l'écran relatif.
- Touche **START XXX**: permet de commencer la partie avec un score désiré, indiqué avec les touches numériques et confirmé par ENTER. Si la valeur de départ est zéro, le compteur ajoutera les points de chaque tir les uns aux autres; cela veut dire que les points, au lieu d'être soustraits, sont ajoutés pour atteindre le score choisi pour la partie (HIGH SCORE).
- Touche **1 PLAYER**: utilisé lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur. La taper après START.
- Touches **NUMERIQUES**: taper les points réalisés et confirmer en tapant ENTER. En case d'erreur, si on n'a pas encore tapé ENTER, taper CANCEL,ou bien MEMORY DOWN puis CANCEL.
- Touche **+**: permet, si on le désire, d'ajouter les points des 3 fléchettes (Ex. 15+25+36 ENTER).
- Touche **MEMORY UP**, **MEMORY DOWN**: permettent de faire défiler et de visualiser les points insérés durant le match. Le dernier résultat inséré peut être effacé en tapant sur la touche MEMORY DOWN puis sur CANCEL.
- Touche **DARTS**: affiche à tout moment le nombre de fléchettes tirées. Pour cela, appuyer un certain temps sur la touche.
- Touche **AVERAGE**: affiche à tout moment le score MOYEN par fléchette. Ce score moyen est affiché en deux temps: d'abord la valeur entière, puis les décimales. Exemple: 30,45 =30_ puis _45 . Pour avoir la moyenne exacte en fin de partie, même si l'on n'a tiré que 1 ou 2 fléchettes au lieu de 3, taper respectivement la touche 1 ou 2, puis la touche AVERAGE.

Codes articles et prix (hors TVA)

Art.391 EUR 172.00
GAME SHOT marqueur électronique pour fléchettes
Dimensions: 21,3x12,3x5,6cm. - Poids: 0.6kg.