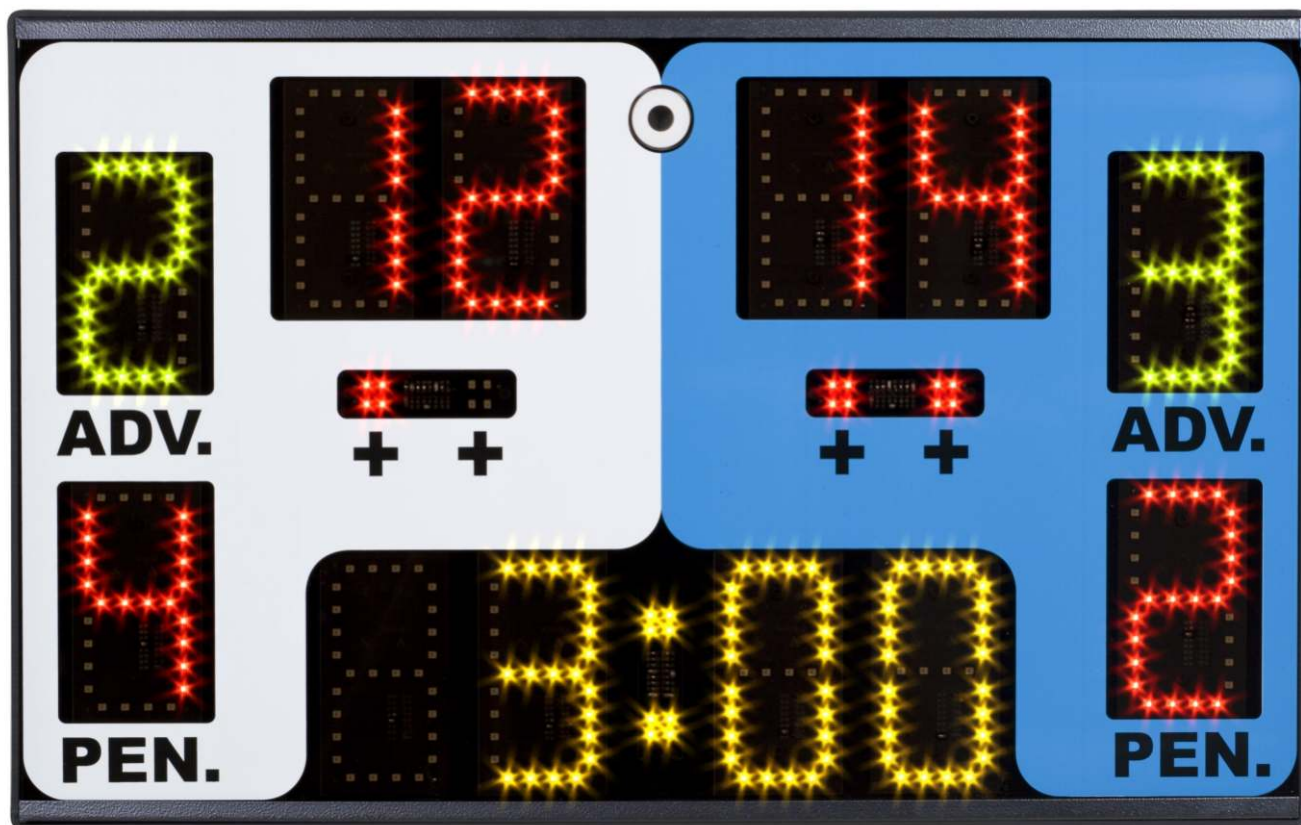


PS-BJJ

Portable Scoreboard - Brazilian jiu-jitsu (Art. 165)



Art.165 PS-BJJ

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	5
GUARANTEE	6
CODES LIST	6

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

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

ESPAÑOL

ÍNDICE

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

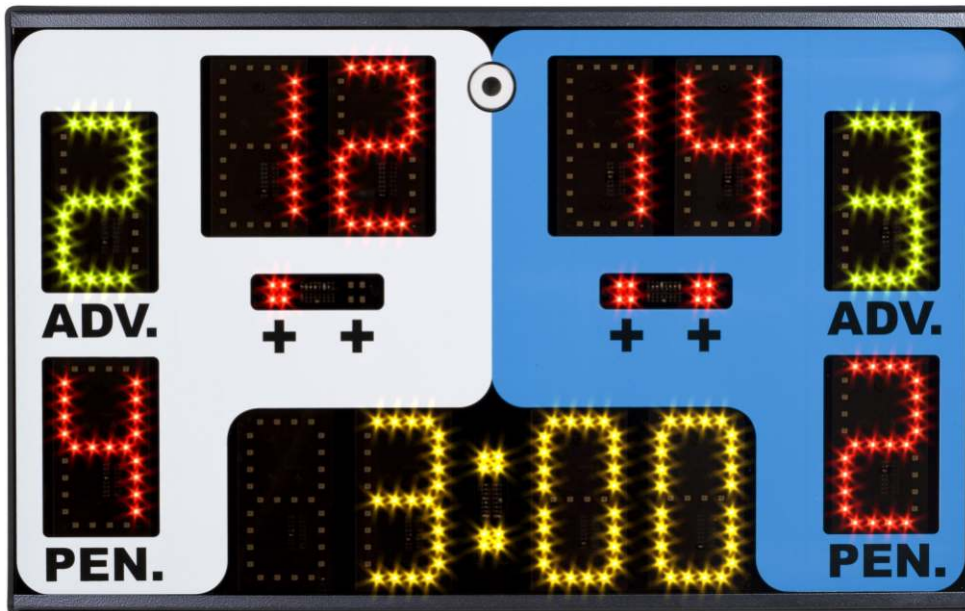
ALIMENTACIÓN	13
FUNCIÓNAMIENTO	13
PROGRAMACIÓN	14
MENÚ DE PROGRAMACIÓN ENCUESTRO	14
MENÚ DE PROGRAMACIÓN ENTRENAMIENTO	15
GARANTÍA	15
LISTA CODIGÓS	15

DEUTSCH

HINWEIS

TECHNISCHE ANLEITUNGEN

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



Art. 165 PS-BJJ



Art. 828 (Option)
Battery



Art. 169A (Option)
Battery charger



Art. 169B (Option)
Battery charger



Keyboard console



Art.167 (Option)
Carrying case

PS-BJJ

Portable Scoreboard - Brazilian Jiu-Jitsu

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.

FUNCTIONING

PS-BJJ is ideal for Brazilian Jiu-Jitsu 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 console display, indicating the presence of the power supply.

Visualization

All of the indications visualized on the scoreboard also appear on the console 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).

If the chronometer is set on the backward count mode, before to start the contest time, it can be increased or decreased by 1 minute each time the "TIME CHANGE +" and "TIME CHANGE -" keys are pressed.

Starting and stopping the chronometer

The "START STOP TIME" key allows to start or stop the time count (and with this key the possible count of the LUTE time is stopped).

When the time count is stopped, the 2 separation points minutes/seconds light up

continuously, otherwise they keep on flashing. At the end of the time programmed, a special acoustic signal is emitted.

"LUTE" time

The "LUTE time" is displayed only on the LCD display of the console. The "LUTE START STOP" key allows to load, start and stop the "LUTE time"; after 5 seconds the time is stopped, it disappears from the display.

At the end of the "LUTE time", a special acoustic signal is emitted.

Assignment of 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 Advantages

With the "ADV." keys the corresponding value is increased; after 9 it turns off and then 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 Penalties

With the "PEN." keys the corresponding value is increased; after 9 it turns off and then 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).

If "Penalty = Automatic" operation is selected (see the "Programming" chapter), it will happen:

- a) with the 2nd penalty, the number of opponent's advantages is also increased ;
- b) with the 3rd penalty, 2 points are added to the opponent.

Medical crosses

The "Medical examin." keys light up in succession with the respective medical crosses. After the second medical cross, they turn off again.

Canceling an operation

With the "BACK" key, the last operation relating to the indications (scores, penalties, advantages, medical crosses) can be cancelled whilst the timing of the chronometer remains unaltered. A maximum of 3 last 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, penalties, advantages, medical crosses. 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 (with the type of sound and volume defined through programming). When the **Sound volume = [0]**, on the console display the signal [#] will appear in front of the chronometer and no sound will be emitted at the end of time (please see the PROGRAMMING chapter).

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" port, situated on the left side of the 1st scoreboard console, and the other connector to the "IN" port of 2nd 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 2 sec and then use 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 next parameter.

Menu for CONTEST programming **["CONTEST PROGRAMMING"]**

Time: MINUTES [from 0 to 99]

Defines the duration in minutes of the contest.

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: SECONDS [from 0 to 59]

Defines the duration in seconds of the contest.

LUTE : SECONDS [from 0 to 59]

Defines the seconds of "LUTE-time".

Count mode: [Forward, Backward]

Defines if the time count is forwards or backwards.

Penalty: [Automatic, Manual]

Enable the Automatic or Manual operation of penalties. Se "Penalty = Automatic" operation is selected , it will happen:

- with the 2nd penalty, the number of opponent's advantages is also increased ;
- with the 3rd penalty, 2 points are added to the opponent.

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 end of time sound; selecting: [1] = ringing sound, [2] = continuous sound , [3] = intermittent sound

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.

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 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. 165	PS-BJJ Portable Scoreboard - Brazilian Jiu-Jitsu 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	Rechargeable battery 12V/7Ah	15.0	12.0	6.5	2.4
Art. 169A	Battery charger 230Vac/13,8Vdc 500mA, Euro plug	12.5	9.0	6.0	0.5
Art. 169B	Battery charger 115Vac/13,8Vdc 500mA, US plug	12.5	9.0	6.0	0.5
Art. 169U	Battery charger 230Vac/13,8Vdc 500mA, UK plug	12.5	9.0	6.0	0.5

PS-BJJ

Portable Scoreboard - Brazilian Jiu-Jitsu

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. È bene ricaricarla dopo ogni utilizzo con l'apposito caricabatterie (art.169): non lasciare la batteria scarica poiché si deteriora.

FUNZIONAMENTO

Il PS-BJJ è ideale per le gare di Brazilian Jiu-Jitsu. 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. (Vedere capitolo Programmazione).

Nel conteggio all'indietro e prima dell'avvio del cronometro, il tempo di gara può essere incrementato e decrementato di 1 minuto alla volta con i tasti "CHANGE TIME +" e "CHANGE TIME -".

Avvio ed arresto del cronometro

Il tasto "START STOP TIME" consente di avviare, fermare (e con esso si arresta anche

l'eventuale conteggio del tempo di LUTE) e far riprendere il conteggio del tempo di combattimento.

Quando il conteggio è fermo, i 2 punti di separazione minuti/secondi sono accesi fissi, altrimenti sono lampeggianti. Allo scadere del tempo programmato, si ha il suono di fine.

Tempo di "LUTE"

Il tempo di LUTE viene visualizzato solo sul display LCD della tastiera.

Il tasto "LUTE START STOP" consente di caricare, avviare e fermare il conteggio del tempo di LUTE; dopo 5 secondi di conteggio fermo, la visualizzazione sul display scompare.

Allo scadere del tempo programmato, si ha il suono di fine.

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 dei Vantaggi

Con il tasto "ADV." 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 delle Penalità

Con il tasto "PEN." 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).

Nel funzionamento "Penalità = automatico" (vedere capitolo programmazione) avviene:

- con la 2^a penalità viene incrementato anche il numero di vantaggi dell'avversario;
- con la 3^a penalità vengono aggiunti 2 punti all'avversario.

Croci mediche

I tasti "Medical examin." accendono in successione le rispettive croci mediche. Dopo la seconda croce medica, queste ritornano a spegnersi.

Annullamento di un'operazione

Con il tasto "BACK" si annulla l'ultima operazione fatta su tutte le indicazioni (punteggi, penalità, vantaggi, croci mediche) 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" predispone il tabellone a funzionare solo come timer per l'allenamento, escludendo la gestione di: punteggi, penalità, vantaggi, croci mediche. 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

Con il tasto "SOUND" si aziona manualmente il segnale acustico (col tipo di suono e volume definito in programmazione). Quando il **Volume suono**=[0], (vedi capitolo Programmazione), 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: MINUTI [da 0 a 99]

Definisce i minuti di durata del combattimento.

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: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi di durata del combattimento.

LUTE: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi del tempo di LUTE.

Conteggio: [Avanti, Indietro]

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

Penalità: [Autom., Manuale]

Attiva la gestione automatica [Autom.] o manuale [Manuale] delle penalità.

Nel funzionamento "Penalità = automatico" avviene:

- a) con la 2^a penalità viene incrementato anche il numero di vantaggi dell'avversario;
- b) con la 3^a penalità vengono aggiunti 2 punti all'avversario.

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 di fine tempo; selezionare: [1] = suono trillante, [2] = suono continuo, [3] = suono intermittente.

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.

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 di inizio/fine dei vari tempi; 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. 165	PS-BJJ Segnapunti Portatile - Brazilian Jiu-Jitsu 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. 169A	Carica batteria 230Vac/13,8Vdc 500mA, spina Europea	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169B	Carica batteria 115Vac/13,8Vdc 500mA, spina Americana	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169U	Carica batteria 230Vac/13,8Vdc 500mA, spina Inglese	12,5	9,0	6,0	0,5

PS-BJJ

Portable Scoreboard - Brazilian Jiu-Jitsu

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

ALIMENTATION

Pour l'alimentation électrique sur secteur, utiliser l'alimentateur (100-240Vac) fournie.

Pour l'alimentation par batterie, utiliser la batterie 12V en option (art. 828). La durée typique de la batterie est de 8 à 10 heures. Il est préférable de la recharger après chaque utilisation avec le chargeur de batteries prévu à cet effet (art. 169): ne laissez pas la batterie déchargée pour éviter qu'elle ne se détériore.

FONCTIONNEMENT

Le PS-BJJ est idéal pour les combats de Jiu-Jitsu Brésilien. Il est aussi 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 le PS-BJJ est éteint, l'indication [OFF] reste allumée sur l'écran du pupitre de commande afin d'indiquer la présence de la tension d'alimentation.

Affichages

Toutes les indications affichées sur le tableau d'affichage apparaissent aussi sur l'écran du pupitre de commande qui se trouve derrière le tableau d'affichage.

Nouvelle rencontre

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

Dans le comptage à rebours et avant la mise en marche du chronomètre, il est possible d'ajouter ou soustraire 1 minute à la fois au temps du match en appuyant sur les touches "CHANGE TIME +" (ajouter minute) ou "CHANGE TIME -" (soustraire minute).

Activation et arrêt du chronomètre

La touche "START STOP TIME" permet de lancer, arrêter (en déterminant aussi l'arrêt de l'éventuel chronométrage du temps de LUTE) et repartir le chronométrage du temps de combat. 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.

A la fin du temps programmé le signal acoustique final se déclenche.

Temps de "LUTE"

Le temps de LUTE n'est affiché que sur l'écran LCD du clavier.

La touche "LUTE START STOP" permet de charger, lancer et arrêter le chronométrage du temps de LUTE; 5 secondes après l'arrêt du chronométrage, l'affichage sur l'écran disparaît. A la fin du temps programmé le signal acoustique final se déclenche.

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 Avantages

La touche "ADV." augmente le chiffre correspondant; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence de zéro. Pour l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde; réappuyer sur la touche pour le rallumer (sur zéro).

Attribution des Pénalités

La touche "PEN." augmente le chiffre correspondant; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à partir de zéro. Pour l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde; réappuyer sur la touche pour le rallumer (sur zéro).

En mode de fonctionnement "Pénalité = automatique" (voir chapitre Programmation) la situation est la suivante :

- lors de la 2ème pénalité le nombre des avantages de l'adversaire augmente;
- lors de la 3ème pénalité 2 points sont accordés à l'adversaire.

Croix médicales

Les touches "Medical examin." allument en succession les croix médicales correspondantes. Après la deuxième croix

médicale elles s'éteignent.

Annulation d'une opération

La touche "BACK" annule la dernière opération faite sur toutes les indications (scores, pénalités, avantages, croix médicales) mais le temps de chronométrage N'EST PAS MODIFIÉ. Il est possible d'annuler au maximum les 3 dernières attributions.

Nouvel Entraînement

La touche "NEW Training" prépare le tableau d'affichage pour fonctionner seulement comme minuteur pour l'entraînement, en excluant la gestion des scores, pénalités, avantages, croix médicales. Les seules valeurs affichées sont le temps d'action ou de pause et le nombre de cycles action-pause effectués. Pour lancer une séance d'entraînement, appuyer sur la touche "NEW Training" puis sur la touche "START STOP TIME" pour lancer-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 (avec le type de son et de volume défini lors de la programmation). Quand le **Volume son**=[0], (voir chapitre Programmation), l'écran du pupitre de commande affiche [#] devant le chronomètre et aucun signal sonore ne sera émis 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, en améliorant ainsi la visibilité de la part du public et des athlètes.

Pour ce faire, utiliser un câble téléphonique normal à 4 fils muni de connecteurs de type RJ11; insérer un connecteur dans le port "OUT" se trouvant sur le côté gauche de la console de commande du tableau d'affichage 1, et l'autre connecteur dans le port "IN" du tableau d'affichage 2 où seront répétées les affichages. Sur demande il est possible d'obtenir des câbles de 2,5m, 15m, 30m, 100m.

Il est ainsi 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 dans la programmation avec la touche "PROG_IN-OUT" il est possible d'accéder et de modifier seulement les paramètres relatifs à ce type de fonctionnement.

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

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

Menu de programmation MATCH

["PROGRAMMATION COMBAT"]

Temps: MINUTES [de 0 à 99]

Définit les minutes de durée du combat. 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.

Temps: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de durée du combat.

LUTE: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes du temps de LUTE.

Compte: [En avant, A rebours]

Définit le mode de chronométrage : en avant ou à rebours.

Pénalité: [Autom., Manuel]

Active la gestion automatique [Autom.] ou manuelle [Manuel] des pénalités.

En mode de fonctionnement "Pénalité = Automatique" la situation est la suivante:

a) lors de la 2ème pénalité le nombre des avantages de l'adversaire augmente;

b) lors de la 3ème pénalité 2 points sont accordés à l'adversaire.

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 signalant la fin du temps; sélectionner: [1] = son trilliant, [2] = son continu, [3] = son intermittent.

Menu de programmation **ENTRAÎNEMENT** ["PROGR. ENTRAINEMENT"]

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 qui suit l'action.

Temps pause: SECONDES [de 0 à 59]

Détermine les secondes du temps de pause qui suit 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 est infini et l'arrêt ne se fait qu'avec la touche "START STOP TIME".

Compte: [En avant, A rebours]

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 figurant sur le document d'achat et comprend la réparation gratuite pour les défauts de matériaux et de fabrication. Elle ne comprend pas les frais de transport.

La batterie est exclue de la garantie.

LISTE CODES

Art.	Description	Larg. [cm]	Haut. [cm]	Prof. [cm]	Poids [kg]
Art. 165	PS-BJJ Portable Scoreboard - Brazilian Jiu-Jitsu 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. 169A	Chargeur de batterie 230Vac/13,8Vdc 500mA, prise Européenne	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169B	Chargeur de batterie 115Vac/13,8Vdc 500mA, prise Américaine	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169U	Chargeur de batterie 230Vac/13,8Vdc 500mA, prise Anglaise	12,5	9,0	6,0	0,5

PS-BJJ

Portable Scoreboard - Brazilian Jiu-Jitsu

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

ALIMENTACIÓN

Para la alimentación eléctrica suministrada por la red, usar el alimentador (100-240Vca) que acompaña al marcador.

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.

FUNCIONAMIENTO

El PS-BJJ es ideal para las competiciones de Jiu-Jitsu Brasileño. 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, el letrero [OFF] se queda encendido en la pantalla de la consola para indicar la presencia de la tensión de alimentación.

Visualizaciones

Todas las indicaciones visualizadas en el tablero aparecen también en la pantalla de la consola situada 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).

En la cuenta atrás y antes de poner en marcha el cronómetro, es posible agregar o quitar 1 minuto al tiempo de competición cada vez que se pulsa la tecla "CHANGE TIME +" (agregar minuto) o "CHANGE TIME -" (quitar minuto).

Puesta en marcha y detención del cronómetro

Con la tecla "START STOP TIME" se pone en marcha, se detiene (con ella se detiene también la cuenta del tiempo de LUTE) y se pone nuevamente en marcha la cuenta del tiempo de combate.

Cuando la cuenta del tiempo está parada, los 2 puntos de separación minutos/segundos están encendidos de forma fija, si no están intermitentes.

Cuando acaba el tiempo establecido, se produce el sonido que indica el final.

"Tiempo LUTE"

El "tiempo LUTE" es visualizado sólo en la pantalla de cristal líquido del teclado.

La tecla "LUTE START STOP" sirve para cargar, poner en marcha y detener la cuenta del tiempo de LUTE; cuando la cuenta del tiempo lleva parada 5 segundos, en la pantalla se apaga el tiempo de LUTE.

Cuando acaba el tiempo establecido, se produce el sonido que indica el final.

Asignación de Tanteos

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

Asignación de Ventajas

Con la tecla "ADV." se incrementa el número correspondiente; después del 9 se apaga y luego comienza nuevamente desde cero. Para apagarla inmediatamente, mantener presionada la tecla durante 1 segundo, presionarla nuevamente para encenderla (en cero).

Asignación de Penalidades

Con la tecla "PEN." se incrementa el número correspondiente; después del 9 se apaga y luego comienza nuevamente desde cero. Para apagarla inmediatamente, mantener presionada la tecla durante 1 segundo, presionarla nuevamente para encenderla (en cero).

En el funcionamiento "Penalidad = automático" (véase capítulo programación) sucede lo siguiente:

- con la 2ª penalidad se incrementa también el número de ventajas del adversario.
- con la 3ª penalidad se añaden 2 puntos al adversario.

Cruces médicas

Las teclas "Medical examin." encienden en

sucesión las respectivas cruces médicas. Después de la segunda cruz médica, se vuelven a apagar.

Anulación de una operación

Con la tecla "BACK" se anula la última operación hecha para todas las indicaciones (tanteos, penalidades, ventajas, cruces médicos) 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" prepara el tablero para funcionar sólo como temporizador cíclico para el entrenamiento, excluyendo el control de: tanteos, penalidades, ventajas, cruces médicos. Se visualiza solamente el tiempo de acción o de pausa y el número de ciclos Acción-Pausa realizados. Para iniciar un sesión de entrenamiento, presionar la tecla "NEW Training" y luego la tecla "START STOP TIME" para poner en marcha o detener la cuenta del tiempo. Ver el capítulo Programación para configurar el tiempo de acción, de pausa y el número de ciclos.

Señales acústicas

Con la tecla "SOUND" se acciona manualmente la señal acústica (con el tipo de sonido y volumen determinado en la programación). Cuando el **Volumen sonido=[0]**, (ver capítulo Programación) en la pantalla de la consola se visualiza el símbolo [#] delante del cronómetro y no se produce ningún sonido cuando acaba el tiempo.

CONEXIÓN DE VARIOS TABLEROS

Es posible conectar varios tableros entre ellos, puestos en diferentes lugares, mejorando de esta manera, la visibilidad para del público y de los atletas. Para ello utilizar un cable telefónico corriente de 4 hilos, fácil de encontrar en el mercado, con conectores de tipo RJ11; conectar un conector en el puerto "OUT", situado en el lado izquierdo de la consola del tablero 1, y el otro conector en el puerto "IN" del tablero 2 en el cual se repetirán las visualizaciones. Hay cables de 2,5m, 15m, 30m, 100m disponibles a petición del cliente. 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 ENCUESTRO, 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: MINUTOS [desde 0 hasta 99]

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: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos de duración del combate.

LUTE: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos de duración del tiempo de LUTE.

Cuenta: [Adelante, Al revés]

Determina si la cuenta del tiempo se hace adelante o atrás.

Penalidad: [Autom., Manual]

Activa la gestión automática [Autom.] o manual

[Manual] de las penalidades.

En el funcionamiento "Penalidad = automático" sucede lo siguiente:

- a) con la 2ª penalidad se incrementa también el número de ventajas del adversario.
- b) con la 3ª penalidad se añaden 2 puntos al adversario.

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 para señalar el final del tiempo, seleccionar: [1] = sonido vibrante, [2] = sonido continuo, [3] = sonido intermitente.

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.

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 vibrante, [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. 165	PS-BJJ Portable Scoreboard - Brazilian Jiu-Jitsu 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. 169A	Cargador de batería 230V/13,8Vdc 500mA, enchufe Europeo	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169B	Cargador de batería 115V/13,8Vdc 500mA, enchufe Americano	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169U	Cargador de batería 230V/13,8Vdc 500mA, enchufe Inglés	12,5	9,0	6,0	0,5

PS-BJJ

Portable Scoreboard - Brazilian Jiu-Jitsu

TECHNISCHE ANLEITUNGEN

VERSORGUNG

Für die Netzstromversorgung die mitgelieferte Speiseleitung (100-240Vac) verwenden. Für die Stromversorgung über 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.

BETRIEB

Das PS-BJJ ist ideal für Brazilian Jiu-Jitsu Wettkämpfe. 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").

Bei der Rückwärtszählung und vor dem Start des Chronometers kann die Wettkampfzeit mit den Tasten "CHANGE TIME +" und "CHANGE TIME -" jeweils um 1 Minute erhöht oder verringert werden.

Start und Stopp des Chronometers

Mit der Taste "START STOP TIME" kann die Zeitzählung gestartet, gestoppt (damit wird auch die eventuelle Zählung der "LUTE" Zeit gestoppt werden) und wieder aufgenommen werden.

Wenn die Zeitzählung still steht, leuchten die 2 Trennungspunkte Minuten/Sekunden fest auf, ansonsten blinken sie auf. Bei Ablauf der programmierten Zeit ertönt der Endton.

"LUTE" Zeit

Die "LUTE" Zeit wird nur auf dem LCD-Display der Bedientastatur angezeigt.

Mit der Taste "LUTE START STOP" wird die "LUTE" Zeitzählung geladen, gestartet und gestoppt; nach 5 Sekunden Stillstehen der Zeitzählung wird die Anzeige auf dem Display ausgeblendet.

Bei Ablauf der programmierten Zeit ertönt der Endton.

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.

Zuweisung der Vorteile

Mit der Taste "ADV." 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.

Zuweisung der Strafpunkte

Mit der Taste "PEN." 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.

Im Betriebsmodus "Strafpunkte = Automatisch" (siehe Kapitel „Programmierung“) erfolgt Folgendes:

- a) mit dem 2. Strafpunkt wird auch die Anzahl von Vorteilen des Gegners erhöht;
- b) mit dem 3. Strafpunkt werden dem Gegner 2 Punkte zugewiesen.

Arztkreuze

Mit den Tasten "Medical examin." werden nacheinander die jeweiligen Arztkreuze eingeschaltet. Nach dem zweiten Arztkreuz, schalten sie sich wieder aus.

Annullieren eines Eingabevorgangs

Mit der Taste "BACK" wird die zuletzt vorgenommene Eingabe von allen Angaben (Punktezahl, Strafpunkte, Vorteil, Arztkreuze) 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, Strafpunkte, Vorteil, Arztkreuze werden ausgeschaltet. Es werden daher nur die Aktions- oder Pausenzeit und die Zyklenanzahl Aktion/Pause durchgeführt. Um ein 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 (mit einprogrammiertem Tonsignaltyp und einprogrammierter Lautstärke). Wenn die **Ton Lautstärke=[0]** ist, (siehe Kapitel "Programmierung"), 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"]

Zeit: MINUTEN [von 0 bis 99]

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.

Zeit: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Bestimmt die Sekunden der Kampfdauer.

LUTE: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Bestimmt die Sekunden der "LUTE" Zeit.

Zählung: [Vorwärts, rückwärts]

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

Strafpunkte: [Autom., Manuell]

Aktiviert die automatische [Autom.] oder manuelle [Manuell] Verwaltung der Strafpunkte. Im Betriebsmodus "Strafpunkte = Automatisch" erfolgt Folgendes:

- a) mit dem 2. Strafpunkt wird auch die Anzahl von Vorteilen des Gegners erhöht;
 b) mit dem 3. Strafpunkt werden dem Gegner 2 Punkte zugewiesen.

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.

Programmierungsmenü Training**["PROGRAM. TRAINING"]****Aktionszeit: MINUTEN** [von 0 bis 99]

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 99]

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 "STAR 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. 165	PS-BJJ Portable Scoreboard - Brazilian Jiu-Jitsu 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. 169A	Aufladegerät 230Vac/13,8Vdc 500mA, Europäischer Stecker	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169B	Aufladegerät 115Vac/13,8Vdc 500mA, Amerikanischer Stecker	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169U	Aufladegerät 230Vac/13,8Vdc 500mA, Englischer Stecker	12,5	9,0	6,0	0,5

