

PS-K

Portable Scoreboard - Karate (Art. 162-2012)
(with 2012 WKF rules)



Art.162-2012 PS-K

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
DISPOSAL OF YOUR OLD APPLIANCE	19

ITALIANO

INDICE

ISTRUZIONI TECNICHE

ALIMENTAZIONE	7
FUNZIONAMENTO	7
PROGRAMMAZIONE	8
MENÚ DI PROGRAMMAZIONE INCONTRO	8
MENÚ DI PROGRAMMAZIONE ALLENAMENTO	8
GARANZIA	9
LISTA CODICI	9
INFORMAZIONI AGLI UTENTI	19

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
ÉLIMINATION DE VOTRE ANCIEN APPAREIL	19

ESPAÑOL

ÍNDICE

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

ALIMENTACIÓN	13
FUNCIÓNAMIENTO	13
PROGRAMACIÓN	14
MENÚ DE PROGRAMACIÓN ENCUESTRO	14
MENÚ DE PROGRAMACIÓN ENTRENAMIENTO	15
GARANTÍA	15
LISTA CÓDIGOS	15
CÓMO DESHACERSE DE APARATOS ELECTRÓNICOS VIEJOS	19

DEUTSCH

HINWEIS

TECHNISCHE ANLEITUNGEN

VERSORGUNG	16
BETRIEB	16
PROGRAMMIERUNG	17
PROGRAMMIERUNGSMENÜ KAMPF	17
PROGRAMMIERUNGSMENÜ TRAINING	18
GARANTIE	18
ARTIKELNUMMERN	18
ENTSORGUNG VON ALTGERÄTEN	19



Art. 162-2012 PS-K



Keyboard console



Art. 828 (Option)
Battery



Art. 169 (Option)
Battery charger



Art.167 (Option)
Carrying case



PS-K **Portable Scoreboard - Karate**

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 10 to 12 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-K is ideal for Karate 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 consul display, indicating the presence of the power supply.

Visualization

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

Starting and stopping the chronometer

The "START STOP TIME" key allows to start, stop and start the time count over again. When the count is stopped, the 2 separation points of the minutes/seconds are continuously lighted up, otherwise they flash on and off. At the end of the programmed time, there is an end signal. There is also a warning signal that indicates how many seconds are left before the end of time and this value can be programmed.

When the 10sec Timer is on (see following paragraph), the combat time remains in stop mode and is not visualized; furthermore the "START STOP TIME" key is not acknowledged.

10 seconds Timer

With the "10sec START-STOP-CANCEL" key, that is acknowledged only when the combat time is in stop, the count starts in forward mode from the moment of knock-down. The count is visualized on the seconds side of the chronometer, instead of the combat time; whilst on the minute side a horizontal line appears (-). An intermediate signal can be programmed to sound before the 10 seconds end. The count can be stopped by pressing the "10sec START-STOP-CANCEL" key; if this key is pressed again, it causes the 10 sec timer to be cancelled and it goes back to visualizing the combat time.

Direct assignment of points

With the "YUKO +1", "WAZA-ARI +2" and "IPPON +3" keys, the scores are increased by the values indicated on the key pressed. With the key "-1" the score is decreased by one unit.

Assignment of Cautions/Penalties

For each opponent there are 4 lights that mark the Cautions/Penalties of Category 1, and 4 lights for the Cautions/Penalties of Category 2. Every time that the "CAT.1" (or "CAT.2") key is pressed, a light turns on following the sequence.

Cancelling an operation

With the "BACK" key, the last operation concerning the count or the Cautions/Penalties is cancelled but the chronometer time is NOT modified. A maximum of 3 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 and penalties. 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. Please see the PROGRAMMING chapter for setting up the time of action, pause, and number of cycles.

Acoustic signals

Acoustic signals occur automatically at the end of both, the combat time and 10sec of knock-down. It is possible to program the volume, the type of sound, the end of match warning and the pre-10 sec warning. (please see Programming chapter). When the **Sound volume = [0], [#]** appears on the consul display in front of the chronometer and no signal is emitted at the expiry of the time.

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" connection, situated on the left side of the number 1 scoreboard consul, and the other connector to the "IN" connection of 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 2sec 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 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 following parameter.

Menu for CONTEST programming

["CONTEST PROGRAMMING"]

Time: MINUTES [from 0 to 9]

Defines the minutes of duration of the contest. Use the "+" and "-" keys 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.

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

Pre-end warning: [from 0 to 60sec]

at intervals of 1sec.

Defines how much time remains until the end of the contest through the emission of a warning signal. If set at = [0] the signal will not be emitted.

Pre-10sec warning: [from 0'0" to 0'9"]

at intervals of 1sec.

Defines, during the 10sec count, the amount of seconds before the warning signal is emitted. If set at = [0] the signal will not be emitted.

Score difference for the victory: [from 3 to 99]

Defines how many points of advantage must have an athlete to be considered the winner. The victory is indicated by the blinking of his score.

Menu for TRAINING programming

["TRAINING PROGRAMMING"]

Action time: MINUTES [from 0 to 9]

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 9]

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: [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.

Pre-end warning: [from 0 to 59sec]

Defines how much time remains until the end of the Action through the emission of a warning signal. If set at =[0] the signal will not be emitted.

GUARANTEE

The warrantee 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 warrantee.

CODES LIST

Codes	Description	Width [cm]	Height [cm]	Depth [cm]	Weight [kg]
Art. 162	PS-K Portable Scoreboard - Karate 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

PS-K **Portable Scoreboard - Karate**

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 10-12 ore. E' bene ricaricarla dopo ogni utilizzo con l'apposito caricabatterie (art.169): non lasciare la batteria scarica poiché si deteriora.

FUNZIONAMENTO

Il PS-K è ideale per le gare di Karate. Inoltre è indicato anche 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. (Vedi capitolo Programmazione).

Avvio ed arresto del cronometro

Il tasto "START STOP TIME" consente di avviare, fermare e far riprendere il conteggio del tempo.

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. Avviene anche un suono di preavviso che indica quanti secondi mancano allo scadere del tempo e tale valore può essere programmato.

Quando è in conteggio il Timer 10sec (vedi paragrafo seguente), il tempo di combattimento è sempre in stop e non è visualizzato; inoltre il tasto "START STOP TIME" non viene riconosciuto.

Timer 10 secondi

Con il tasto "10sec START-STOP-CANCEL", che viene riconosciuto solo se il tempo di combattimento è in stop, si avvia il conteggio in avanti, del tempo di atterramento. Quest'ultimo viene visualizzato sui secondi del cronometro, al posto del tempo di combattimento; mentre sui minuti appare un trattino orizzontale (-). Può essere programmato un suono intermedio ai 10 secondi che ne preavvisa il termine. Il conteggio può essere fermato premendo il tasto "10sec START-STOP-CANCEL"; se viene premuto ancora tale tasto, si provoca la cancellazione del timer 10sec e il ritorno alla visualizzazione del tempo di combattimento.

Assegnazione diretta dei punteggi

Con i tasti "YUKO +1", "WAZA-ARI +2" e "IPPON +3" vengono incrementati i punteggi del valore indicato dagli stessi tasti. Con il tasto "-1" si decrementa il punteggio di una unità.

Assegnazione di Avvertimenti/Penalità

Per ogni combattente ci sono 4 luci che segnalano gli Avvertimenti/Penalità di Categoria 1 e 4 luci per gli Avvertimenti/Penalità di Categoria 2. Ogni volta che si preme il tasto "CAT.1" (o "CAT.2"), si accende una luce con riempimento in sequenza.

Annullamento di un'operazione

Con il tasto "BACK" si annulla l'ultima operazione fatta sui punteggi o sugli Avvertimenti/Penalità ma NON viene modificato il tempo dei cronometri. 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 e penalità. 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

Avvengono automaticamente alla fine del tempo di combattimento e dei 10sec di atterramento. E' possibile programmare il volume, il tipo di suono, ed i preavvisi di fine combattimento e di fine dei 10sec. (vedi capitolo Programmazione). Quando il **Volume suono=[0]**, 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 ["PROG. COMBATTIMENTO"]

Tempo: MINUTI [da 0 a 9]

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.

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 emesso; selezionare: [1] = suono trillante, [2] = suono continuo, [3] = suono intermittente.

Preavviso fine: [da 0 a 60sec.] a scatti di 1sec.

Definisce quanto tempo prima della fine del combattimento, ci sarà un suono di preavviso. Se impostato=[0] allora tale suono non avverrà.

Preavviso 10sec: [da 0'0" a 0'9"] a scatti di 1sec.

Definisce, durante il conteggio dei 10sec., dopo quanti secondi avverrà un suono di preavviso. Se impostato=[0] allora tale suono non avverrà.

Differenza di punteggio per vittoria: [da 3 a 99]

Definisce quanti punti di vantaggio deve avere un atleta per essere considerato il vincitore. La vincita viene segnalata dal lampeggio del suo punteggio.

Menù di programmazione ALLENAMENTO ["PROGRAM. ALLENAMENTO"]

Tempo azione: MINUTI [da 0 a 9]

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 9]

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.

Preavviso fine: [da 0 a 59sec.]

Definisce quanto tempo prima della fine della Azione, ci sarà un suono di preavviso. Se impostato=[0] allora tale suono non avverrà .

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. 162	PS-K Segnapunti Portatile - Karate 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

PS-K **Portable Scoreboard - Karate**

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 de 10 à 12 heures. Il est préférable de la recharger après chaque utilisation avec le chargeur de piles prévu à cet effet (art. 169): ne laissez pas la pile déchargée car alors elle se détériore.

FONCTIONNEMENT

PS-K est l'idéal pour les combats de Karaté. Il est en outre recommandé aussi 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 PS-K est éteint, l'indication [OFF] reste allumée sur l'écran de la console de commande afin d'indiquer la présence de la tension d'alimentation.

Visualisations

Toutes les indications visualisées sur le tableau d'affichage apparaissent aussi sur l'écran de la console de commande placée derrière le tableau d'affichage.

Début d'une nouvelle rencontre

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

Déclenchement et arrêt du chronomètre

La touche "START STOP TIME" permet de faire débuter, arrêter et de faire repartir le chronométrage. Quand le chronométrage 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 est activée la signalisation sonore finale. Est activé aussi un son de préavis qui indique combien de secondes manquent encore avant la fin du temps et cette valeur peut être programmée.

Quand le Timer 10sec entre en action (voir paragraphe suivant), le chronométrage du combat est toujours sur stop et n'est plus visualisé; en outre la touche "START STOP TIME" n'est plus reconnue.

Minuteur 10 secondes

La touche "10sec START-STOP-CANCEL", reconnue seulement si le chronométrage du combat est sur stop, fait débuter le chronométrage en avant du temps durant lequel un athlète est au tapis. Ce dernier est visualisé sur les secondes du chronomètre à la place du temps du combat; par contre sur les minutes apparaît un trait horizontal (-). Un son intermédiaire aux 10 secondes peut être programmé; il préavisera la fin de ces 10 secondes.

Le chronométrage peut être arrêté en appuyant sur la touche "10sec START-STOP-CANCEL"; si cette touche est encore activée, cela provoquera l'effacement du minuteur 10sec et le retour de la visualisation du temps du combat.

Attribution directe des points

Avec les touches "YUKO +1", "WAZA-ARI +2" et "IPPON +3" on augmente les points de la valeur indiquée sur les touches. La touche "-1" diminue les points d'une unité.

Attribution des Avertissements/Pénalités

Pour chaque athlète il y a 4 lumières qui signalent les Avertissements/Pénalités de catégorie 1 et 4 lumières pour les Avertissements/Pénalités de catégorie 2. Chaque fois que l'on appuie sur la touche "CAT.1"(ou "CAT.2") une lumière avec remplissage de séquence s'allume.

Annulation d'une opération

La touche "BACK" annule la dernière opération faite sur les points ou sur les Avertissements/Pénalités 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 et des pénalités. Est visualisé seulement le temps d'action ou de pause et le nombre de cycles action/pause effectués. Pour faire débiter 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

Ils sont actionnés automatiquement à la fin du temps de combat et des 10 secondes durant lesquelles un athlète est au tapis. Il est possible de programmer le volume, le type de son et les préavis de fin de combat et de fin des 10 secondes. (voir chapitre Programmation). Quand le **Volume son=[0]**, 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 DE PLUSIEURS TABLEAUX D'AFFICHAGE

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

Pour ce faire, utiliser un simple câble téléphonique à 4 fils muni de connecteurs de type RJ11; insérer un connecteur dans la porte "OUT" se trouvant sur le côté gauche de la console de commande du tableau d'affichage 1, et l'autre connecteur dans la porte "IN" du tableau d'affichage 2 où seront répétées les visualisations. Sur demande sont disponibles des câbles de 2,5m, 15m, 30m, 100m. De cette manière il est possible de connecter entre eux plusieurs tableaux d'affichage en cascade.

PROGRAMMATION

Sélection de la langue

Appuyer sur la touche "PROG IN-OUT" pendant 2secondes 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 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 MATCH

["PROGRAMMATION COMBAT"]

Temps: MINUTES [de 0 à 9]

Définit les minutes de durée du combat. Utiliser les touches "+" et "-" pour changer de valeur. Les maintenir appuyées pour changer rapidement.

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

Temps: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de durée du combat.

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 émis; sélectionner: [1] = son trilliant, [2] = son continu, [3] = son intermittent.

Préavis de fin: [de 0 à 60 secondes]

pour chaque seconde

Définit combien de temps avant la fin du combat il y aura un son de préavis.

S'il est réglé =[0] alors ce son ne sera pas déclenché.

Préavis 10 sec: [de 0'0" à 0'9"]

pour chaque seconde

Définit, durant le chronométrage des 10 secondes, après combien de secondes sera déclenché un son de préavis.

S'il est réglé=[0] alors ce son ne sera pas déclenché.

Différence de score pour la victoire: [de 3 à 99]
Définit combien de points d'avantage doit avoir un athlète pour être considéré le vainqueur. La victoire est signalée par le clignotement de son score.

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

Temps action: MINUTES [de 0 à 9]
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 9]
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.

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".

Compte: [En avant, A reculons]
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 trillant, [2] = son continu, [3] = son intermittent. Appuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

Préavis de fin: [de 0 à 59 secondes]
Définit combien de temps avant la fin de l'action il y aura un son de préavis. S'il est réglé = [0] alors ce son ne sera pas déclenché.

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. 162	PS-K Portable Scoreboard - Karate 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

PS-K Portable Scoreboard - Karate

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 de 10-12 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-K es ideal para las competiciones de Kárate. 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, permanece el letrero [OFF] en el display de la consola para indicar la presencia de la tensión de alimentación.

Visualizaciones

Todas las indicaciones visualizadas en el tablero aparecen también en el display de la consola puesta 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).

Puesta en marcha y detención del cronómetro

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

Cuando la cuenta del tiempo está parada, los 2 puntos de separación minutos/segundos están encendidos en forma fija, de otra manera relampaguean. Cuando vence el tiempo

establecido, se produce el sonido que indica el final. Existe además un sonido de preaviso que indica cuantos segundos faltan para el vencimiento del tiempo, este valor puede ser programado.

Cuando está en función la cuenta Timer 10sec (ver párrafo siguiente), el tiempo de combate está siempre en stop y no se visualiza; además la tecla "START STOP TIME" no es reconocida.

Timer 10 segundos

Con la tecla "10sec START-STOP-CANCEL", que es reconocida sólo si el tiempo de combate está en stop, se pone en marcha la cuenta hacia adelante del tiempo que el participante permanece a tierra. Este tiempo es visualizado en los segundos del cronómetro, en lugar del tiempo de combate; mientras en los minutos aparece un guión (-). Se puede programar un sonido intermedio, antes de los 10 segundos, que preavisa el final de los mismos.

La cuenta puede ser detenida presionando la tecla "10sec START-STOP-CANCEL"; si esta tecla es presionada nuevamente, se provoca la cancelación del timer 10 sec. y el regreso a la visualización del tiempo del combate.

Asignación directa de los tanteos

Con las teclas "YUKO +1", "WAZA-ARI +2" y "IPPON +3" se incrementan los tanteos según los valores indicados en las teclas mismas. Con la tecla "-1" se resta un punto a la puntuación obtenida.

Asignación de las Advertencias/Penalizaciones

Por cada competidor hay 4 luces que señalan las Advertencias/Penalidades de Categoría 1 y 4 luces para las Advertencias/Penalidades de Categoría 2. Cada vez que se presiona la tecla "CAT.1" (o "CAT.2"), se enciende una luz con llenado en secuencia.

Anulación de una operación

Con la tecla "BACK" se anula la última operación hecha sobre los tanteos o las Advertencias/Penalidades, pero NO se modifica el tiempo de los cronómetros. 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 y penalidades. Se visualiza solamente el tiempo de acción o de pausa y el número de ciclos acción/pausa realizados. Para iniciar una 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

Se producen automáticamente al terminar el tiempo del combate y de los 10seg. que el competidor permanece a tierra. Es posible programar el volumen, el tipo de sonido, y los preavisos del final del combate y del final de los 10 sec.(Ver capítulo Programación). Cuando el **Volumen sonido=[0]**, en el display de la consola, se visualiza un [#] delante del cronómetro y no se produce ningún sonido al vencimiento del tiempo.

CONEXIÓN DE VARIOS TABLEROS

Es posible conectar varios tableros entre ellos, puestos en diferentes lugares, mejorando de esta manera, la visibilidad para el público y los atletas. Para tal fin utilizar un común cable telefónico de 4 hilos, que se puede hallar fácilmente, que posea conectores de tipo RJ11; introducir un conector en la puerta "OUT", puesta en el lado izquierdo de la consola del tablero 1, y el otro conector en la puerta "IN" del tablero 2 en el cual se repetirán las visualizaciones. Por pedido, están disponibles cables de 2,5m, 15m, 30m, 100m. 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 como ENCUESTRO, después de haber presionado "NEW Contes", 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 9]

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.

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 producido; seleccionar: [1] = sonido trinado, [2] = sonido continuo, [3] = sonido intermitente.

Preaviso final: [desde 0 hasta 60seg.]
a intervalos de 1seg.

Determina cuanto tiempo antes del final del combate, se producirá sonido de preaviso. Si planteado=[0] el sonido no se producirá.

Preaviso 10 seg: [desde 0'0" hasta 0'9"]
a intervalos de 1seg.

Determina, durante la cuenta de los 10seg, después de cuantos segundos se producirá el sonido de preaviso. Si planteado=[0] el sonido no se producirá.

Diferencia de tanteo por la victoria:
[desde 3 hasta 99]

Determina cuántos puntos de ventaja debe tener un atleta para estar considerado el ganador. La victoria es indicada mediante el parpadeo de su tanteo.

Menú de programación ENTRENAMIENTO
[“PROGR. ENTRENAMIENTO”]

Tiempo Acción: MINUTOS [desde 0 hasta 9]
 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 9]
 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

trinado, [2] = sonido continuo, [3] = sonido intermitente. Presionar “PROG IN-OUT” para terminar la programación.

Preaviso final: [desde 0 hasta 59seg.]
 Determina cuanto tiempo antes del final de l’Acción, se producirá sonido de preaviso. Si planteado=[0] el sonido no se producirá.

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. 162	PS-K Portable Scoreboard - Karate 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

PS-K **Portable Scoreboard - Karate**

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 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-K ist ideal für Karatewettkämpfe. 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).

Start und Stopp des Chronometers

Mit der Taste "START STOP TIME" kann die Zeitzählung gestartet, gestoppt 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. Es ertönt auch ein Vorwarnsignal, der anzeigt, wie viele Sekunden noch bis zum Ablauf der Zeit fehlen. Dieser Wert kann einprogrammiert werden. Wenn der Timer 10sec läuft, (siehe folgenden Abschnitt), ist die Kampfzeit stets auf Stopp; außerdem wird die Taste "START STOP TIME" nicht erkannt.

10 Sekunden Timer

Mit der Taste "10sec START-STOP-CANCEL", die nur dann erkannt wird, wenn die Kampfzeit auf Stopp steht, schaltet sich die Vorwärtszeitählung der Zeit des Zubodengehens ein. Diese Zeit wird auf den Sekunden des Chronometers angezeigt, anstelle der Kampfzeit. Auf den Minuten erscheint ein horizontaler Strich (-). Es kann ein mittlerer Signalton programmiert werden, der die letzten 10 Sekunden bis zum Kampfende ankündigt. Durch Drücken der Taste "10sec START-STOP-CANCEL" kann die Zeitzählung angehalten werden; bei erneutem Drücken dieser Taste erfolgt die Löschung des 10 Sekunden Timers und es erscheint wieder die Anzeige der Kampfzeit.

Direkte Anzeige der Punktezahl

Mit den Tasten "YUKO +1", "WAZA-ARI +2" und "IPPON +3" werden die Punkte um den von den Tasten angegebenen Wert erhöht. Mit der Taste "-1" wird die Punktezahl um eine Einheit herabgesetzt.

Anzeige der Verwarnungen/Strafpunkte

Für jeden Kämpfer gibt es 4 Lichter, die die Verwarnung/Strafpunkte der Kategorie 1 anzeigen, und 4 Lichter die die Verwarnung/Strafpunkte der Kategorie 2 anzeigen. Bei jedem Drücken der Taste "CAT.1" (oder "CAT.2") schaltet sich ein Licht nacheinander an.

Annullieren eines Eingabevorgangs

Mit der Taste "BACK" wird die zuletzt vorgenommene Eingabe bzgl. der Punktezahl oder die Verwarnung/Strafen 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 und Strafpunkte 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

Diese ertönen automatisch bei Ende der Kampfzeit und bei den 10 Sek. Zubodengehen. Es können die Lautstärke, der Tontyp und die Voranzeige für das Kampfende und für den Ablauf der 10Sek. programmiert werden (siehe Kapitel Programmierung). 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 9]

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]

Legt die Sekunden der Kampfdauer 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.

Vorwarnung Ende: [von 0 bis 60Sek.]

1 Sek. Auslösung

Bestimmt wie viel Zeit vor Ende des Kampfes ein Vorwarnsignal ertönen soll. Bei Einstellung auf [0] erfolgt kein Signalton.

10 Sek. Vorwarnung: [von 0'0" bis 0'9"]

1 Sek. Auslösung

Bestimmt während der 10Sek. Zählung, nach wie viel Sekunden ein Vorwarnsignal ertönen soll. Bei Einstellung auf [0] erfolgt kein Signalton.

Unterschied der Punktzahl für der Sieg:
[von 3 bis 99]

Bestimmt wie viele Punkte der Vorteil ein Athlet muss haben, zu der Sieger werden. Der Sieg ist durch das Blinken seiner Punktzahl angegeben.

Programmierungsmenü 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.

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".

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.

Vorwarnung Ende: [von 0 bis 59Sek.]

Bestimmt wie viel Zeit vor Ende des Aktionszeit Vorwarnsignal ertönen soll. Bei Einstellung auf [0] erfolgt kein Signalton.

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. 162	PS-K Portable Scoreboard - Karate 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

English

**Disposal of your old appliance**

When this crossed-out wheeled bin symbol is attached to a product it means the product is covered by the European Directive 2002/96/EC.

! All electrical and electronic products should be disposed of separately from the municipal waste stream via designated collection facilities appointed by the government or the local authorities.

! The correct disposal of your old appliance will help prevent potential negative consequences for the environment and human health.

! For more detailed information about disposal of your old appliance, please contact your city office, waste disposal service or the shop where you purchased the product.

Italiano



INFORMAZIONI AGLI UTENTI ai sensi dell'art. 13 del Decreto Legislativo 25 luglio 2005, n.151 "Attuazione delle Direttive 2002/95/CE, 2002/96/CE e 2003/108/CE, relative alla riduzione dell'uso di sostanze pericolose nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche, nonché allo smaltimento dei rifiuti"

! Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura o sulla sua confezione indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti.

! La raccolta differenziata della presente apparecchiatura giunta a fine vita è organizzata e gestita dal produttore. L'utente che vorrà disfarsi della presente apparecchiatura dovrà quindi contattare il produttore e seguire il sistema che questo ha adottato per consentire la raccolta separata dell'apparecchiatura giunta a fine vita.

! L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura.

! Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte del detentore comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative previste dalla normativa vigente.

Français

**Élimination de votre ancien appareil**

! Ce symbole, représentant une poubelle sur roulettes barrée d'une croix, signifie que le produit est couvert par la directive européenne 2002/96/EC.

! Tous les produits électriques et électroniques doivent être éliminés séparément de la chaîne de collecte municipale des ordures, par l'intermédiaire des installations de collecte prescrites et désignées par le gouvernement ou les autorités locales.

! Une élimination conforme aux instructions aidera à réduire les conséquences négatives et risques éventuels pour l'environnement et la santé humaine.

! Pour plus d'informations concernant l'élimination de votre ancien appareil, veuillez contacter votre mairie, le service des ordures ménagères ou encore le magasin où vous avez acheté ce produit.

Español

**Cómo deshacerse de aparatos eléctricos y electrónicos viejos**

! Si en un producto aparece el símbolo de un contenedor de basura tachado, significa que éste se acoge a la Directiva 2002/96/EC.

! Todos los aparatos eléctricos o electrónicos se deben desechar de forma distinta del servicio municipal de recogida de basura, a través de puntos de recogida designados por el gobierno o las autoridades locales.

! La correcta recogida y tratamiento de los dispositivos inservibles contribuye a evitar riesgos potenciales para el medio ambiente y la salud pública.

! Para obtener más información sobre cómo deshacerse de sus aparatos eléctricos y electrónicos viejos, póngase en contacto con su ayuntamiento, el servicio de recogida de basuras o el establecimiento donde adquirió el producto.

Deutsch

**Entsorgung von Altgeräten**

! Wenn dieses Symbol eines durchgestrichenen Abfalleimers auf einem Produkt angebracht ist, unterliegt dieses Produkt der europäischen Richtlinie 2002/96/EC.

! Alle Elektro- und Elektronik-Altgeräte müssen getrennt vom Hausmüll über die dafür staatlich vorgesehenen Stellen entsorgt werden.

! Mit der ordnungsgemäßen Entsorgung des alten Geräts vermeiden Sie Umweltschäden und eine

