

PS-KB

Portable Scoreboard - KickBoxing (Art. 163)

PS-KB: Versione 1.0



Art.163 PS-KB

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	6
GARANTEE	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 COMBAT	11
MENU DE PROGRAMMATION ENTRAÎNEMENT	12
GARANTIE	12
LISTE CODES	12

ESPAÑOL*ÍNDICE***INSTRUCCIONES TÉCNICAS**

ALIMENTACIÓN	13
FUNCIONAMIENTO	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. 163 PS-KB



Keyboard console



Art. 828 (Option) Battery



Art. 169 (Option) Battery charger



Art.167 (Option) Carrying case

PS-KB Portable Scoreboard - KickBoxing

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-KB is ideal for KickBoxing contests. It is also suitable for training that use Action/Pause sequences.

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 a new Contest, press the "NEW Contest" key. This will cause the clearance of all previous data visualized.

Loading time on the Chronometer

The three "LOAD TIME-1", "LOAD TIME-2" and "LOAD TIME-3" keys, load different duration times for the Round time, the pause time and extra-time. To modify these times and to set up the counting mode [backwards] or [forwards], please see the PROGRAMMING chapter.

In the forward count mode, before the chronometer returns to zero, the final arrival time is visualized for 2 seconds.

Starting and stopping the chronometer

The "START STOP TIME" key allows to start, stop and restart the time count. When the time counting is stopped, the 2 separation points

between the minutes/seconds remain lighted up, otherwise they flash on and off.

At the end of the time programmed, a special signal is emitted.

Assigning 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 Exits

With the "EXIT" key, the corresponding amount is increased; after 9 it turns off and 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 the "Penalty mode" parameter is set at [1], the deduction of 1 point will take place automatically upon the second and third EXIT.

Assignment of Warnings

With the "WARNING" key it is possible to turn on the four luminous points corresponding to the four Warnings per athlete, following a certain sequence. If the key is pressed a fifth time, all 4 are turned off.

If the "Penalty mode" parameter is set at [1], the deduction of 1 point will take place automatically upon the second and third WARNING.

Assignment of Rounds

With the "PERIOD" key the digit indicating the amount of Rounds can be increased; after 9 it turns off and begins again from zero. To turn it off immediately, press continuously on the key for 1 second.

Assignment of Medic Time

By pushing the "Medic Time Start-End" key, the Medic Time (programmable value) can be started or ended. At the end of the Medic Time, the chronometer's previous value will be displayed.

Canceling an operation

With the "BACK" key, the last operation relating to the indications (scores, rounds, exits, warnings) can be cancelled, whilst the timing of the chronometer remains unaltered. A maximum of 3 operations per time can be cancelled.

Start of new training

The "NEW Training" key prepares the scoreboard for working exclusively as a timer for

training. 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 counting. 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 consul display the signal [#] will appear in front of the chronometer and no signal will be emitted at the final pause (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" 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, 60m and 100m are available by request.

By 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 following parameter.

Menu for CONTEST programming ["CONTEST PROGRAMMING"]

Time-1: MINUTES [from 0 to 99]

Defines the duration in minutes of TIME-1.

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-1: SECONDS [from 0 to 59]

Defines the duration in seconds of TIME-1.

Time-2: MINUTES [from 0 to 99]

Defines the duration in minutes of TIME-2.

Time-2: SECONDS [from 0 to 59]

Defines the duration in seconds of TIME-2.

Time-3: MINUTES [from 0 to 99]

Defines the duration in minutes of TIME-3.

Time-3: SECONDS [from 0 to 59]

Defines the duration in seconds of TIME-3

Medic Time: MINUTES [from 0 to 99]

Defines the duration in minutes of MEDIC TIME.

Medic Time: SECONDS [from 0 to 59]

Defines the duration in seconds of MEDIC TIME.

Time Counting mode: [Forward, Backward]

Defines if the time count is forwards or backwards.

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.

Penalty mode: [0-1]

When the "Penalty mode" is set at [1], the deduction of 1 point will take place automatically upon the second and third EXIT and upon the second and third WARNING.

Display scores: [Yes - No]

Allows the activation [Yes] or not [No] to display the scores. This function is useful for various kinds of sports and when the visualization of scores is not necessary.

Display time: [Yes - No]

Allows the activation [Yes] or not [No] to display the time. This function is useful for various kinds of sports or when this kind of visualization is not necessary.

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 duration in seconds of the action time.

Pause time: MINUTES [from 0 to 99]

Determines the duration in 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.

Number cycles: [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.

Time Counting 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 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. 163	PS-KB Portable Scoreboard - KickBoxing 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	Rechargeble battery 12V/7Ah	15.0	12.0	6.5	2.4
Art. 169	Battery charger 100-240Vac/13,8Vdc, for battery art. 828	11.0	3.3	5.0	0.25

PS-KB Portable Scoreboard - KickBoxing

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

FUNZIONAMENTO

Il PS-KB è ideale per le gare di KickBoxing. Inoltre è indicato per gli allenamenti che si svolgono con sequenze di Azione/Pausa.

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.

Caricamento del tempo nel Cronometro

I 3 tasti "LOAD TIME-1", "LOAD TIME-2" e "LOAD TIME-3" caricano tempi di durata diversa per gestire il tempo del Round ed il tempo di pausa (o supplementare) di un incontro. Per modificare tali tempi e per impostare la modalità di conteggio in [avanti] oppure [indietro], vedere il capitolo PROGRAMMAZIONE.

Nella modalità di conteggio in avanti, prima che il cronometro si predisponga a zero, viene visualizzato per 2 secondi il tempo finale di arrivo.

Avvio ed arresto del cronometro

Il tasto "START STOP TIME" consente di

avviare, fermare e far riprendere il conteggio del tempo.

Quando il conteggio del tempo 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.

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 EXITS

Con il tasto "EXIT" 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).

Se in programmazione il parametro "Penalty mode" è =[1], avviene automaticamente il decremento di 1 punto al 2° e al 3° EXIT.

Assegnazione WARNINGS

Con il tasto "WARNING" è possibile accendere, con riempimento in sequenza, i quattro punti luminosi corrispondenti ai quattro Warnings per combattente. Premendo il tasto una quinta volta si spengono tutti e 4.

Se in programmazione il parametro "Penalty mode" è =[1], avviene automaticamente il decremento di 1 punto al 2° e al 3° WARNING.

Assegnazione ROUND

Con il tasto "ROUND" si incrementa la cifra che indica il numero dei Round; dopo il 9 questa si spegne e poi ricomincia da zero. Per spegnerla immediatamente, tenere premuto il tasto per 1 secondo.

Assegnazione Tempo Medico

Con il tasto "Medic time Start-End" si fa partire o terminare il Tempo Medico (valore programmabile). Al termine del Tempo Medico ritorna ad essere visualizzato il precedente valore del cronometro.

Annullamento di un'operazione

Con il tasto "BACK" si annulla l'ultima operazione fatta su tutte le indicazioni (Punteggi, Rounds, Exits, Warnings) 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. 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, 60m, 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"]

Time-1: MINUTI [da 0 a 99]

Definisce i minuti del TIME-1.

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.

Time-1: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi del TIME-1.

Time-2: MINUTI [da 0 a 99]

Definisce i minuti del TIME-2.

Time-2: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi del TIME-2.

Time-3: MINUTI [da 0 a 99]

Definisce i minuti del TIME-3.

Time-3: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi del TIME-3.

Medic Time: MINUTI [da 0 a 99]

Definisce i minuti del Tempo Medico.

Medic Time: SECONDI [da 0 a 59]

Definisce i secondi del Tempo Medico.

Conteggio: [Avanti, Indietro]

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

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.

Penalty mode: [0 - 1]

Se "Penalty mode" = [1] avviene automaticamente la detrazione di un punto al 2° e 3° EXIT e al 2° e 3° WARNING.

Visualizz. Punti: [Yes - No]

Permette di abilitare [Yes] o disabilitare [No] la visualizzazione dei punteggi; funzione utile in alcuni sport o in situazioni che non richiedono tale visualizzazione.

Visualizz. Tempo: [Yes - No]

Permette di abilitare [Yes] o disabilitare [No] la visualizzazione del cronometro; funzione utile in alcuni sport o in situazioni che non richiedono tale visualizzazione.

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. 163	PS-KB Segnapunti Portatile - KickBoxing 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. 169	Carica batteria 100-240Vac/13,8Vdc, per batteria art.828	11,0	3,3	5,0	0,25

PS-KB Portable Scoreboard - KickBoxing

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

ALIMENTATION

Pour l'alimentation électrique depuis le réseau, utiliser l'unité d'alimentation (100-240Vac) fournie.

Pour l'alimentation avec piles, utiliser la pile de 12V optionnelle (art. 828). La durée typique de la pile est de 8 à 10 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 elle se détériore.

FONCTIONNEMENT

PS-KB est l'idéal pour les combats de Kick Boxing (boxe pieds-poings). Il est en outre recommandé pour les entraînements qui se déroulent avec des séquences d'Action/Pause.

Mise en service et arrêt

Mettre en service et éteindre avec la touche "ON-OFF". Quand le PS-KB 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 placée derrière le tableau d'affichage.

Nouveau combat

Pour faire débuter un nouveau combat appuyer sur la touche "NEW Contest". Cela entraînera la mise à zéro de toutes les affichages.

Chargement du chronomètre

Les trois touches "LOAD TIME-1", "LOAD TIME-2" et "LOAD TIME-3" permettent de charger des temps de durée différente pour gérer le temps de round et le temps de pause (ou des prolongations) d'un combat. Pour modifier ces temps et pour régler la modalité de chronométrage en avant ou à rebours, voir le chapitre PROGRAMMATION. Pour la modalité de chronométrage en avant, avant que le

chronomètre se mette à zéro, le temps final d'arrivée est visualisé pendant 2 secondes.

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, alors qu'ils clignotent quand le chronométrage est en cours. A la fin du temps programmé le signal acoustique final se déclenche.

Attribution des points

Les touches "+1", "+2", "+3" augmentent les points selon la valeur indiquée sur les touches. La touche "-1" diminue les points d'une unité.

Attribution des sorties de tapis

La touche "EXIT" augmente le nombre de sorties de tapis attribuées aux lutteurs; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à zéro. Pour l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde; réappuyer sur la touche pour la rallumer (sur zéro).

Si le paramètre de programmation "Penalty mode" =[1], les points du lutteur sont automatiquement diminués d'1 point lors de la 2ème et 3ème sortie de tapis.

Attribution des Avertissements

Avec la touche "WARNING" il est possible d'allumer, avec remplissage en séquence, les quatre lampes correspondant aux quatre avertissements par athlète. En appuyant sur la touche une cinquième fois tous les quatre lampes s'éteignent.

Si le paramètre de programmation "Penalty mode" =[1], les points du lutteur sont automatiquement diminués d'1 point lors du 2ème et 3ème avertissement.

Attribution des Rounds

La touche "PERIOD" augmente le chiffre indiquant le nombre de rounds; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à zéro. Pour l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

Attribution de temps pour l'intervention médicale

La touche «Medic Time Start-End» permet de lancer ou arrêter le temps attribué pour l'intervention médicale (valeur programmable). Lorsque le temps d'intervention médicale est fini, la valeur précédente du chronomètre est à nouveau affichée.

Annulation d'une opération

La touche "BACK" annule la dernière opération faite sur toutes les indications affichées (points, rounds, sorties de tapis, avertissements), mais le temps du 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. Les seules valeurs affichées sont le temps d'action ou de pause et le nombre de cycles Action-Pause effectués.

Pour faire débuter une séance d'entraînement, appuyer sur la touche "NEW Training" puis sur la touche "START STOP TIME" pour faire partir ou 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 le symbole [#] 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 du pupitre 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 il est possible d'avoir des câbles de 2,5m, 15m, 30m, 60m, 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 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 COMBAT 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" il est possible d'accéder et modifier seulement les paramètres qui concernent 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 COMBAT

["PROGRAMMATION COMBAT"]

Time-1: MINUTES [de 0 à 99]

Définit les minutes de durée du TIME-1.

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.

Time-1: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de durée du TIME-1.

Time-2: MINUTES [de 0 à 99]

Définit les minutes de durée du TIME-2.

Time-2: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de durée du TIME-2.

Time-3: MINUTES [de 0 à 99]

Définit les minutes de durée du TIME-3.

Time-3: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de durée du TIME-3.

Medic Time: MINUTES [de 0 à 99]

Définit les minutes de durée de l'intervention médicale.

Medic Time: SECONDES [de 0 à 59]

Définit les secondes de durée de l'intervention médicale.

Compte: [En avant, Arebours]

Définit si le chronométrage se fait en avant ou à rebours.

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 en fin de temps ; sélectionner: [1] = son trilliant, [2] = son continu, [3] = son intermittent.

Penalty mode: [0-1]

Si le paramètre "Penalty mode" =[1], les points du lutteur sont automatiquement diminués d'1 point lors de la 2ème et 3ème sortie de tapis et lors du 2ème et 3ème avertissement.

Affichage points: [Yes - No]

Permet d'habiliter [Yes] ou de bloquer [No] l'affichage des points; fonction d'utilité pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette affichage.

Affichage temps: [Yes - No]

Permet d'habiliter [Yes] ou de bloquer [No] l'affichage du chronomètre; fonction d'utilité pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette affichage. Appuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

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 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 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 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. 163	PS-KB Portable Scoreboard - Kick-Boxing 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. 169	Chargeur de batterie 100-240Vac/13,8Vdc, pour batterie art. 828	11,0	3,3	5,0	0,25

PS-KB Portable Scoreboard - KickBoxing

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

ALIMENTACIÓN

Para alimentar el equipo con la red eléctrica usar el alimentador (100-240Vac) 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 correspondiente (Art. 169): no dejar la batería descargada ya que se deteriora.

FUNCIONAMIENTO

El PS-KB es ideal para las competiciones de KickBoxing. Además es indicado para los entrenamientos que se desarrollan con secuencias de Acción/Descanso.

Encendido y apagado

El marcador se enciende y se apaga con la tecla "ON-OFF". Cuando está apagado, el letrero [OFF] se queda encendido en la pantalla de la consola para indicar que llega corriente al marcador.

Indicaciones en pantalla

Todas las indicaciones mostradas en el marcador aparecen también en la pantalla de la consola puesta detrás de éste .

Inicio de un nuevo Combate

Para iniciar un nuevo Combate presionar la tecla "NEW Contest". Esto pondrá en cero de todas las indicaciones visualizadas.

Carga de tiempo en el cronómetro

Las 3 teclas "LOAD TIME-1", "LOAD TIME-2 y "LOAD TIME-3" cargan tiempos de duración diferentes para controlar el tiempo de cada asalto y el tiempo de descanso (o extra) de un combate. Para modificar tales tiempos y para establecer la modalidad de la cuenta [adelante] o [atrás] ver el capítulo PROGRAMACIÓN.

En la modalidad de cuenta adelante, antes de que el cronómetro se ponga en cero, se visualiza el tiempo final de llegada durante 2 segundos.

Puesta en marcha y detención del cronómetro

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

Cuando la cuenta del tiempo está parada, los 2 puntos de separación entre los minutos y los segundos están encendidos de forma fija, en caso contrario están intermitentes.

Cuando termina el tiempo establecido, se emite la señal sonora que indica el final.

Asignación de puntos

Con las teclas "+1", "+2", "+3" se incrementan los puntos según el valor indicado en cada tecla. Con la tecla "-1" se resta un punto a la puntuación obtenida.

Asignación de salidas del cuadrilátero

Con la tecla "EXIT" se incrementa el número de salidas del cuadrilátero asignadas al atleta; después del 9, el dígito correspondiente se apaga y luego comienza nuevamente desde cero. Para apagarlo inmediatamente, mantener presionada la tecla durante 1 segundo y volver a presionarla para encenderla (en cero). Si durante la programación el parámetro "Penalty mode" es igual a [1], automáticamente se resta 1 punto en la 2ª y 3ª salida del cuadrilátero.

Asignación de Amonestaciones

Con la tecla "WARNING" es posible encender, en secuencia los cuatro pilotos correspondientes a las cuatro amonestaciones por atleta. Si se presiona la tecla una quinta vez se apagan los cuatro pilotos.

Si durante la programación el parámetro "Penalty mode" es igual a [1], automáticamente se resta 1 punto en la 2ª y 3ª Amonestación.

Asignación de Asaltos

Con la tecla "PERIOD" se incrementa el dígito que indica el número de asaltos; después del 9 se apaga y comienza nuevamente desde cero. Para apagarlo inmediatamente, mantener presionada la tecla durante 1 segundo.

Asignación de tiempo de supervisión médica

Con la tecla «Medic Time Start-End» se inicia o se finaliza el tiempo de supervisión médica (valor programable). Cuando el tiempo de supervisión médica finaliza, se vuelve a visualizar el valor anterior del cronómetro.

Anulación de una operación

Con la tecla "BACK" se anula la última operación hecha para todas las indicaciones (puntos, asaltos, salidas del cuadrilátero, amonestaciones) pero NO se modifica el tiempo del cronómetro. Como máximo, se pueden anular las últimas 3 asignaciones.

Inicio de un nuevo Entrenamiento

La tecla "NEW Training" pone el marcador en modo de funcionamiento como temporizador para entrenamiento. Se visualiza solamente el tiempo de acción o de descanso y el número de ciclos acción-descanso realizados. Para iniciar un sesión de entrenamiento, presionar la tecla "NEW Training" y luego la tecla "START STOP TIME" para iniciar o detener la cuenta del tiempo. Ver el capítulo PROGRAMACIÓN para configurar el tiempo de acción, de descanso y el número de ciclos

Señales sonoras

Con la tecla "SOUND" se acciona manualmente la señal sonora (con el tipo de sonido y volumen determinados 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 emite ninguna señal sonora cuando finaliza el tiempo.

CONEXIÓN DE VARIOS MARCADORES

Es posible conectar varios marcadores entre ellos, puestos en diferentes lugares, mejorando de esta manera, la visibilidad 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; enchufar un conector en el puerto "OUT", situado en el lado izquierdo de la consola del marcador 1, y el otro conector en el puerto "IN" del marcador 2 en el cual se repetirán las indicaciones en pantalla. Hay cables de 2,5m, 15m, 30m, 60m, 100m disponibles a petición del cliente.

Siguiendo este esquema se pueden conectar en cascada varios marcadores entre ellos.

PROGRAMACIÓN

Selección Idioma

Presionar la tecla "PROG IN-OUT" durante 2 segundos y luego con las teclas "+" y "-" seleccionar el idioma preferido.

Presionar nuevamente "PROG IN-OUT" para terminar la programación del idioma.

El marcador puede encontrarse en el modo de funcionamiento COMBATE, 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 para dicho 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 mantenerlas presionadas para variar rápidamente. Usar la teclas "NEXT" para pasar al parámetro siguiente.

Menú de programación COMBATE ["PROGRAMACION COMBATE"]

Time-1: MINUTOS [desde 0 hasta 99]
Determina los minutos de duración del TIME-1. Usar las teclas "+" y "-" para cambiar el valor. Mantenerlas presionadas para variar rápidamente. Presionar "NEXT" para pasar al parámetro siguiente o "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

Time-1: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]
Determina los segundos de duración del TIME-1.

Time-2: MINUTOS [desde 0 hasta 99]
Determina los minutos de duración del TIME-2.

Time-2: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]
Determina los segundos de duración del TIME-2.

Time-3: MINUTOS [desde 0 hasta 99]
Determina los minutos de duración del TIME-3.

Time-3: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]
Determina los segundos de duración del TIME-3.

Medic Time: MINUTOS [desde 0 hasta 99]
Determina los minutos de duración del tiempo de supervisión médica.

Medic Time: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]
Determina los segundos de duración del tiempo de supervisión médica.

Cuenta: [Adelante, Atrás]

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

Volumen sonido: [3 - 2 - 1 - 0]

Determina la intensidad de la señal sonora; seleccionar: [3] = Alto , [2] = Medio , [1] = Bajo , [0] = Apagado.

Tipo de sonido: [1 - 2 - 3]

Determina el tipo de la señal sonora para indicar el final del tiempo; seleccionar: [1] = sonido vibrante, [2] = sonido continuo, [3] = sonido intermitente.

Penalty mode: [0-1]

Si el parámetro "Penalty mode" es igual a [1], automáticamente se resta 1 punto en la 2ª y 3ª salida del cuadrilátero y en la 2ª y 3ª amonestación.

Visualiz. puntos: [Yes - No]

Permite habilitar [Yes] o inhibir [No] la visualización de los puntos; función útil en algunos deportes o en situaciones que no requieren tal visualización.

Visualiz. tiempo: [Yes - No]

Permite habilitar [Yes] o inhibir [No] la visualización del cronómetro; función útil en algunos deportes o en situaciones que no requieren tal visualización. Presionar "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

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 rápidamente.

Presionar "NEXT" para pasar al parámetro siguiente o "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

Tiempo acción: SEGUNDOS [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos del Tiempo de acción.

Tiempo descanso: MINUTOS [desde 0 hasta 99]

Determina los minutos del Tiempo de descanso 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/Descanso. 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, Atrás]

Determina el modo de cuenta del tiempo.

Volumen sonido: [3 - 2 - 1 - 0]

Determina la intensidad de la señal sonora; seleccionar [3] = Alto , [2] = Medio , [1] = Bajo , [0] = Apagado.

Tipo de sonido: [1 - 2 - 3]

Determina el tipo de señal sonora 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 de la factura, 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. 163	PS-KB Portable Scoreboard - KickBoxing 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. 169	Cargador de batería 100-240Vac/13,8Vdc, para batería art. 828	11,0	3,3	5,0	0,25

PS-KB Portable Scoreboard - KickBoxing

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-KB ist ideal für KickBoxen Wettkämpfe. Außerdem eignet es sich für Trainingsaktivitäten bei denen die Dauer von Aktions/Pausensequenzen vorprogrammiert wird.

Ein- und Ausschalten

Mit der Taste "ON-OFF" ein- und ausschalten. Wenn das Gerät ausgeschaltet ist, erscheint auf dem Display der Bedienkonsole 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 Bedienkonsole, 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.

Laden der Zeit im Chronometer

Mit den 3 Tasten "LOAD TIME-1", "LOAD TIME-2" und "LOAD TIME-3" werden verschieden lang dauernde Zeiten geladen, um die Aktionszeit und Pausenzeit (oder Verlängerungszeit) eines Kampfes zu verwalten. Zur Änderung dieser Zeiten und zur Einstellung der Zeitzählungsart, nämlich [vorwärts] oder [zurück], verweisen wir auf das Kapitel PROGRAMMIERUNG.

Bei der Zeitzählung vorwärts wird, bevor der

Chronometer sich auf Null stellt, 2 Sekunden lang die Zeit bis zum Kampfbeginn angezeigt.

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.

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.

Anzeige der "Exits"

Mit der Taste "EXIT" 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.

Wenn in Programmierung der Parameter "Penalty mode" =[1] ist, wird automatisch beim 2. und 3. EXIT 1 Punkt abgezogen.

Anzeige der "Warnings"

Mit der Taste "WARNING" können die vier Leuchtpunkte in der Reihenfolge eingeschaltet werden. Die vier Leuchtpunkte entsprechen den vier Warnings pro Athlet. Wird die Taste ein fünftes Mal gedrückt, werden alle 4 Leuchtpunkte auf ein Mal ausgeschaltet.

Wenn in Programmierung der Parameter "Penalty mode" =[1] ist, wird automatisch beim 2. und 3. WARNING 1 Punkt abgezogen.

Anzeige der "Rounds"

Mit der Taste "PERIOD" wird die Ziffer erhöht, welche die Anzahl der Rounds angibt; nach der Ziffer 9 schaltet sich die Ziffer aus und beginnt von Null. Zum sofortigen Löschen die Taste 1 Sekunde lang gedrückt halten.

Zuweisung Arzt-Zeit

Mit der Taste «Medic Time Start-End» beginnt oder endet die Arzt-Zeit (programmierbarer Wert). Bei Ende der Arzt-Zeit wird der vorhergehende Wert des Chronometers erneut angezeigt.

Löschen eines Eingabevorgangs

Mit der Taste "BACK" wird die zuletzt vorgenommene Eingabe von allen Angaben (Punktezahl, Rounds, Exits, Warnings) 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. Es werden daher nur die Aktions- oder Pausenzeit und die Zyklanzahl Aktion/Pause durchgeführt.

Zum Start eines Trainings, 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 Bedienkonsole 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 Bedienkonsole 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, 60m, 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"]

Time-1: MINUTEN [von 0 bis 99]

Legt die Minuten der TIME-1 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.

Time-1: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Legt die Sekunden der TIME-1 fest.

Time-2: MINUTEN [von 0 bis 99]

Legt die Minuten der TIME-2 fest.

Time-2: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Legt die Sekunden der TIME-2 fest.

Time-3: MINUTEN [von 0 bis 99]

Legt die Minuten der TIME-3 fest.

Time-3: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Legt die Sekunden der TIME-3 fest.

Medic Time: MINUTEN [von 0 bis 99]

Legt die Minuten der Arzt-Zeit fest.

Medic Time: SEKUNDEN [von 0 bis 59]

Legt die Sekunden der Arzt-Zeit fest.

Zählung: [Vorwärts, rückwärts]

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

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 Kampfzeit fest: [1] = Trillerton [2] = anhaltender Ton [3] = Intermittenzton.

Penalty mode: [0-1]

Wenn der Parameter "Penalty mode" =[1] ist, wird automatisch beim 2. und 3. EXIT, und beim 2. und 3. WARNING 1 Punkt abgezogen.

Punktezahlanzeige: [Yes - No]

Ermöglicht das Einschalten [Yes] oder Ausschalten [No] der Anzeige der Punktezahlen; nützliche Funktion für andere Sportarten, die diese Art von Anzeige nicht erfordern.

Zeitanzeige: [Yes - No]

Ermöglicht das Einschalten [Yes] oder Ausschalten [No] der Anzeige des Chronometers; nützliche Funktion für andere Sportarten, die diese Art von Anzeige nicht erfordern.

Zum Abschließen der Programmieren "PROG IN-OUT" drücken.

Programmierungs menü 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 "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 Kampfzeit 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. 163	PS-KB Portable Scoreboard - KickBoxing 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. 169	Aufladegerät 100-240Vac/13,8Vdc, für Batterie art. 828	11,0	3,3	5,0	0,25

