

PLAY6 PLAY8 PLAY6T

ITALIANO SEGNAPUNTI ELETTRONICI

ENGLISH ELECTRONIC SCOREBOARDS

DEUTSCH ELEKTRONISCHE PUNKTEZÄHLER

FRANÇAIS COMPTEUR ÉLECTRONIQUE

ESPAÑOL MARCADORES DE PUNTOS ELECTRONICOS

PLAY6



PLAY8



PLAY6T



OPTIONALS



REMOTE CONTROL

TELE-IR

ITALIANO

ISTRUZIONI TECNICHE

PLAY6 - PLAY8 - PLAY6T

INSTALLAZIONE

Inserire la spina in una presa 220 VAC oppure, per un collegamento diretto, svitare le viti sul retro e togliere il coperchio, quindi collegarsi alla morsettiera staccando il cavo esistente.

ATTENZIONE: PRIMA DI APRIRE L'INVOLUCRO TOGLIERE LA TENSIONE DI ALIMENTAZIONE.

Alimentazione: 220 VAC, 50-60 Hz, 40 mA MAX. Apparecchiatura in Classe II.

Il costruttore declina ogni responsabilità in caso di manomissione alle proprie apparecchiature. La presa di corrente deve essere in prossimità dell'apparecchiatura e facilmente accessibile. Se è necessario il collegamento permanente alla rete di alimentazione, questo deve essere effettuato da personale qualificato che deve prevedere un dispositivo di sezionamento accessibile.

FUNZIONI COMUNI

Accendere e spegnere col tasto **ON/OFF**. Il tasto **START** azzerà i punteggi per un inizio partita.

Digitare il valore che si vuole sommare dal lato interessato e dopo 3 secondi avverrà la somma automatica.

Utilizzare il tasto **(-)** per sottrarre ed il tasto **(C)** per cancellare in caso di errore. Premendo ripetutamente **MEMORY** si visualizzano retrocedendo i 4 ultimi punteggi assegnati per un eventuale controllo.

Per il conteggio di partite vinte premere **MATCH COUNT**. Quindi usare **START** per azzerare ed i tasti **(1)** e **(-)** per incrementare e decrementare. Ripremere **MATCH COUNT** per tornare ai punteggi.

Premendo il tasto **2 or 6 PLAYERS** è possibile visualizzare i punteggi di 6 giocatori. Sul lato verde si seleziona il giocatore e sul rosso si segna il punteggio relativo.

Volume del suono. È regolabile in 4 valori: MAX. - MEDIO - MIN. - OFF. Mantenere premuti entrambi i tasti rossi **(0)** e **(C)** finché si ottiene l'intensità del suono desiderata.

PLAY 8 FUNZIONI AGGIUNTE

I display gialli possono essere azzerati ed incrementati dai rispettivi tasti gialli. Il tasto **CARAMB. AVERAGE** è usato solo nella carambola per visualizzare la media e cioè il rapporto fra punteggio e num. riprese che è indicato sul display giallo. La visualizzazione della media avviene in 2 fasi: prima il valore intero e poi i decimali.

PLAY6T FUNZIONI AGGIUNTE

I display gialli svolgono la funzione di cronometro all'indietro. Il tasto **ON-OFF TIMER** accende e spegne il cronometro. I tasti **START-TIME1** e **START-TIME2** fanno partire il cronometro con i tempi preimpostati TIME1 e TIME2. I tasti **STOP** e **CONTINUE**, rispettivamente fermano e fanno ripartire il cronometro. TIME1 e TIME2 si possono impostare tenendo premuto **START-TIME1** o **START-TIME2** e incrementando o decrementando con i tasti gialli **(+)** e **(-)**. TIME1 può essere programmato da 5 a 90 secondi, mentre TIME2 da 2 a 9 minuti.

OPTIONALS

TELE-IR

(telecomando ad infrarossi)

Ogni segnapunti opera con un solo telecomando alla volta. Per sintonizzare un segnapunti con un telecomando: posizionarsi davanti al segnapunti e tenere premuto il tasto **ON-OFF** del telecomando finché il segnapunti non si sarà acceso e spento per almeno 6 volte. Questa operazione richiederà circa 20 secondi. Durante la sintonizzazione di un segnapunti, qualora nello stesso locale ve ne fossero altri, ostacolare la ricezione del telecomando da parte di questi ultimi.

Alimentazione: batteria alcalina 9 Volt.

Autonomia: circa 140.000 operazioni.

Portata: 15 metri.

REMOTE CONTROL

(tastiera separata con cavo di 7 mt.)

Fissare la tastiera nella posizione più comoda per l'operatore mediante le due viti frontali.

CODICI ARTICOLI

Art. 360 PLAY6 nero.

Art. 380 PLAY8 nero.

Art. 362 PLAY6T nero.

esempi:

Art. 380C= PLAY8 nero con
REMOTE CONTROL

Art. 360RT= PLAY6 radica con
telecomando.

optionals:

+ **R** radica.

+ **M** mogano.

+ **T** con TELECOMANDO ad infrarossi.

+ **C** con REMOTE CONTROL.

PLAY6 - PLAY8 - PLAY6T

INSTALLATION

Insert the plug in a 220 VAC outlet, or if you want a direct connection loosen the screws on the back and take off the cover, then connect the device to the keyboard by detaching the existing cord.

ATTENTION: REMOVE THE POWER SUPPLY BEFORE OPENING THE CASE.

Power supply: 220VAC, 50-60Hz, 40 mA MAX. Equipment: Class II.

The producer declines every responsibility in case the equipment is tampered with.

The power outlet must be near the appliance and easily accessible.

If the appliance has to be connected to the power supply permanently, its connection must be carried out by qualified personnel who must install an external cutoff device in an easily accessible position.

COMMON OPERATION

Turn on and off using the **ON/OFF** button. The **START** button will return the score to zero to begin a new game. Indicate the figure you wish to sum up of the side involved and after three seconds you will get the sum automatically. Use the **(-)** button to subtract and the **(C)** button to cancel in case of error.

By pressing **MEMORY** repeatedly, you will be shown the last four scores in reverse order, so you can check them.

For a count of games won, push the **MATCH COUNT** button. Then use the **START** button to return the numbers to zero and the **(1)** and **(-)** buttons to go up or down. Push the **MATCH COUNT** button once again to get back to the point scores.

By pushing the button labelled **2 or 6 PLAYERS**, you can get a showing of the points for six players. The player appears on the green side and his respective score on the red side.

Sound volume. You can adjust it to four levels: MAX. - MEDIUM - MIN. - OFF. Keep pressed both the red keys **(0)** and **(C)** until you hear the requested sound intensity.

PLAY8 ADDED FUNCTIONS

The yellow display may be returned to zero and moved up by the corresponding yellow buttons. The **CARAMB. AVERAGE** button is used only in carambole to show the average - i.e., the ratio between points and the number of innings (or turns taken) indicated on the yellow display terminal. The flashing of that average takes place in two stages: first the full figure and then the decimal part.

PLAY6T ADDED FUNCTIONS

The yellow displays work as a reverse timer. Use the **ON-OFF TIMER** button to turn the timer on and off. The **START-TIME1** and **START-TIME2** buttons make the timer start with set times TIME1 and TIME2. The **STOP** and **CONTINUE**, buttons make the timer start and resume, respectively. To program TIME1 and TIME2, press and keep pressed the **START-TIME1** or **START-TIME2** buttons and increase or decrease the value using the yellow **(+)** and **(-)** buttons. TIME1 can be programmed from 5 to 90 seconds, whilst TIME2 can be programmed from 2 to 9 minutes.

OPTIONALS

TELE-IR

(infrared telecontrol)

Every scoreboard can work with only one remote control at a time. To tune in a scoreboard with a remote control: stand in front of the scoreboard and keep pressed the **ON-OFF** button on the remote control until the scoreboard turns on and off at least 6 times. This operation takes about 20 seconds. If there are other scoreboards in the same room while tuning, block their reception of the remote control. Power supply: with a 9-Volts alkaline battery. Lifespan: about 140.000 operations. Range: 15 m.

REMOTE CONTROL

(separate keyboard with 7 m long cable).

Fasten the keyboard in the most comfortable position for the operator, using the two front screws.

ARTICLE CODES

Art. 360 PLAY6 black.

Art. 380 PLAY8 black.

Art. 362 PLAY6T black.

optionals:

+ **R** briar.

+ **M** mahogany.

+ **T** with TELE-IR.

+ **C** with REMOTE CONTROL.

Examples :

Art. 380C= PLAY8 black with

REMOTE CONTROL

Art.360RT= PLAY6 briar with

TELE-IR.

PLAY6 - PLAY8 - PLAY6T

INSTALLATION

Den Stecker an eine 220 VAC-Steckdose anschliessen. Für eine direkte Verbindung, Lösen der Schrauben auf der Rückseite und Entfernen des Deckels, danach an das Klemmenbrett anschließen, wobei das bestehende Kabel zu entfernen ist.

ACHTUNG: VOR DEM ÖFFNEN DES GEHÄUSES MÜSSEN SIE DEN APPARAT VON DER NETZSPANNUNG TRENNEN.

Stromversorgung: 220 VAC, 50-60 Hz, 40 mA MAX. Apparatur der Klasse II.

Der Hersteller lehnt jede Verantwortung im Falle einer Abänderung seiner Geräte ab. Der Stromanschluß sollte sich in der Nähe des Apparates befinden und leicht zugänglich sein. Falls ein fester Anschluß an das Stromversorgungsnetz erforderlich ist, muß dieser von Fachpersonal ausgeführt werden, das eine Trennbuchse leicht zugänglich anbringen sollte.

ALLGEMEINE FUNKTIONEN

Ein- und Ausschalten mit der Taste **ON/OFF**. Die Taste **START** nullt die Punktezahlen für den Spielbeginn. Den Wert eingeben, den man auf der gewünschten Seite summieren möchte, und nach 3 Sekunden erhält man automatisch die Summe. Verwenden der Taste **(-)**, um abzuziehen und der Taste **(C)**, um im Falle eines Fehlers zu löschen. Nach wiederholtem Drücken von **MEMORY** werden unter Zurückstufung die 4 letzten vergebenen Punktezahlen zur eventuellen Kontrolle angezeigt. Zum Zählen der gewonnenen Partien wird **MATCH COUNT** gedrückt. Danach verwendet man **START**, um zu nullen und die Tasten **(1)** und **(-)**, um zu erhöhen oder zu vermindern. Erneutes Drücken von **MATCH COUNT**, um wieder zu den Punktezahlen zu gelangen. Durch Drücken der Taste **2 or 6 PLAYERS** ist es möglich, die Punktezahlen von 6 Spielern anzuzeigen. Auf der grünen Seite wird der Spieler gewählt und auf der roten Seite wird die entsprechende Punktezahl angezeigt.

Lautstärke. Sie ist nach vier Stufen verstellbar: Max. - Mittlere - Min. - Aus. Auf die beiden roten Tasten **(0)** und **(C)** gedrückt halten, bis die gewünschte Lautstärke erreicht wird.

PLAY 8 ZUSATZFUNKTIONEN

Die gelben Anzeigen können mit den entsprechenden gelben Tasten genullt und erhöht werden. Die Taste **CARAMB. AVERAGE** wird nur bei der Karambolage verwendet, um den Mittelwert anzuzeigen, d.h. das Verhältnis zwischen Punktezahlen und der Anzahl der Wiederbeginne, die auf der gelben Anzeige angegeben ist. Die Anzeige des Mittelwertes erfolgt in 2 Phasen: zuerst der Gesamtwert und dann die Dezimalen.

PLAY6T ZUSATZFUNKTIONEN

Die gelben Displays haben die Funktion einer rückwärtslaufenden Stoppuhr. Die Taste **ON-OFF TIMER** startet und hält die Stoppuhr an. Die Tasten **START-TIME1** und **START-TIME2** starten die Stoppuhr mit den zuvor eingegebenen Zeiten TIME1 und TIME2. Die Tasten **STOP** und **CONTINUE** stoppen und starten jeweils die Stoppuhr. TIME1 und TIME2 können eingestellt werden indem man **START-TIME1** und **START-TIME2** gedrückt hält und gleichzeitig mit den gelben Tasten **(+)** und **(-)** erhöht oder erniedrigt. TIME1 kann von 5 bis 90 Sekunden programmiert werden, TIME2 hingegen von 2 bis 9 Minuten.

OPTIONAL

TELE-IR (Fernbedienung)

Jeder Punkteähler kann jeweils nur von einer Fernbedienung gesteuert werden. Abstimmung eines Punkteählers auf eine Fernbedienung: Man stelle sich vor den Punkteähler und halte die Taste **ON-OFF** der Fernbedienung gedrückt, bis der Punkteähler sich mindestens 6-mal an- und ausgestellt hat. Dieser Vorgang dauert zirka 20 Sekunden. Falls während der Abstimmung eines Punkteählers im gleichen Raum noch andere Punkteähler sein sollten, müssen diese vom Empfang der Fernbedienung abgeschmiert werden. Versorgung: mit Alkalibatterie 9 Volt. Betriebsautonomie: etwa 140 000. Arbeitsgänge. Reichweite: 15 m..

REMOTE CONTROL

(Tastatur getrennt, verbunden durch 7m kabel)

Die Tastatur mit den beiden Frontschrauben in der für den Bediener am besten erreichbaren Position befestigen.

ARTIKELNUMMERN

Art. 360 PLAY6 schwarz.

Art. 380 PLAY8 schwarz.

Art. 362 PLAY6T schwarz.

optional:

+ **R** Bruyère.

+ **M** Mahagoni.

+ **T** mit TELE-IR.

+ **C** mit REMOTE CONTROL.

Beisp.:

Art. 380C= PLAY8 schwarz

mit REMOTE CONTROL

Art.360RT= PLAY6 Bruyère

mit TELE-IR.

PLAY6 - PLAY8 - PLAY6T**INSTALLATION**

Brancher sur une prise 220 VAC, ou bien, pour le branchement direct, dévisser les vis postérieures et enlever le couvercle. Brancher sur les plots après avoir enlevé le câble d'origine.

ATTENTION: AVANT D'OUVRIER LE BOÎTIER, COUPER IMPÉRATIVEMENT LA TENSION D'ALIMENTATION.

Alimentation: 220VAC, 50-60Hz, 40 mA.

Appareillage: II Classe.

Le Constructeur décline toute responsabilité en cas de modification des propres appareils.

La prise de courant doit se trouver à proximité de l'appareil et être facilement accessible.

Si un branchement permanent au réseau d'alimentation s'impose, celui-ci doit être effectué par un personnel qualifié qui doit prévoir un sectionneur extérieur facilement accessible.

FONCTIONS COMMUNES

Allumer et éteindre avec le bouton **ON/OFF**.

Le bouton **START** remet au zéro pour une nouvelle partie. Taper la valeur que l'on veut ajouter du côté intéressé; la somme sera affichée automatiquement après 3 secondes. Utiliser le bouton **(-)** pour soustraire et le bouton **(C)** pour effacer en cas d'erreur.

En tapant plusieurs fois le bouton **MEMORY**, on affiche les 4 derniers scores pour pouvoir les contrôler.

Pour compter les parties gagnées taper **MATCH COUNT**.

Taper **START** pour remettre au zéro, puis les boutons **(1)** et **(-)** pour augmenter ou diminuer.

Taper a nouveau **MATCH COUNT** pour revenir au score.

En tapant le bouton **2 or 6 PLAYERS** il est possible d'afficher les scores de 6 joueurs. Du côté vert, on sélectionne le joueur et sur le rouge, on marque les points relatifs.

Volume son. Il est réglable en quatre niveaux: MAX. - MOYEN - MIN. - ETEINT. Continuer à appuyer en même temps sur les boutons rouges **(0)** et **(C)** jusque l'on arrive à l'intensité du son désirée.

PLAY8**FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES**

Les afficheurs jaunes peuvent être mis au zéro et augmentés avec les boutons correspondantes jaunes. Le bouton **CARAMB. AVERAGE** n'est utilisée que pour la carambole pour afficher la moyenne, c'est-à-dire le rapport entre le score et le nombre de reprises qui est indiqué sur l'afficheur jaune. L'affichage de la moyenne se fait en deux phases: d'abord la valeur entière, puis les décimales.

PLAY6T**FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES**

Les afficheurs jaunes accomplissent la fonction de chronomètre à l'arrière. Le bouton **ON-OFF TIMER** allume et éteint le chronomètre. Les boutons **START-TIME1** et **START-TIME2** actionnent le chronomètre avec les temps introduits TIME1 et TIME2. Le bouton **STOP** et **CONTINUE** respectivement arrêtent et réactivent le chronomètre. TIME1 et TIME2 peuvent être introduits en tenant appuyé **START-TIME1** ou **START-TIME2** et en ajoutant ou en soustrayant avec les boutons jaunes **(+)** et **(-)**. TIME1 peut être programmé de 5 à 90 secondes, tandis que TIME2 de 2 à 9 min.

OPTIONALS**TELE-IR**

(télécommande aux infrarouges)

Chaque compteur fonction avec une seule télécommande par fois. Pour syntoniser un compteur avec une télécommande: se mettre en face du compteur et tenir appuyé le bouton **ON-OFF** de la télécommande jusqu'à le compteur aura clignoté pour 6 fois au moins. Cette opération requiert environ 20 secondes. Pendant la syntonisation d'un compteur, si il y avait d'autres dans le même lieu, il faut empêcher la réception de la télécommande par les autres.

Alimentation: avec piles de 9-Volts alcalines. Autonomie: environ 140.000 opérations. Portée: 15 m.

REMOTE CONTROL

(clavier disloqué avec câble 7 m)

Fixer le clavier dans la position la plus commode pour l'opérateur par les deux vis antérieures.

CODES ARTICLES

Art. 360 PLAY6 noir.

Art. 380 PLAY8 noir.

Art. 362 PLAY6T noir.

optionals:

+ **R** bruyère.

+ **M** acajou.

+ **T** avec TELE-IR.

+ **C** avec REMOTE CONTROL.

Exemple:

Art. 380C= PLAY8 noir

avec REMOTE CONTROL

Art. 360RT= PLAY6

bruyère avec TELE-IR.

PLAY6 - PLAY8 - PLAY6T**INSTALACION**

Introducir el enchufe en una toma 220 VAC, o, para una conexión directa, sacar los tornillos de la parte de atrás y quitar la tapa, luego empalmarlo al tablero de bornes desconectando el cable existente.

ATENCION: ANTES DE ABRIR EL EMBALAJE DESCONECTAR EL APARATO.

Alimentación: 220VAC, 50-60Hz, 40 mA.

Equipo: II Clase.

El constructor declara toda responsabilidad en caso de daños provocados a los aparatos.

La presa de corriente debe estar próxima al aparato y ser accesible.

Si es necesaria la conexión permanente a la red de alimentación, la debe realizar personal calificado que debe prever un dispositivo de seccionamiento externo fácilmente accesible.

FUNCIONES COMUNES

Encender y apagar con el pulsante **ON/OFF**.

El pulsante **START** reduce a cero el tanteo para poder comenzar el partido.

Digitar el valor que se quiere sumar a la parte interesada y después de 3 segundos aparecerá la suma automática.

Utilizar el pulsante **(-)** para restar y el pulsante **(C)** para cancelar en caso de error.

Apretando repetidamente **MEMORY** se visualizan retrocediendo los 4 últimos tanteos asignados, si se desea controlar.

Para el cálculo de los partidos ganados apretar **MATCH COUNT**.

Luego usar **START** para reducir a cero, y los pulsantes **(1)** y **(-)** para incrementar y decrementar.

Volver a apretar **MATCH COUNT** para volver a los tanteos.

Apretando el pulsante **2 or 6 PLAYERS** es posible visualizar los tanteos de 6 jugadores. En el lado verde se selecciona el jugador y en el lado rojo se indica el correspondiente tanteo.

Volumen del sonido. Tiene 4 valores de regulación: MAX. - MEDIO - MIN. - OFF.

Mantener apretadas las dos teclas rojas **(0)** y **(C)** hasta obtener la intensidad de sonido deseada.

PLAY8**FUNCIONES ADICIONALES**

Los visualizadores amarillos pueden reducirse a cero o incrementarse por medio de los relativos pulsantes amarillos. El pulsante **CARAMB. AVERAGE** se usa sólo en la carambola para visualizar el promedio, es decir la relación entre el puntaje y núm. de vueltas que está indicado en el visualizador amarillo. La visualización del promedio se realiza en 2 fases: primero el valor entero y después los decimales.

PLAY6T**FUNCIONES ADICIONALES**

Los display amarillos ejecutan la función de cronometro hacia atrás. La tecla **ON-OFF TIMER** enciende y apaga el cronometro. Las teclas **START-TIME1** y **START-TIME2** hacen partir el cronometro con los tiempos preseleccionados TIME1 y TIME2. Las teclas **STOP** y **CONTINUE**, respectivamente frenan y hacen que vuelva a partir el cronometro, TIME1 y TIME2 se pueden seleccionar manteniendo apretado el **START-TIME1** o el **START-TIME2** e incrementando o decrementando con las teclas amarillas **(+)** y **(-)**. TIME1 se puede programar de 5 a 90 segundos, mientras TIME2 de 2 a 9 minutos.

OPCIONALES**TELE-IR** (telemando a infrarrojos)

Cada marcador de puntos funciona con un solo telemando a la vez. Para sintonizar un marcador con un telemando: ubicarse delante del marcador y tener apretada la tecla **ON-OFF** del telemando hasta que el marcador se encienda y se apague al menos 6 veces. Esta operación requiere aprox. 20 segundos. Durante la sintonización de un marcador, si en el mismo local hubiera otros, obstaculizar la recepción del telemando por parte de estos. Alimentación: con batería 9 Voltios alcalina. Autonomía: aprox. 140.000 operaciones. Alcance: 15 metri.

REMOTE CONTROL

(teclado separado con un cable de 7m) Fijar el teclado en la posición más cómoda para el operador mediante los dos tornillos delanteros.

CODIGOS ARTICULOS

Art. 360 PLAY6 negro.

Art. 380 PLAY8 negro.

Art. 362 PLAY6T negro.

opcionals:

+ **R** brezo.

+ **M** caoba.

+ **T** con TELE-IR.

+ **C** con REMOTE CONTROL.

Ejemplos:

Art. 380C= PLAY8 negro

y con REMOTE CONTROL

Art. 360RT= PLAY6 brezo y

con TELE-IR.