

INSTALLATION

Insert the plug in a 220 VAC outlet provided with a grounding system. If you wish to gain access to the inside for reasons of your own, first of all pull the plug out of its electric socket. Then loosen the two screws located on the two corners above the plexiglass, push that plexiglass upward until it separates from the lower portion, and finally pull it downward.

OPERATION

PLAY 14 is a scoreboard which can be used for many games and sports, and its operation varies depending on the game or sport selected through use of the various **START** buttons available.

Here below we shall describe the features common to all the games and then the features particular to the individual game selected.

The **ON/OFF** button turns the scoreboard on and off. The **SOUND ON/OFF** button turns on and off the sound connected to the buttons.

The scoreboard is composed of two UPPER displays, two CENTER displays and two LOWER displays. The LOWER displays show only a single figure and can be used to total up games, penalties, etc. They are all controlled by the respective RED and GREEN buttons **1** and **C** which serve to increase the numbers or reduce them to zero (i.e., turn them back to the beginning). If these buttons are not used, the figures can be made to disappear by moving them ahead until they pass the number 9.

The **MODIFY** button permits you to change the score in the event of error. Push the **MODIFY** button repeatedly until the display to be changed begins to blink, then insert the new figure by using the yellow numbered buttons and confirm that change by pushing the **EXCHANGE** button.

By pressing the **MEMORY** button repeatedly, one can obtain a showing of the last 4 scores registered.

By holding the **MAX. SCORE** button down steadily, one will be able to see the best score obtained by each player in a given inning since the beginning of the game.

Here below there are described operations depending on the sport or game selected through use of one of the **START** buttons. By repeatedly pushing a **START** button, one can alternate the illuminated point below which indicates which player is to begin.

CARAMBOL START

The upper displays show the score and the center displays the number of innings played.

Register the score obtained by using the yellow numbered buttons and after three seconds you will automatically have the total. In case of error, press the **CANCEL** button within three seconds. The — button allows you to subtract.

When there is a change in players, push the **EXCHANGE** button; that operation will likewise increase the inning number.

By holding down the **AVERAGE** button steadily, one gets a showing of the average of points per inning : the full figure will appear on the upper display and the decimal or fractioned figure will appear on the center display.

SNOOKER START

The top or upper display shows the total score, and the center display shows the partial score obtained during the inning in progress.

Register the score obtained by using the yellow numbered buttons and after three seconds you will automatically have the total. In case of error, press the **CANCEL** button within three seconds. The — button allows you to subtract.

Whenever there is a change in players, push the **EXCHANGE** button. The partial score will then be added to the total score.

By holding down the **AVERAGE** button steadily, one gets a showing of the average of points per inning : the full figure will appear on the upper display and the decimal figure will appear on the center display.

POOL START

The top or upper display shows the score, and the center display does not come into use.

Register the score obtained by using the yellow numbered buttons and after three seconds you will automatically have the total. In case of error, press the **CANCEL** button within three seconds. The — button allows you to subtract.

Whenever there is a change in players, push the **EXCHANGE** button. The **AVERAGE** and **MAX.SCORE** buttons do not come into use.

If one wishes to use the middle or center display (penalty count, segments of a single game, etc.), he need simply push **F2** to turn it on and off. If one then wishes to utilize the center display, he need simply push **F1** and then use the yellow numbered buttons.

DARTS START

Push **START DART**, then register the beginning score desired (301, 501, etc.) by using the yellow numbered buttons and, finally, press the **EXCHANGE** button.

The upper displays give the increasing numbers and the center displays show the last score obtained.

Register the score obtained by using the yellow numbered buttons and then press **EXCHANGE**. The — button lets one subtract the points of the 3 darts if so desired (e.g., 15-25-36 **EXCHANGE**).

In case of error, and if the **EXCHANGE** button has not yet been pressed, push **CANCEL**--or else press **MEMORY** and then **CANCEL**.

By holding the **F1** button down, one gets a showing of the number of darts thrown since the beginning of the game.

By holding the **AVERAGE** button down, one gets a showing of the average score per dart: the total figure appears on the upper display and the decimal or fractioned figure appears on the center display.

To get the exact average at the end of a game when it has ended with 1 or 2 darts instead of 3, push the yellow **1** or **2** buttons respectively and then the **AVERAGE** button.

INSTALLATION

Anschließen des Steckers an eine 220 VAC-Steckdose, versehen mit einer Erdungsanlage. Will man aus Wartungsgründen ins Innere gelangen, muß zunächst unbedingt die elektrische Stromversorgung unterbrochen werden, danach löst man die beiden Schrauben, die sich an den beiden Ecken über dem Plexiglas befinden und dann drückt man dieses nach oben bis der untere Teil herauskommt und zieht das Ganze schließlich nach unten heraus.

FUNKTIONSDABLAUF

PLAY 14 ist eine Punktanzeige, die bei vielen Sportarten eingesetzt werden kann und deren Funktionsablauf sich entsprechend der, durch die verschiedenen verfügbaren **START**-Tasten gewählten Sportart, ändert.

Im folgenden werden die für alle Sportarten allgemeinen Eigenschaften beschrieben und danach die, die von der gewählten Sportart abhängig sind.

Mit der Taste **ON/OFF** schaltet man ein und aus. Mit der Taste **SOUND ON/OFF** wird ein Signalton der Tasten ein- oder ausgeschlossen.

Die Punktanzeige besteht aus 2 OBEREN Displays, 2 in der MITTE und 2 UNTEREN. Die UNTEREN Displays haben nur eine Zahl und können für das Zusammenzählen von Spielen, Strafpunkten usw. verwendet werden. Sie werden mit den entsprechenden ROTEN und GRÜNEN Tasten **1** und **C** gesteuert, mit denen sie erhöht oder gennult werden. Werden sie nicht verwendet, können sie vom Display gelöscht werden, indem man sie solange erhöht, bis sie Nummer 9 überschritten haben.

Die Taste **MODIFY** ermöglicht das Modifizieren der Punkte im Fall eines Fehlers. Drücken Sie so lange **MODIFY** bis das Display aufleuchtet, das Sie modifizieren möchten, dann geben Sie mit den numerierten gelben Tasten den neuen Wert ein und bestätigen diesen mit **EXCHANGE**.

Durch wiederholtes Drücken der Taste **MEMORY** werden mit Zurückstufung die letzten 4 eingegebenen Punktwertungen angezeigt.

Durch ununterbrochenes Drücken der Taste **MAX.SCORE** wird für jeden Spieler die während einer Spielaufnahme ab Spielbeginn erreichte Höchstpunktwertung angezeigt.

Nachstehend werden die Funktionsabläufe entsprechend der, mit der Taste **START** gewählten Sportart beschrieben. Wird wiederholt eine der **START**-Tasten gedrückt, alterniert der eingeschaltete Punkt, der sich unten befindet und anzeigt, welcher Spieler beginnt.

START KARAMBOLAGE

Die oberen Displays zeigen den Punktestand an und die in der Mitte, die Anzahl der erfolgten Spielaufnahmen.

Geben Sie den erreichten Punktestand mit den numerierten gelben Tasten ein und nach 3 Sekunden erhalten Sie automatisch die Summe. Im Fall eines Fehlers betätigen Sie innerhalb dieser 3 Sekunden die Taste **CANCEL**. Die Taste — ermöglicht das Subtrahieren.

Bei Spielerwechsel drücken Sie **EXCHANGE**, wodurch auch die Anzahl der Spielaufnahmen erhöht wird.

Bei ununterbrochenem Drücken von **AVERAGE** wird der DURCHSCHNITTSWERT der Punkte pro Spielaufnahme angezeigt: auf dem oberen Display der Gesamtwert und auf dem Display in der Mitte der Dezimalwert.

START SNOOKER

Das obere Display zeigt die Gesamtpunktzahl an und das in der Mitte den Teilpunktstand, der in der laufenden Spielaufnahme erreicht wurde.

Geben Sie den erreichten Punktestand mit den numerierten gelben Tasten ein und nach 3 Sekunden erhalten Sie automatisch die Summe. Im Fall eines Fehlers betätigen Sie innerhalb dieser 3 Sekunden die Taste **CANCEL**. Die Taste — ermöglicht das Subtrahieren.

Bei jedem Spielerwechsel drücken Sie **EXCHANGE**. Dem Gesamtpunktestand wird der Teilpunktstand hinzugerechnet.

Bei ununterbrochenem Drücken von **AVERAGE** wird der DURCHSCHNITTSWERT der Punkte pro Spielaufnahme angezeigt: auf dem oberen Display der Gesamtwert und auf dem Display in der Mitte der Dezimalwert.

START POOL

Das obere Display zeigt den Punktestand an, das in der Mitte wird nicht verwendet.

Geben Sie den erreichten Punktestand mit den numerierten gelben Tasten ein und nach 3 Sekunden erhalten Sie automatisch die Summe. Im Fall eines Fehlers betätigen Sie innerhalb dieser 3 Sekunden die Taste **CANCEL**. Die Taste — ermöglicht das Subtrahieren.

Bei Spielerwechsel drücken Sie **EXCHANGE**.

Die Tasten **AVERAGE** und **MAX.SCORE** werden nicht verwendet.

Wenn Sie das Display in der Mitte verwenden möchten, (Zusammenzählen von Strafpunkten, Spielausschnitte usw.) drücken Sie zum Ein- und Ausschalten **F2**. Möchten Sie dann am Display in der Mitte Eingaben machen, drücken Sie **F1** und verwenden Sie die numerierten gelben Tasten.

START PFEILWERFEN

Drücken Sie **START DART**, danach geben Sie mit den numerierten gelben Tasten die gewünschte Ausgangspunktzahl ein (301, 501 usw.) und zum Schluß drücken Sie **EXCHANGE**.

Die oberen Displays zeigen den zu verringernden Punktestand an und die in der Mitte die zuletzt erzielte Punktzahl.

Geben Sie die erreichte Punktzahl mit den numerierten gelben Tasten ein und drücken Sie **EXCHANGE**. Die Taste — ermöglicht, falls gewünscht, die Punkte der 3 Pfeile abzuziehen (z.Bsp. 15-25-36 EXCHANGE).

Im Fall eines Fehlers und sofern noch nicht **EXCHANGE** gedrückt wurde, drücken Sie **CANCEL**, andernfalls zuerst **MEMORY** und dann **CANCEL**.

Bei ununterbrochenem Drücken der Taste **F1** wird die Anzahl der Pfeile angezeigt, die ab Spielbeginn geworfen wurden.

Bei ununterbrochenem Drücken der Taste **AVERAGE** wird der Durchschnittspunktwert pro Pfeil angezeigt: auf dem oberen Display der Gesamtwert und auf dem in der Mitte der Dezimalwert.

Um bei Spielende einen genauen Durchschnittswert zu erhalten, sofern das Spiel anstatt mit 3 Pfeilen, mit einem oder 2 beendet wurde, drücken Sie wiederholt die gelben Tasten **1** oder **2** und dann die Taste **AVERAGE**.

INSTALLAZIONE

Collegare la spina ad una presa 220VAC provvista del conduttore di terra. Se per un qualunque motivo si rende necessario aprire l'involucro scollegare innanzitutto la spina di alimentazione elettrica. Fatto ciò, svitare le 2 viti situate nei 2 angoli superiori del plexiglas, spingere il plexiglass verso l'alto finché fuoriesce la parte inferiore e poi sfilarlo dal basso.

FUNZIONAMENTO

Il PLAY 14 è un segnapunti utilizzabile in molti sport. Il suo funzionamento varia a seconda dello sport scelto tramite i vari tasti **START** disponibili.

Di seguito vengono descritte le caratteristiche comuni a tutti gli sport e successivamente quelle che dipendono dallo sport scelto.

Il tasto **ON/OFF** accende e spegne il segnapunti.

Il tasto **SOUND ON/OFF** abilita e disabilita il suono dei tasti.

Il segnapunti è formato da 2 display ALTI, 2 display CENTRALI e 2 display BASSI. I display BASSI sono ad una sola cifra e possono essere utilizzati per il conteggio di partite, penalità, ecc. Vengono comandati dai rispettivi tasti ROSSI e VERDI 1 e C con i quali vengono incrementati e azzerati. Se non vengono utilizzati, si possono far scomparire incrementandoli fino a superare il num. 9.

Il tasto **MODIFY** permette la modifica dei punteggi in caso di errore. Premere ripetutamente **MODIFY** finché lampeggia il display che si desidera modificare, poi inserire il nuovo valore coi tasti numerati gialli e confermarlo con **EXCHANGE**.

Premendo ripetutamente il tasto **MEMORY** si visualizzano a ritroso gli ultimi 4 punteggi inseriti.

Tenendo premuto il tasto **MAX. SCORE** viene visualizzato per ciascun giocatore il maggior punteggio realizzato in una ripresa dall'inizio della partita.

In seguito viene descritto il funzionamento a seconda dello sport scelto tramite uno dei tasti **START**. Premendo ripetutamente un tasto **START** si accendono alternativamente i punti situati in basso indicanti il giocatore che inizierà la partita.

START CARAMBOLA

I display alti indicano il punteggio e quelli centrali il num. di riprese effettuate.

Digitare il punteggio realizzato coi tasti numerati gialli; dopo 3 secondi avverrà la somma automaticamente. Usare il tasto **CANCEL** in caso di errore entro i 3 sec. Il tasto — permette la sottrazione.

Quando avviene il cambio di giocatore premere **EXCHANGE** il quale provoca anche l'incremento del num. delle riprese.

Tenendo premuto **AVERAGE** viene visualizzata la MEDIA dei punti per ripresa: sul display alto il valore intero e sul display centrale il valore decimale.

START SNOOKER

Il display alto indica il punteggio totale e quello centrale il punteggio parziale ottenuto nella ripresa in corso.

Digitare il punteggio realizzato coi tasti numerati gialli; dopo 3 sec. avverrà la somma automaticamente. Usare il tasto **CANCEL** in caso di errore entro i 3 sec. Il tasto — permette la sottrazione.

Ad ogni cambio di giocatore premere **EXCHANGE**. Verrà sommato il punteggio parziale a quello totale.

Tenendo premuto **AVERAGE** viene visualizzata la MEDIA dei punti per ripresa: sul display alto il valore intero e sul display centrale il valore decimale.

START POOL

Il display alto indica il punteggio e quello centrale non viene utilizzato.

Digitare il punteggio realizzato coi tasti numerati gialli; dopo 3 sec. avverrà la somma automaticamente. Usare il tasto **CANCEL** in caso di errore entro i 3 sec. Il tasto — permette la sottrazione.

Quando avviene il cambio di giocatore premere **EXCHANGE**.

I tasti **AVERAGE** e **MAX. SCORE** non sono usati.

Se si desidera utilizzare il display centrale, (conteggio penalità, frazioni di partite, ecc.) premere **F2** per accenderlo o spegnerlo. Per agire sul display centrale premere **F1** e poi usare i tasti numerati gialli.

START DART

Premere **START DART**, poi digitare il valore del punteggio di partenza desiderato (301, 501, ecc.) coi tasti numerati gialli ed infine premere **EXCHANGE**.

I display alti indicano il punteggio a scalare e quelli centrali indicano l'ultimo punteggio effettuato.

Digitare il punteggio realizzato coi tasti numerati gialli e poi premere **EXCHANGE**. Il tasto — permette di sottrarre i punti delle 3 freccette se desiderato (Ex. 15 -25 -36 EXCHANGE).

In caso di errore, se non è stato ancora premuto **EXCHANGE** premere **CANCEL**, altrimenti premere **MEMORY** e poi **CANCEL**.

Tenendo premuto il tasto **F1** si visualizza il num. di freccette tirate dall'inizio partita.

Tenendo premuto il tasto **AVERAGE** viene visualizzato il punteggio medio per freccetta: sul display alto il valore intero e sul display centrale il valore decimale.

Per avere la media esatta a fine partita quando si ha chiuso con 1 o 2 freccette anziché 3, premere rispettivamente i tasti gialli 1 o 2 e poi il tasto **AVERAGE**.

INSTALLATION

Brancher sur une prise de courant 220 V munie d'un fil de terre. Si l'on veut accéder à l'intérieur de l'appareil pour sa manutention, il faut avant tout le débrancher, puis dévisser les deux vis situées aux deux angles du plexiglas, pousser vers le haut jusqu'à ce que la partie basse sorte et faire glisser vers le bas.

FONCTIONNEMENT

Le PLAY 14 est un compteur utilisable dans de nombreux sports; son fonctionnement varie selon le sport choisi grâce aux différentes touches **START** disponibles.

Vous trouverez ci-après les caractéristiques communes à tous les sports puis celles qui dépendent du sport choisi.

La touche **ON/OFF** allume et éteint l'appareil. La touche **SOUND ON/OFF** insère ou élimine le son des touches.

Le compteur est formé de deux écrans en HAUT, deux écrans au CENTRE et de deux écrans en BAS. Les écrans du BAS sont à un seul chiffre et peuvent être utilisés pour indiquer le nombre des parties, les pénalités etc. Ils sont commandés respectivement par les touches ROUGES et VERTES 1 et C avec lesquelles on peut les augmenter ou les mettre à zéro. Si on ne veut pas les utiliser, on peut les effacer en tapant la touche correspondante jusqu'à ce qu'on dépasse le chiffre 9.

La touche **MODIFY** permet de modifier les scores en cas d'erreur. Taper plusieurs fois **MODIFY** jusqu'à ce que le score à modifier clignote, insérer le nouveau score en tapant les touches numériques jaunes et confirmer en tapant **EXCHANGE**.

Si l'on tape plusieurs fois la touche **MEMORY**, on affiche successivement les 4 derniers scores insérés.

Si l'on appuie un certain temps sur la touche **MAX.SCORE**, on affiche pour chaque joueur le score maximum réalisé lors d'une reprise depuis le début du jeu.

Vous trouverez ci-dessous le fonctionnement du compteur selon le sport choisi en utilisant les touches **START**. En tapant plusieurs fois sur la touche **START**, les voyants situés en bas s'allument l'un après l'autre pour indiquer le joueur qui doit jouer.

START CARAMBOLE

Les écrans du haut indiquent le score et ceux du milieu le nombre de tours effectués.

Taper le score réalisé avec les touches numériques jaunes. Trois secondes après, la somme sera affichée automatiquement. En cas d'erreur, taper la touche **CANCEL** dans les 3 secondes suivantes. La touche — permet de soustraire.

Quand c'est à l'autre joueur de jouer, taper **EXCHANGE** pour augmenter le nombre des tours.

Si on appuie longuement sur **AVERAGE**, la MOYENNE des points obtenus à chaque tour s'affiche de la façon suivante: sur l'écran du haut, les valeurs entières et sur celui du centre, les décimales.

START SNOOKER

L'écran du haut indique le score total et celui du centre le score partiel du tour en cours.

Taper le score réalisé avec les touches numériques jaunes. Trois secondes après, la somme sera affichée automatiquement. En cas d'erreur, taper la touche **CANCEL** dans les 3 secondes suivantes. La touche — permet de soustraire.

A chaque changement de joueur, taper sur **EXCHANGE**. Le score partiel s'ajoutera automatiquement au total.

Si on appuie longuement sur **AVERAGE**, la MOYENNE des points obtenus à chaque tour s'affiche de la façon suivante: sur l'écran du haut, les valeurs entières et sur celui du centre, les décimales.

START POOL

L'écran du haut indique le score; celui du centre n'est pas utilisé.

Taper le score réalisé avec les touches numériques jaunes. Trois secondes après, la somme sera affichée automatiquement. En cas d'erreur, taper la touche **CANCEL** dans les 3 secondes suivantes. La touche — permet de soustraire.

A chaque changement de joueur, taper sur **EXCHANGE**.

Les touches **AVERAGE** et **MAX.SCORE** ne sont pas utilisées.

Si on désire utiliser l'écran du centre (pour les pénalités, les fractions de parties etc.) taper **F2** pour l'allumer ou l'éteindre. Pour afficher sur l'écran central, taper **F1** puis les touches numériques jaunes.

START DART

Taper **START DART**, puis taper le score de départ désiré (301, 501 etc.) sur les touches jaunes, puis taper **EXCHANGE**.

Les écrans du haut indiquent les points à retrancher et l'écran du centre le dernier score.

Taper les points réalisés sur les touches jaunes puis **EXCHANGE**. La touche — permet éventuellement de soustraire les points des 3 fléchettes (Ex.: 15-25-36 EXCHANGE).

En cas d'erreur, si on n'a pas encore tapé **EXCHANGE**, taper **CANCEL**. Dans le cas contraire, taper **MEMORY** puis **CANCEL**.

En laissant la touche **F1** appuyée, on affiche le nombre de fléchettes tirées en début de partie.

En appuyant longuement sur **AVERAGE**, on affiche le score moyen obtenu par fléchette: l'écran du haut donne le nombre entier et celui du centre les décimales.

Pour avoir la moyenne exacte en fin de partie, quand on a tiré 1 ou 2 fléchettes au lieu de 3, taper la touche 1 ou la 2, puis **AVERAGE**.