



Portable Scoreboard - Multisport (Art. 160)

PS-M: Versione 3.0



Art.160 PS-M

**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 GAME PROGRAMMING	5
MENU FOR TRAINING PROGRAMMING	6
GUARANTEE	6
CODES LIST	6

---

**ITALIANO***INDICE***ISTRUZIONI TECNICHE**

ALIMENTAZIONE	7
FUNZIONAMENTO	7
PROGRAMMAZIONE	8
MENÚ DI PROGRAMMAZIONE GIOCO	8
MENÚ DI PROGRAMMAZIONE ALLENAMENTO	9
GARANZIA	9
LISTA CODICI	9

---

**FRANÇAIS***INDEX***INSTRUCTIONS TECHNIQUES**

ALIMENTATION	10
FONCTIONNEMENT	10
PROGRAMMATION	11
MENU DE PROGRAMMATION MATCH	11
MENU DE PROGRAMMATION ENTRAÎNEMENT	12
GARANTIE	12
LISTE CODES	12

---

**ESPAÑOL***ÍNDICE***INSTRUCCIONES TÉCNICAS**

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

---

**DEUTSCH***HINWEIS***TECHNISCHE ANLEITUNGEN**

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



Art. 160 PS-M



Art. 828 (Option)  
Battery



Art. 169A (Option)  
Battery charger



Art. 169B (Option)  
Battery charger



Keyboard console



Art.167 (Option)  
Carrying case



www.favero.com



Portable Scoreboard - Multisport

## 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-M is ideal for many sports activities, such as: basketball, volleyball, five-a-side football, water polo, kick-boxing, table tennis, etc. It is also suitable for sports or training performed that use 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 Game/Contest

To begin a new Game/Contest, press the "NEW GAME" key. This will cause the clearance of all previous data visualized.

#### Loading time of the Game/Contest

The "LOAD TIME-1" and "LOAD TIME-2" keys load different duration times for operating the competition time and the pause 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 count 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.

When the count is programmed in backwards mode, it is possible to program the visualization of the tenths of seconds during the last minute of the competition (useful for volleyball, water polo, etc).

#### 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 Fouls/Sets/Other

With the "FOULS/SETS/OTHER" keys 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).

#### Assignment of Time out

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

#### Assignment of Game Possession

With the "POSSESSION" key the point lights up alternatively indicating the possession of the ball (or of the round); to turn it off, press continuously on the key for 1 second.

#### Assignment of Periods

With the "PERIOD" key the digit indicating the amount of times (periods) of the game 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.

#### Canceling an operation

With the "BACK" key, the last operation relating to the indications (scores, periods, fouls, time out, possession) 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, without indicating: scores, fouls, periods, time-outs and possession modes. Only the action and pause times are visualized as well as the number of action/pause cycles.

To start up a training session, press the "NEW Training" key and then the "START STOP TIME" key to begin or stop the time score. Please see the PROGRAMMING chapter for setting up the time of action, pause, and number of cycles.

### Acoustic signals

With the "SOUND" key the acoustic signal can be activated manually (with the type of sound and volume defined through programming). When the **Sound volume** = [0], on the 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, and 100m are available by request.

Using this scheme it is possible to connect various scoreboards in cascade.

## **PROGRAMMING**

### Language selection

Press the "PROG IN-OUT" key for 2 sec and then 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 GAME mode, after pressing "NEW GAME", 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 GAME programming** **[ "GAME PROGRAMMING" ]**

**Time-1: MINUTES** [from 0 to 99]

Defines the game 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 game seconds of TIME-1.

**Time-2: MINUTES** [from 0 to 99]

Defines the game minutes of TIME-2.

**Time-2: SECONDS** [from 0 to 59]

Defines the game seconds of TIME-2.

**Count 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

**Last min. 0.1s:** [Yes - No]

Tenths of seconds in the last minute of the game.

Permits the activation [Yes] or not [No] for visualizing the tenths of second in the last minute of the game in a backward count; the seconds are displayed instead of the minutes, and the tenths are displayed instead of the seconds.

**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 seconds of the action time.

**Pause time: MINUTES** [from 0 to 99]

Determines the minutes of the pause time following the action.

**Pause time: SECONDS** [from 0 to 59]

Determines the seconds of the pause time following the action.

**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.

**Count mode:** [Forward, Backward]

Defines the count modality of the time.

**Sound volume:** [3 - 2 - 1 - 0]

Defines the intensity of the sound; selecting [3]

= High , [2] = Medium , [1] = Low , [0] = Off.

**Sound type:** [1 - 2 - 3]

Defines the type of signal used at the start/end of the timing; selecting [1] = ringing signal, [2] = continuous signal, [3] = intermittent signal. Press "PROG IN-OUT" to end the programming.

**GUARANTEE**

The 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. 160	<b>PS-M Portable Scoreboard - Multisport</b> 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. 169A	Battery charger 230Vac/13,8Vdc 500mA, Euro plug	12.5	9.0	6.0	0.5
Art. 169B	Battery charger 115Vac/13,8Vdc 500mA, US plug	12.5	9.0	6.0	0.5
Art. 169U	Battery charger 230Vac/13,8Vdc 500mA, UK plug	12.5	9.0	6.0	0.5



Portable Scoreboard - Multisport

## 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-M è ideale per molti sport, quali: pallacanestro, pallavolo, calcetto, pallanuoto, pallamano, kick-boxing, ping-pong, ecc.. Inoltre è indicato per gli sport o gli allenamenti che si svolgono con sequenze di Azione/Pausa come il pugilato, il taekwondo, lo spinning, ecc.

#### Accensione e spegnimento

Accendere e spegnere col tasto "ON-OFF". Quando spento, rimane la scritta [OFF] sul display della console ad indicare la presenza della tensione di alimentazione.

#### Visualizzazioni

Tutte le indicazioni visualizzate sul tabellone appaiono anche sul display della console posta dietro al tabellone.

#### Inizio di una nuova Partita/Incontro

Per far iniziare una nuova Partita/Incontro premere il tasto "NEW GAME". Questo provocherà l'azzeramento di tutte le visualizzazioni.

#### Caricamento del tempo di Partita/Incontro

I due tasti "LOAD TIME-1" e "LOAD TIME-2" caricano tempi di durata diversa per gestire il tempo di gara 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.

Quando il conteggio è a ritroso è possibile abilitare la visualizzazione dei decimi di secondo durante l'ultimo minuto di gara (utile per pallacanestro, pallanuoto, ..).

#### 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 Fouls/Sets/Other

Con il tasto "FOULS/SETS/OTHER" si incrementa la rispettiva cifra; dopo il 9 questa si spegne e poi ricomincia da zero. Per spegnerla immediatamente, tenere premuto il tasto per 1 secondo; premerlo ancora per riaccenderla (a zero).

#### Assegnazione Time out

Con il tasto "TIME OUT" è possibile accendere, con riempimento in sequenza, i quattro punti luminosi corrispondenti ai quattro time out per squadra. Premendo il tasto una quinta volta si spengono tutti e 4.

#### Assegnazione Possesso di gioco

Con il tasto "POSSESSION" si accende alternativamente il punto che indica il possesso palla (o il turno); per spegnerlo, tenere premuto il tasto per 1sec.

#### Assegnazione Periodi

Con il tasto "PERIOD" si incrementa la cifra che indica il numero dei tempi (periodi) di gioco; dopo il 9 questa si spegne e poi ricomincia da zero. Per spegnerla immediatamente, tenere premuto il tasto per 1 secondo.

#### Annullamento di un'operazione

Con il tasto "BACK" si annulla l'ultima operazione fatta su tutte le indicazioni (punteggi, periodi, falli, time out, possesso) ma NON viene modificato il tempo del cronometro. Si possono

annullare al massimo le ultime 3 assegnazioni.

#### Inizio di un nuovo Allenamento

Il tasto "NEW Training" predispone il tabellone a funzionare solo come timer per l'allenamento, escludendo la gestione di: punteggi, falli, periodi, time-out, e possesso. Viene solo visualizzato il tempo di azione o di pausa ed il numero di cicli Azione/Pausa eseguiti.

Per far iniziare una sessione di allenamento, premere il tasto "NEW Training" e poi il tasto "START STOP TIME" per far partire/arrestare il conteggio del tempo. Vedere il capitolo Programmazione per impostare il tempo di azione, di pausa ed il numero di cicli.

#### Segnali acustici

Con il tasto SOUND si aziona manualmente il segnale acustico (col tipo di suono e volume definito in programmazione). Quando il **Volume suono**=[0], (vedi capitolo Programmazione), sul display della console viene visualizzato un [#] davanti al cronometro e non avverrà nessun suono allo scadere del tempo.

#### COLLEGAMENTO DI PIU' TABELLONI.

E' possibile collegare tra loro più tabelloni, posti in posizioni diverse, migliorandone così la visibilità al pubblico e agli atleti.

A tale scopo utilizzare un comune e facilmente reperibile cavetto telefonico a 4 fili dotato di connettori di tipo RJ11; inserire un connettore nella porta "OUT", posta sul fianco sinistro della console del tabellone 1, e l'altro connettore nella porta "IN" del tabellone 2 dove si ripeteranno le visualizzazioni. A richiesta, sono disponibili cavi da 2,5m, 15m, 30m, 100m.

Con questo schema si possono collegare tra loro più tabelloni in cascata.

## **PROGRAMMAZIONE**

#### Selezione Lingua

Premere il tasto "PROG IN-OUT" per 2sec e poi coi tasti "+" e "-" selezionare la lingua preferita. Ripremere "PROG IN-OUT" per terminare la programmazione della lingua.

Il tabellone può trovarsi nel modo di funzionamento come GIOCO, dopo aver premuto "NEW GAME", 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 GIOCO [ "PROGRAMMAZIONE GIOCO" ]**

#### **Time-1: MINUTI** [da 0 a 99]

Definisce i minuti di gioco 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 di gioco del TIME-1.

#### **Time-2: MINUTI** [da 0 a 99]

Definisce i minuti di gioco del TIME-2.

#### **Time-2: SECONDI** [da 0 a 59]

Definisce i secondi di gioco del TIME-2.

#### **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.

#### **Ultimo min. 0.1s:** [Yes - No]

Decimi di secondo nell'ultimo minuto di gioco.

Permette di abilitare [Yes] o disabilitare [No] la visualizzazione dei decimi di secondo nell'ultimo minuto di gioco nel conteggio a ritroso; i secondi al posto dei minuti e i decimi al posto dei secondi.

#### **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. 160	<b>PS-M</b> Segnapunti Portatile - Multisport Alimentatore esterno incluso: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	55,0	35,0	11,0	3,6
Art. 167	Valigia per il trasporto 60x40cm	60,0	40,0	11,4	2,5
Art. 828	Batteria ricaricabile 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 169A	Carica batteria 230Vac/13,8Vdc 500mA, spina Europea	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169B	Carica batteria 115Vac/13,8Vdc 500mA, spina Americana	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169U	Carica batteria 230Vac/13,8Vdc 500mA, spina Inglese	12,5	9,0	6,0	0,5



Portable Scoreboard - Multisport

## **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 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 alors elle se détériore.

### **FONCTIONNEMENT**

PS-M est l'idéal pour de nombreux sports comme: le basket, le volley-ball, le football à 5 et à 7, le water-polo, le hand-ball, le kick-boxing, le tennis de table, etc.. Il est en outre recommandé pour les sports ou les entraînements qui se déroulent avec des séquences d'action/pause comme la boxe, le taekwondo, le spinning, etc.

#### Mise en service et arrêt

Mettre en service et éteindre avec la touche "ON-OFF". Quand PS-M 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'un nouveau match/combat

Pour faire débuter un nouveau match/combat appuyer sur la touche "NEW GAME". Cela provoquera la mise à zéro de toutes les visualisations.

#### Chargement du temps du match/combat

Les deux touches "LOAD TIME-1" et "LOAD TIME-2" chargent les temps de durée différente pour gérer le temps de la compétition et le temps de la pause (ou des prolongations) d'une

rencontre. Pour modifier ces temps et pour régler la modalité de chronométrage en avant ou à reculons, 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 et ils clignotent quand le chronométrage est en cours. A la fin du temps programmé est activée la signalisation sonore finale.

Quand le chronométrage est à reculons, il est possible d'habiliter la visualisation des dixièmes de seconde durant la dernière minute de la compétition (utile pour le basket, le water-polo, ..).

#### Attribution des scores

Les touches "+1", "+2", "+3" augmentent les scores de la valeur indiquée sur les touches. La touche "-1" diminue le score d'une unité.

#### Attribution des Fautes/Sets/Autres

La touche "FOULS/SETS/OTHER" augmente le chiffre respectif; 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).

#### Attribution des Temps morts

Avec la touche "TIME OUT" il est possible d'allumer, avec remplissage en séquence, les quatre points lumineux correspondant aux quatre temps morts par équipe. En appuyant sur la touche une cinquième fois tous les quatre s'éteignent.

#### Attribution de la Possession de jeu

La touche "POSSESSION" allume alternativement le point qui indique la possession du ballon (ou la période de jeu); pour l'éteindre, maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

#### Attribution des Périodes

La touche "PERIOD" augmente le chiffre qui indique le nombre de périodes de jeu; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à zéro. Pour

l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

#### Annulation d'une opération

La touche "BACK" annule la dernière opération faite sur toutes les indications (scores, périodes fautes, temps mort, possession) 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, fautes, périodes, temps mort et possession. Est visualisé seulement le temps d'action ou de pause et le nombre de cycles action/pause effectués. Pour faire débuter 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

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), 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 2 secondes puis sur les touches "+" et "-" pour sélectionner la langue préférée.

Réappuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation de la langue.

Le tableau d'affichage peut se trouver en mode de fonctionnement MATCH après avoir appuyé sur "NEW GAME", 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 MATCH" ]**

##### **Time-1: MINUTES** [de 0 à 99]

Définit les minutes de jeu de 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 jeu de TIME-1.

##### **Time-2: MINUTES** [de 0 à 99]

Définit les minutes de jeu de TIME-2.

##### **Time-2: SECONDES** [de 0 à 59]

Définit les secondes de jeu de TIME-2.

##### **Compte:** [En avant, Areculons]

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

##### **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.

**Dernière min. 0.1s:** [Yes - No]

Dixièmes de seconde durant la dernière minute de jeu. Permet d'habiliter [Yes] ou de bloquer [No] la visualisation des dixièmes de seconde durant la dernière minute de jeu pour le chronométrage à reculons; les secondes à la place des minutes et les dixièmes de seconde à la place des secondes.

**Visualis. points** [Yes - No]

Permet d'habiliter [Yes] ou de bloquer [No] la visualisation des scores; fonction utile pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette visualisation.

**Visualis. temps:** [Yes - No]

Permet d'habiliter [Yes] ou bloquer [No] la visualisation du chronomètre; fonction utile pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette visualisation.

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 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 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. 160	<b>PS-M</b> Portable Scoreboard - Multisport Alimentateur extérieur inclus: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	55,0	35,0	11,0	3,6
Art. 167	Valisette pour le transport - 60x40cm	60,0	40,0	11,4	2,5
Art. 828	Batterie rechargeable 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 169A	Chargeur de batterie 230Vac/13,8Vdc 500mA, prise Européenne	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169B	Chargeur de batterie 115Vac/13,8Vdc 500mA, prise Américaine	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169U	Chargeur de batterie 230Vac/13,8Vdc 500mA, prise Anglaise	12,5	9,0	6,0	0,5



Portable Scoreboard - Multisport

## 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 8-10 horas. Es aconsejable recargarla después de cada uso con el carga baterías específico (Art. 169): no dejar la batería descargada ya que se deteriora.

### FUNCIONAMIENTO

El PS-M es ideal para muchos deportes tales como: baloncesto, voleibol, futbolito, polo acuático, balonmano, kick-boxing, tenis de mesa, etc. Además es indicado 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 Partido / Encuentro

Para iniciar un nuevo Partido/Encuentro presionar la tecla "NEW GAME". Esto provocará la puesta en cero de todas las visualizaciones.

#### Carga del tiempo del Partido / Encuentro

Las dos teclas "LOAD TIME-1" y "LOAD TIME-2" cargan tiempos de duración diferentes para controlar el tiempo de competición y el tiempo de pausa (o suplementar) de un encuentro. Para modificar tales tiempos y para establecer la modalidad de la cuenta hacia [delante] o [al revés], ver el capítulo PROGRAMACIÓN. En la modalidad de cuenta hacia adelante, antes que

el cronómetro se predisponga en cero, se visualiza por 2 segundos el tiempo final de llegada.

#### 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.

Cuando la cuenta es al revés es posible habilitar la visualización de los décimos de segundo durante el último minuto de competición (útil para baloncesto, polo acuático, ...).

#### Asignación de los tanteos

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

#### Asignación Faltas/Sets/Otros

Con la tecla "FOULS/SETS/OTHER" se incrementa la respectiva cifra; después del 9 esta se apaga y luego comienza nuevamente desde cero. Para apagarla inmediatamente, mantener presionada la tecla por 1 segundo, presionarla nuevamente para encenderla (en cero).

#### Asignación Time out

Con la tecla "TIME OUT" es posible encender, en secuencia, los cuatro puntos luminosos correspondientes a los cuatro time out por equipo. Presionando la tecla una quinta vez se apagan los cuatro.

#### Asignación Posesión de juego

Con la tecla "POSSESSION" se enciende alternativamente el punto que indica la posesión de la pelota (o el tiempo); para apagarlo, mantener presionada la tecla por 1 seg.

#### Asignación Tiempos

Con la tecla "PERIOD" se incrementa la cifra que indica el número de tiempos (periodos) de juego; después del 9 se apaga y comienza nuevamente desde cero. Para apagarla inmediatamente, mantener presionada la tecla por 1 segundo.

#### Anulación de una operación

Con la tecla "BACK" se anula la última

operación hecha para todas las indicaciones (tanteos, tiempos, faltas, time out, posesión) pero NO se modifica el tiempo del cronómetro. Se pueden anular al máximo las últimas 3 asignaciones.

#### Inicio de un nuevo Entrenamiento

La tecla "NEW Training" predispone el tablero para funcionar sólo como timer para el entrenamiento, excluyendo el control de: tanteos, faltas, tiempos, time-out, y posesión. Se visualiza solamente el tiempo de acción o de pausa y el número de ciclos Acción/pausa realizados. Para iniciar un 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

Con la tecla "SOUND" se acciona manualmente la señal acústica (con el tipo de sonido y volumen definido en la programación). Cuando el **Volumen sonido=[0]**, (ver capítulo Programación) en el display de la consola se visualiza un [#] delante del cronómetro y no se produce ningún sonido cuando vence el 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 JUEGO, después de

haber presionado "NEW GAME", 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 JUEGO**

#### **[ "PROGRAMACION JUEGO" ]**

#### **Time-1: MINUTOS** [desde 0 hasta 99]

Determina los minutos de juego del TIME-1. 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.

#### **Time-1: SEGUNDOS** [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos de juego del TIME-1.

#### **Time-2: MINUTOS** [desde 0 hasta 99]

Determina los minutos de juego del TIME-2.

#### **Time-2: SEGUNDOS** [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos de juego del TIME-2.

#### **Cuenta:** [Adelante, al revés]

Determina si la cuenta del tiempo ocurre hacia delante o al revés.

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

Determina la intensidad del sonido; seleccionar: [3] = Alto, [2] = Medio, [1] = Bajo, [0] = Apagado.

#### **Tipo de sonido:** [1 - 2 - 3]

Determina el tipo de sonido para señalar el final del tiempo, seleccionar: [1] = sonido trinado, [2] = sonido continuo, [3] = sonido intermitente.

#### **Último min. 0.1s:** [Yes - No]

Décimos de segundo en el último minuto de juego. Permite habilitar [Yes] o deshabilitar [No] la visualización de los décimos de segundo en el

último minuto de juego en la cuenta al revés; los segundos en lugar de los minutos y los décimos en lugar de los segundos.

**Visualiz. tanteos:** [Yes - No]

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

**Visualiz. tiempo:** [Yes - No]

Permite habilitar [Yes] o deshabilitar [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 velozmente. Presionar "NEXT" para pasar al parámetro sucesivo o "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

**Tiempo acción: SEGUNDOS** [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos del Tiempo de acción.

**Tiempo pausa: MINUTOS** [desde 0 hasta 99]

Determina los minutos del Tiempo de pausa siguientes a la acción.

**Tiempo pausa: SEGUNDOS** [desde 0 hasta 59]

Determina los segundos del tiempo de pausa

siguientes a la Acción.

**Número ciclos:** [desde 0 hasta 99]

Determina el número de ciclos acción+pausa. Si este valor es 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.

**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. 160	<b>PS-M</b> Portable Scoreboard - Multisport Alimentador externo incluso: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	55,0	35,0	11,0	3,6
Art. 167	Maletín 60x40cm	60,0	40,0	11,4	2,5
Art. 828	Batería recargable 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 169A	Cargador de batería 230V/13,8Vdc 500mA, enchufe Europeo	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169B	Cargador de batería 115V/13,8Vdc 500mA, enchufe Americano	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169U	Cargador de batería 230V/13,8Vdc 500mA, enchufe Inglés	12,5	9,0	6,0	0,5



Portable Scoreboard - Multisport

## 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-M ist ideal für viele Sportarten, wie zum Beispiel Basketball, Volleyball, Hallenfußball, Wasserball, Handball, Kick-boxing, Tischtennis, usw. .. Außerdem eignet es sich für Sportarten oder 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 Spiels/Kampfes

Um ein neues Spiel bzw. einen neuen Kampf zu starten, die Taste "NEW GAME" drücken. Dadurch werden alle Anzeigen nullgestellt bzw. gelöscht.

#### Laden der Spiel-/Kampfzeit

Mit den beiden Tasten "LOAD TIME-1" und "LOAD TIME-2" werden verschieden lang dauernde Zeiten geladen, um die Aktionszeit

und Pausenzeit (oder Verlängerungszeit) eines Kampfes bzw. Spiels 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 Spielende 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. Wenn es sich bei der Zeitzählung um eine Rückwärtszählung handelt, kann während der letzten Spielminute die Anzeige der Zehntelsekunden eingeschaltet werden (nützlich bei Sportarten wie Basketball, Wasserball, usw...).

#### 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 "Fouls/Sets/Other"

Mit der Taste "FOULS/SETS/OTHER" 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.

#### Anzeige Auszeit "Time out"

Mit der Taste "TIME OUT" können die vier Leuchtpunkte in der Reihenfolge eingeschaltet werden. Die vier Leuchtpunkte entsprechen den vier Auszeiten pro Mannschaft. Wird die Taste ein fünftes Mal gedrückt, werden alle 4 Leuchtpunkte auf ein Mal ausgeschaltet.

#### Anzeige "Spiel-/Ballbesitz"

Mit der Taste "POSSESSION" leuchtet abwechselnd der Punkt auf, der den Ballbesitz (- oder Runde) angibt; zum Ausschalten die Taste 1 Sek. lang gedrückt halten.

#### Anzeige der Spielperioden

Mit der Taste "PERIOD" wird die Ziffer erhöht, die die Anzahl der Spielzeiten (Spielperioden)



angibt; nach der Ziffer 9 schaltet sich die Ziffer aus und beginnt von Null. Zum sofortigen Löschen die Taste 1 Sekunde lang gedrückt halten.

#### Annullieren eines Eingabevorgangs

Mit der Taste "BACK" wird die zuletzt vorgenommene Eingabe von allen Angaben (Punktzahl, Spielperioden, Fouls, Auszeit, Besitz) 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 Punktzahl, Fouls, Spielperioden, Auszeit, und Besitz 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

Mit der Taste "SOUND" wird das Tonsignal von Hand betätigt (mit einprogrammiertem Tonsignaltyp und einprogrammierter Lautstärke). Wenn die **Ton Lautstärke=[0]** ist, (siehe Kapitel Programmierung), wird auf dem Display des Bedienpults ein [#] vor dem Chronometer angezeigt und bei Ablauf der Zeit ertönt kein Tonsignal.

### **VERBINDUNG VON MEHREREN ANZEIGETAFELN.**

Es ist möglich, mehrere Anzeigetafeln, die an verschiedenen Stellen aufgestellt sind, miteinander zu verbinden, und so die Sichtbarkeit für das Publikum und die Athleten zu verbessern. Zu diesem Zweck ein normales und überall erhältliches Telefonkabel mit 4 Drähten und Steckverbindern Typ RJ11 benutzen; einen Steckverbinder in das "OUT" Port auf der linken Seite des Bedienpults der Anzeigetafel 1, und den anderen Steckverbinder in das "IN" Port der Anzeigetafel 2 stecken, wo die Anzeigen wiederholt werden. Auf Anfrage erhältlich sind Kabel von 2,5m, 15m, 30m, 100m Länge.

Mit diesem Schema können mehrere Anzeigetafeln untereinander angeschlossen

werden.

## **PROGRAMMIERUNG**

### Sprachenwahl

2 Sek. lang die Taste "PROG IN-OUT" drücken und dann mit den Tasten "+" und "-" die gewünschte Sprache auswählen. Erneut "PROG IN-OUT" drücken, um die Programmierung der Sprache abzuschließen.

Die Anzeigetafel kann sich nach Drücken von "NEW GAME" in der Betriebsart SPIEL 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.

### **Programmierungs menü SPIEL**

#### **[ "PROGRAM. SPIEL" ]**

#### **Time-1: MINUTEN** [von 0 bis 9]

Legt die Spielminuten des 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 Spielsekunden des TIME-1 fest.

#### **Time-2: MINUTEN** [von 0 bis 9]

Legt die Spielminuten des TIME-2 fest

#### **Time-2: SEKUNDEN** [von 0 bis 59]

Legt die Spielsekunden des TIME-2 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 Spielzeit fest: [1] = Trillerton [2] = anhaltender Ton [3] = Intermittenzton

**Letzte Min. 0.1s:** [Yes - No]

Zehntelsekunden in der letzten Spielminute. Ermöglicht das Einschalten [Yes] oder Ausschalten [No] der Anzeige der Zehntelsekunden in der letzten Spielminute bei der Rückwärtszählung; die Sekunden anstelle der Minuten und die Zehntelsekunden anstelle der Sekunden.

**Punktezahlanzeige:** [Yes - No]

Ermöglicht das Einschalten [Yes] oder Ausschalten [No] der Anzeige der Punktezahlen; nützliche Funktion für einige 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 einige 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 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.

**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. 160	<b>PS-M Portable Scoreboard - Multisport</b> Versorgung: 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	55,0	35,0	11,0	3,6
Art. 167	Handkoffer für den Transport 60x40cm	60,0	40,0	11,4	2,5
Art. 828	Aufladbare Batterie 12V/7Ah	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 169A	Aufladegerät 230Vac/13,8Vdc 500mA, Europäischer Stecker	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169B	Aufladegerät 115Vac/13,8Vdc 500mA, Amerikanischer Stecker	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169U	Aufladegerät 230Vac/13,8Vdc 500mA, Englischer Stecker	12,5	9,0	6,0	0,5



