velleman®

WT3116

SCOREBOARD/SPORTS TIMER
SCOREBORD/SPORTTIMER
TABLEAU D'AFFICHAGE/CHRONOMÈTRE SPORT
MARCADOR/CRONÓMETRO DEPORTIVO
ANZEIGETAFEL/SPORTTIMER
TABLICA WYNIKÓW/CZASOMIERZ SPORTOWY



USER MANUAL
GEBRUIKERSHANDLEIDING
NOTICE D'EMPLOI
MANUAL DEL USUARIO
BEDIENUNGSANLEITUNG
INSTRUKCJA OBSŁUGI

CE

WT3116 – SCOREBOARD/SPORTS TIMER

1. Introduction

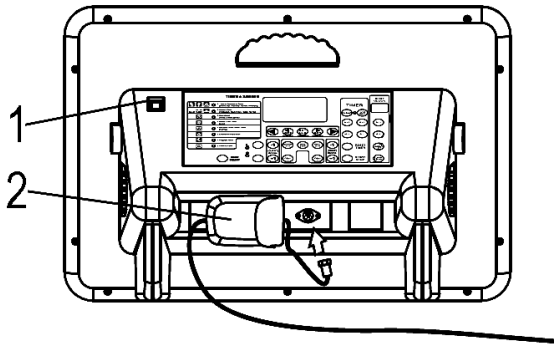
To all residents of the European Union
Important environmental information about this product

This symbol on the device or the package indicates that disposal of the device after its lifecycle could harm the environment.
Do not dispose of the unit (or batteries) as unsorted municipal waste; it should be taken to a specialized company for recycling.
This device should be returned to your distributor or to a local recycling service.
Respect the local environmental rules.
If in doubt, contact your local waste disposal authorities.

Thank you for choosing Velleman! Please read the manual thoroughly before bringing this device into service. If the device was damaged in transit, don't install or use it and contact your dealer. Damage caused by disregard of certain guidelines in this manual and damage caused by user modifications to the device is not covered by the warranty and the dealer will not accept responsibility for any ensuing defects or problems. Caution: this scoreboard is NOT waterproof.

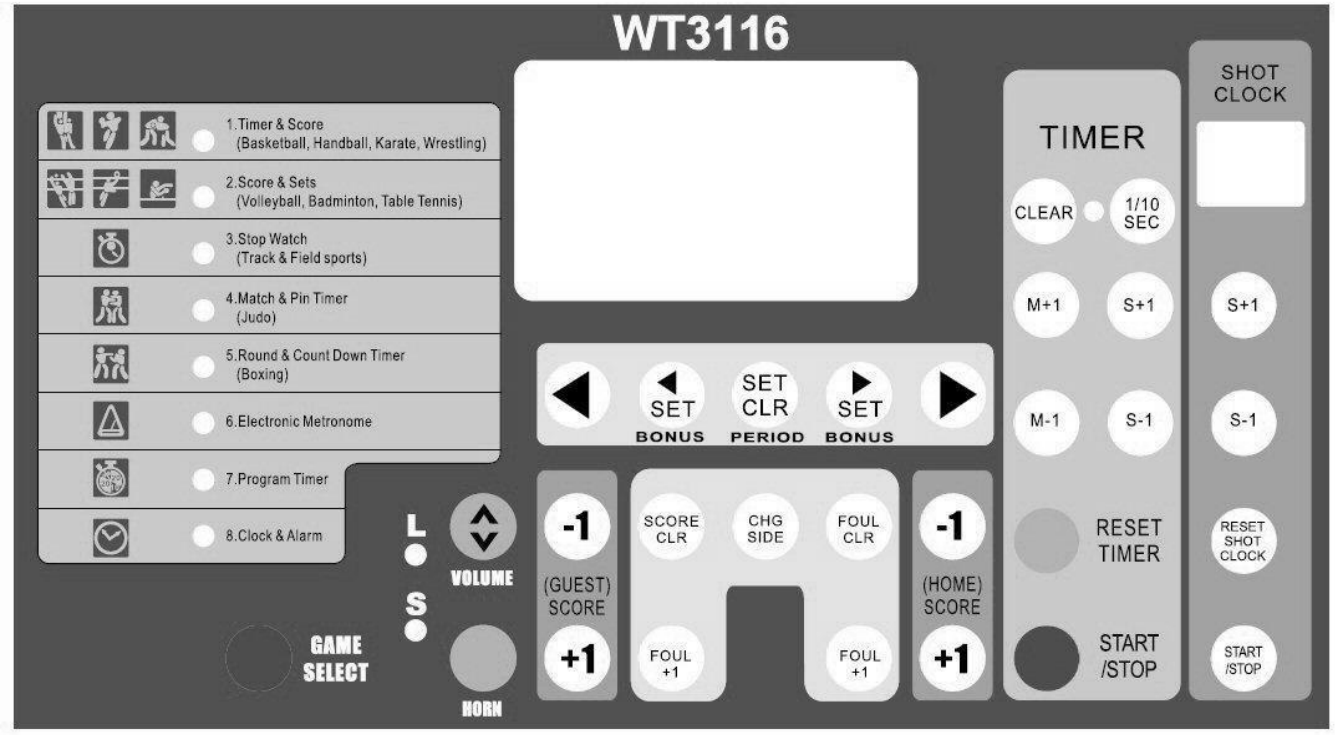
2. Description

fig. 1



1. ON/OFF switch
2. PSU

fig. 2



3. Setting up the Scoreboard

- Supply power to the board by connecting the PSU with the power input (see fig. 1). Plug the PSU into the mains.
- Turn on the scoreboard with the ON/OFF switch. It takes a few moments for the board to initialize.
- Press **GAME SELECT** once. The timer & score mode LED blinks.
- Press **CLEAR**. Next, set the desired timer with **M+1**/**M-1** and **S+1**/**S-1**, and set the shot clock with **S+1**/**S-1** under the shot clock panel.
- Press the timer **START/STOP** button to start the timer and the shot clock, and let it run for a few seconds. Press the timer **START/STOP** button again.
- Press **RESET TIMER** and **RESET SHOT CLOCK**. The display will show the last memorized data.
- Press **GAME SELECT** to exit the setup mode.

4. Operation

A. TIMER & SCORER (basketball, handball, karate, wrestling)

This game mode displays the remaining game time and the score.

Upper display: game time (max. 99:59)

Lower display: score (max. 199)

Countdown Game Timer

Operation	Key		Display	Buzzer
	Timer	Shot Clock		
1. Select game	Game Select		0:00 0 0	
2. Recall last memory	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
3. Erase previous settings	CLEAR		0:00 0 0	
4. Set game time (e.g. 20 min)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Set shot clock		S+1 S-1	20:00 0 0	
6. Shot clock time is memorized	START /STOP		19:59 0 0	
7. Set period	SET CLR		1234 ●●●●	
8. Shot hits rim		RESET SHOT CLOCK	19:58 0 0	
9. Game interrupted	START /STOP		19:50 0 0	
10. Restart game & shot clock starts	START /STOP		19:49 0 0	
10.1. 30 seconds expire			19:28 0 0	🔊

10.2. Reset to 30 seconds		RESET SHOT CLOCK	19:28 0 0	
10.3. Restart game	START /STOP		19:27 0 0	
11. Game time expires			0:00 0 0	
12. Reset game time	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	

- Game timer stopped too late: use M+ and S+ to adjust the difference.
- Press HORN to sound the buzzer.

Score

Operation	Key	Display
1. **Guest** team scores	+1	19:20 0 1
2. **Home** team scores	+1	19:15 1 1
3. **Home** team loses point or erroneous point adding	−1	19:15 0 1
4. Reset scores	SCORE CLR	19:15 0 0

Foul

Operation	Key	Display
1. **Guest** team commits foul	FOUL +1	19:20 0 1
2. **Home** commits foul	FOUL +1	19:15 1 1
3. **Home** commits second foul	FOUL +1	19:15 2 1
4. Reset	FOUL CLR	19:15 0 0

- Press ◀ or ▶ to toggle between the home team and the guest team. Press SET BONUS or SET BONUS for bonus points.

Count-up Game Timer

Operation	Key		Display	Buzzer
	Timer	Shot Clock		
1. Select game	Game Select		20:00 0 0	
2. Erase previous settings	CLEAR		0:00 0 0	
3. Set display to chrono mode	SET CLR		0:00 0 0	🔊
4. Set game time (e.g. 20 min)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Recall shot clock memory		RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
6. Game time returns to 0:00	RESET TIMER		0:00 0 0	
7. Start game & shot clock simultaneously	START /STOP		0:01 0 0	
8. Game interrupted	START /STOP		0:09	

			0 0	
9. Reset shot clock		RESET SHOT CLOCK	0:09 0 0	
10. Restart game	START /STOP		0:10 0 0	
11.Stop shot clock		START /STOP	0:19 0 0	
12. Game time expires			20:00 0 0	
13. Reset game time	RESET TIMER		0:00 0 0	

- Game timer stopped too late: use M+ and S+ to adjust the difference.
- Press CLEAR and then SET CLR to return to the countdown timer.

B. SCORE & SETS (volleyball, badminton, table tennis)

This game mode displays the sets won and the score.

Upper display: score (max. 99)

Lower display: sets (max. 199)

Score / Sets / Serve		
Operation	**Key**	**Display**
1. Select game	Game Select	0 0 0 0
2. Home / guest team gets serve	◀ ▶	● 0 0 0 0
3. **Home** team scores	+1	1 0 0 0
4. **Guest** team scores	+1	1 1 0 0
5. **Guest** team wins set	▶ SET BONUS	1 1 0 1
6. Change courts	CHG SIDE	1 1 1 0
7. Reset scores	SCORE CLR	0 0 0 0

- Press -1 to deduct a point.
- Press SET CLR and add the exact sets in case of error.

C. STOPWATCH

Upper display: minutes and seconds (max. 59:59)

Lower display: hours (max. 199) and 1/100 second (max. 99)

Stopwatch		
Operation	**Key**	**Display**
1. Select mode	Game Select	0:00 00
2. Start stopwatch	START /STOP	0:00 01
3. Stop stopwatch	START /STOP	15:24 2 93

4. Reset stopwatch		0:00 00

- Press RESET TIMER while the stopwatch is running to stop the time on the display. The stopwatch is keeps running internally. UP will blink on the display. Press RESET TIMER to continue.

D. MATCH & PIN TIMER (judo)

This game mode displays the match time and elapsed pinning time.

Upper display: match time (max. 99:59)

Lower display: pinning time (max. 30)

Match & Pin Timer			
Operation	**Key**		**Display**
	Timer	Shot Clock	
1. Select mode	Game Select		5:00 30
2. Set match time (e.g. 5 min)	M+1 M-1		5:00 30
3. Save pin time into memory		RESET SHOT CLOCK	5:00 0
4. Reset pin time if necessary		S+1 S-1	
5. Start match	START /STOP		5:00 1
6. If pin does not begin, pause pin time and reset		START /STOP + RESET SHOT CLOCK	4:53 0
7. Pin begins		START /STOP	4:53 1
8. Stop match during pinning, pause pin timer	START /STOP		4:35 12
9. Restart match, resume pin timer	START /STOP		4:34 13
10. Pin broken free		START /STOP	4:25 22
10.1. Next pin begins		START /STOP	1:31 1
10.2. 30 seconds have elapsed, match time automatically stops, buzzer sounds			1:00 30
11. Match time expires, buzzer will not sound if pin is in progress			0:00 22
12. Reset match time	RESET TIMER		5:00 0

- Match timer stopped too late: use S+1 and S-1 to adjust the difference.

- Pinned judoka already has waza-ari (becomes ippon after 25 seconds): press RESET 30/20 CLOCK during pin countdown. 25 will appear on the lower left display and the buzzer will sound after those 25 seconds have elapsed. Press RESET 30/20 CLOCK again to cancel the 25-second display.
- Match time reaches 0:00 during a pin: the match will continue without buzzer so the pin count will not be interrupted. When the pin is broken free, press START STOP. The buzzer will sound and the match will end.

E. ROUND & BREAK COUNTDOWN TIMER (boxing)

This game mode displays the round time and number.

Upper display: round timer (max. 99:59)
Lower display: round number (max. 99)

Round & Break Countdown Timer				
Operation	**Key**		**Display**	**Buzzer**
	Timer	Shot Clock		
1. Select game	Game Select		0:00 0	
2. Set round time (e.g. 3 min)	M+1 M-1		3:00 0	
3. Enter round time into memory	RESET TIMER		0:00 0	
4. Set break time (e.g. 1 min)	M+1 M-1		1:00 0	
5. Enter break time into memory	RESET TIMER		0:00 0	
6. Set number of rounds (e.g. 3 rounds)	M+1 M-1		0:00 3	
7. Return to round time display	RESET TIMER		3:00 1	
8. Start match	START /STOP		2:59 1	
9. Interrupt match	START /STOP		2:35 1	
10. Restart match	START /STOP		2:34 1	
11. Knockdown		START /STOP	1:34 1	
12. Match continues		START /STOP	1:28 1	
12.1. Knockdown		START /STOP	1:20 1	
12.2. 10 seconds expire, stop countdown and round timer	START /STOP	START /STOP	1:10 1	
12.3. Match over, sound buzzer	HORN		1:10 1	

13. First round completed			0:00 1	
14. Break time			0:59 1	
15. Break time ends			0:00 1	
16. Next round time and number are displayed			3:00 2	
17. Designated number of rounds completed			0:00 3	
18. Begin new match			3:00 1	

- Match timer stopped too late: use M+1 and S+1 to adjust the difference; use shot clock S+1 to adjust the round difference.
- Round time reaches 0:00 during countdown: the match will continue without sounding the buzzer so the countdown will not be interrupted.
- Modifying round/break times: press CLEAR and reset.
- In the final round, the break time will not display.

F. ELECTRONIC METRONOME

Upper display: rhythm
Lower left display: number of buzzes per minute
Lower right display: length of a buzz

Electronic Metronome			
Operation	**Key**	**Display**	**Buzzer**
Set buzz length	M+1 M-1	0 120 6	
Set buzz number	S+1 S-1	0 113 6	
Start metronome	START /STOP	1 113 6	
Stop metronome	START /STOP	5 113 6	
Reset metronome	RESET TIMER	0 113 6	

G. PROGRAM TIMER (interval training)

The timer may be programmed to consecutively count down and display max. 9 time periods.

Upper display: timer (max. 99:59)

Lower left display: number of repetitions (max. 9)

Lower right display: program number (max. 9)

Program Timer			
Operation	**Key**	**Display**	**Buzzer**
1. Set desired time for program 1 (P1)	M+1	5:00 1 P1	
2. Enter P1 into memory and enter times for following programs if desired	RESET TIMER	0:00 1 P2	
3. Complete program setting. Set the desired number of repetitions using the shot clock S+1. Press RESET TIMER and START /STOP. The current round is displayed and the timer will stop.	RESET TIMER	5:00 1 P1	
4. P1 will start counting down and buzzer will sound when it reaches 0:00. P2 will subsequently start. Completion of all programs is considered one round.	START /STOP	4:59 1 P1 0:00	

		1 P2 3:00 1 P3 0:00 1 P4 5:00 1 P5 . . . 4:59 2 P1	
5. Stop	START /STOP	2:28 9 P1	
7. Return to the beginning of the program	RESET TIMER	5:00 0 P1	

- Change set times: Press CLEAR and reset timers.

H. CLOCK & ALARM

This scoreboard displays the time in 12h format but displays the time in 24h format when editing.
Upper display: hours and minutes
Lower right display: seconds

Clock & Alarm			
Operation	**Key**		**Display**
	Timer	Shot Clock	
1. Stop clock to adjust time	START /STOP		0:00 00
2. Set hour, use the timer buttons to adjust the hour and minutes, use the shot clock buttons to adjust the seconds	M+1 M-1 S+1 S-1	S+1 S-1	14:49 13
3. Confirm time	START /STOP		2:49 13
4. Alarm mode	SET		12:00 AL oF
5. Alarm on/off	SET		12:00 AL on
6. Set alarm time	M+1 M-1 S+1 S-1		13:41 AL on

7. Return the time display	SET		2:51 25

- The scoreboard will buzz during 5 seconds when the time reaches the alarm time.
- Current time and alarm time will not be memorized in case of a power cut.

I. OTHER FUCNTIONS

- Press HORN to sound the buzzer at any time.
- Adjust the volume of the buzzer with ⇕.
- Press 1/10 SEC (when LED is lit) to display the final minute in seconds.

5. Technical Specifications

Power Supply	90~240VAC / 50~60Hz
Power Consumption	< 25W
Dimensions	620 x 405 x 275mm
Total Weight	4.75kg

For more info concerning this product, please visit our website www.velleman.eu.
The information in this manual is subject to change without prior notice.

WT3116 – SCOREBORD/SPORTTIMER

1. Inleiding

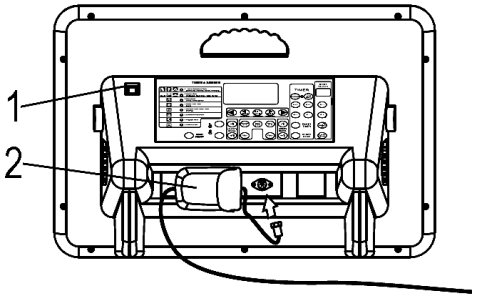
Aan alle ingezetenen van de Europese Unie
Belangrijke milieu-informatie betreffende dit product

Dit symbool op het toestel of de verpakking geeft aan dat, als het na zijn levenscyclus wordt weggeworpen, dit toestel schade kan toebrengen aan het milieu.
Gooi dit toestel (en eventuele batterijen) niet bij het gewone huishoudelijke afval; het moet bij een gespecialiseerd bedrijf terechtkomen voor recyclage.
U moet dit toestel naar uw verdeler of naar een lokaal recyclagepunt brengen.
Respecteer de plaatselijke milieuwetgeving.
Hebt u vragen, contacteer dan de plaatselijke autoriteiten inzake verwijdering.

Dank u voor uw aankoop! Lees deze handleiding grondig voor u het toestel in gebruik neemt. Werd het toestel beschadigd tijdens het transport, installeer het dan niet en raadpleeg uw dealer. De garantie geldt niet voor schade door het negeren van bepaalde richtlijnen in deze handleiding en schade door wijzigingen die de gebruiker heeft aangebracht aan het toestel. Uw dealer zal de verantwoordelijkheid afwijzen voor defecten of problemen die hier rechtstreeks verband mee houden. Opmerking: dit scorebord is NIET waterdicht.

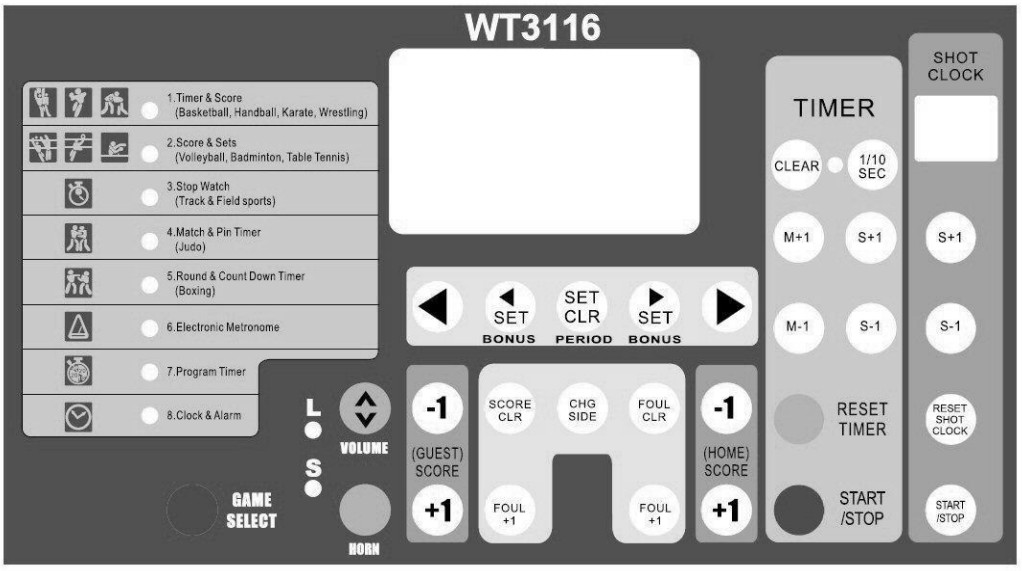
2. Omschrijving

fig. 1



1. aan-uitschakelaar
2. voedingsadapter

fig. 2



3. Het scorebord opstellen

- Voed het scorebord door de voedingsadapter aan de voedingsingang te sluiten (zie fig. 1). Koppel de voedingsadapter aan het lichtnet.
- Schakel het scorebord in of uit via de aan-uitschakelaar. Na enkele seconden is het scoreboard geïnitialiseerd.
- Druk eenmaal op **GAME SELECT**. De led naast timer & score knippert.
- Druk op **CLEAR**. Stel vervolgens de timer in met **M+1**/**M-1** en **S+1**/**S-1**, en stel de balbezittimer in met **S+1**/**S-1** in het shotclockmenu.
- Druk op **START/STOP** in het timermenu om de timer en de balbezittimer te starten en laat beide enkele seconden lopen. Druk opnieuw op **START/STOP** in het timermenu.
- Druk op **RESET TIMER** en **RESET SHOT CLOCK**. Het scorebord geeft de laatst opgeslagen weergave weer.
- Druk op **GAME SELECT** om het instelmenu te verlaten.

4. Gebruik

A. TIMER & SCORE (basketbal, handbal, karate, worstelen)

Deze modus geeft de resterende tijd en de score weer.

Bovenste rij: speelduur (max. 99:59)

Onderste rij: score (max. 199)

Afteltimer

Omschrijving	Toets		Display	Hoorn
	Timer	Shot Clock		
1. Selecteer spelmodus	Game Select		0:00 0 0	
2. Roep de laatste instellingen op	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
3. Wis vorige instellingen	CLEAR		0:00 0 0	
4. Stel de tijd in (bv. 20 min.)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Stel de timer voor het balbezit in		S+1 S-1	20:00 0 0	
6. Balbezittimer is ingesteld	START /STOP		19:59 0 0	
7. Stel periode in	SET CLR		1234 ●●●●	
8. Schot raakt de basketring		RESET SHOT CLOCK	19:58 0 0	
9. Spel is onderbroken	START /STOP		19:50 0 0	
10. Herstart het spel & balbezittimer	START /STOP		19:49 0 0	
10.1. 30 seconden zijn verlopen			19:28 0 0	🔊

10.2. Herstel 30 seconden		RESET SHOT CLOCK	19:28 0 0	
10.3. Herstart het spel	START /STOP		19:27 0 0	
11. Speltijd is verlopen			0:00 0 0	
12. Stel een nieuw spel in	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	

- Speltimer is te laat gestopt: stel het verschil bij met M+1 en S+1.
- Druk op HORN om de hoorn te luiden.

Score

Omschrijving	Toets	Display
1. **Bezoekers** scoren	+1	19:20 0 1
2. **Thuisploeg** scoort	+1	19:15 1 1
3. **Thuisploeg** verliest een punt of foutief opgeteld punt wordt afgetrokken	-1	19:15 0 1
4. Herstel de scores	SCORE CLR	19:15 0 0

Fout

Omschrijving	Toets	Display
1. **Bezoekers** maken een fout	FOUL +1	19:20 0 1
2. **Thuisploeg** maakt een fout	FOUL +1	19:15 1 1
3. **Thuisploeg** maakt een tweede fout	FOUL +1	19:15 2 1
4. Herstel	FOUL CLR	19:15 0 0

- Druk op ◀ of ▶ om te schakelen tussen de thuisploeg en de bezoekers. Druk op SET BONUS of SET BONUS r bonuspunten.

Opteltimer

Omschrijving	Toets		Display	Alarm
	Timer	Shot Clock		
1. Selecteer spelmodus	Game Select		20:00 0 0	
2. Wis vorige instellingen	CLEAR		0:00 0 0	
3. Stel het scorebord in optelmodus	SET CLR		0:00	

			0 0	
4. Stel de tijd in (bv. 20 min.)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Roep de laatste instellingen op		RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
6. Speltijd keert terug naar 0:00	RESET TIMER		0:00 0 0	
7. Start het spel en de balbezittimer	START /STOP		0:01 0 0	
8. Spel is onderbroken	START /STOP		0:09 0 0	
9. Herstel de balbezittimer		RESET SHOT CLOCK	0:09 0 0	
10. Herstart het spel	START /STOP		0:10 0 0	
11.Stop de balbezittimer		START /STOP	0:19 0 0	
12. Speltijd is verlopen			20:00 0 0	
13. Herstel speltijd	RESET TIMER		0:00 0 0	

- Speltimer is te laat gestopt: stel het verschil bij met M+1 en S+1.
- Druk op CLEAR en daarna op SET CTR om naar de aftelmodus terug te keren

B. SCORE & SETS (volleybal, badminton, tafeltennis)

Deze spelmodus geeft de gewonnen sets en de score weer.

Bovenste rij: score (max. 99)

Onderste rij: sets (max. 199)

Score / sets / opslag		
Omschrijving	**Toets**	**Display**
1. Selecteer spelmodus	Game Select	0 0 0 0
2. Thuisploeg / bezoekers slaan eerste op	◀ ▶	● 0 0 0 0
3. **Thuisploeg** scoort	+1	1 0 0 0
4. **Bezoekers** scoren	+1	1 1 0 0
5. **Bezoekers** winnen de eerste set	▶ SET BONUS	1 1 0 1
6. Ploegen wisselen van kant	CHG SIDE	1 1 1 0
7. Herstel scores	SCORE CLR	0 0 0 0

- Druk op -1 om een punt in te trekken.
- Druk op SET CTR en geef het exacte puntenaantal in indien u een fout heeft begaan.

C. CHRONOMETER

Bovenste rij: minuten en seconden (max. 59:59)

Onderste rij: uren (max. 199) en 1/100 seconde (max. 99)

Chronometer		
Omschrijving	**Toets**	**Display**
1. Selecteer spelmodus	Game Select	0:00 00
2. Start de chronometer	START /STOP	0:00 01
3. Stop de chronometer	START /STOP	15:24 2 93

4. Herstel de chronometer		0:00 00

- Druk op RESET TIMER terwijl de chronometer loopt om de tijd op de display te stoppen. De chronometer blijft intern echter doorlopen. UP knippert op de display. Druk op RESET TIMER de chronometer verder op de display te laten lopen.

D. WEDSTRIJD- & HOUDGREEPTIMER (judo)

Deze modus geeft de wedstrijdduur een de verstreken tijd van de houdgreep aan.

Bovenste rij: wedstrijdduur (max. 99:59)

Onderste rij: tijdsduur van de houdgreep (max. 30)

Wedstrijd- & houdgreeptimer			
Omschrijving	**Toets**		**Display**
	Timer	Shot Clock	
1. Selecteer spelmodus	Game Select		5:00 30
2. Stel de tijd in (bv. 5 min.)	M+1 M-1		5:00 30
3. Sla de tijdsduur van de houdgreep in het geheugen op		RESET SHOT CLOCK	5:00 0
4. Herstel de tijdsduur van de houdgreep indien nodig		S+1 S-1	
5. Start het gevecht	START /STOP		5:00 1
6. Indien er geen houdgreep is, pauzeer en herstel de tijdsduur van de houdgreep		START /STOP + RESET SHOT CLOCK	4:53 0
7. Houdgreep		START /STOP	4:53 1
8. Stop het gevecht tijdens een houdgreep, pauzeer de houdgreeptimer	START /STOP		4:35 12
9. Hervat het gevecht en de houdgreeptimer	START /STOP		4:34 13
10. Judoka heeft zich uit houdgreep bevrijd		START /STOP	4:25 22
10.1. Volgende houdgreep		START /STOP	1:31 1
10.2. 30 seconden zijn verlopen, het gevecht wordt automatisch stilgelegd, alarm luidt			1:00 30
11. Wedstrijdduur is verlopen, alarm luidt niet indien een judoka de andere judoka in de houdgreep houdt			0:00 22
12. Herstel de wedstrijduur	RESET TIMER		5:00 0

- De timer werd te laat gestopt: stel het verschil bij met S+1 en S-1.

- Een judoka in houdgreep heeft al een waza-ari (wordt ippon na 25 seconden): druk op RESET SHOT CLOCK tijdens de houdgreep. 25 verschijnt onderaan links op de display en het alarm luidt nadat de 25 seconden zijn verlopen. Druk opnieuw op RESET SHOT CLOCK om de 25 seconden van de display te wissen.
- Het gevecht eindigt met een houdgreep (timer geeft tijdens een houdgreep 0:00 weer): het gevecht gaat door zonder alarm zodat de houdgreeptimer doorloopt. Indien de houdgreep wordt gelost, druk op START STOP. Het alarm luidt en het gevecht eindigt.

E. AFTELTIMER VOOR RONDEN & PAUZES (boksen)

Deze spelmodus geeft de rondetijden en het rondenummer weer.

Bovenste rij: rondetijd (max. 99:59)
Onderste rij: rondenummer (max. 99)

Afteltimer voor ronden & pauzes				
Omschrijving	**Toets**		**Display**	**Alarm**
	Timer	Shot Clock		
1. Selecteer spelmodus	Game Select		0:00 0	
2. Stel rondetijd in (bv. 3 min.)	M+1 M-1		3:00 0	
3. Sla de tijd in het geheugen op	RESET TIMER		0:00 0	
4. Stel de pauzeduur in (bv. 1 min.)	M+1 M-1		1:00 0	
5. Sla de tijd in het geheugen op	RESET TIMER		0:00 0	
6. Stel het aantal ronden in (bv. 3 ronden)	M+1 M-1		0:00 3	
7. Keer terug naar de tijdsweergave	RESET TIMER		3:00 1	
8. Start het gevecht	START /STOP		2:59 1	
9. Onderbreek het gevecht	START /STOP		2:35 1	
10. Hervat het gevecht	START /STOP		2:34 1	
11. Een bokser wordt tegen de grond geslagen		START /STOP	1:34 1	
12. Het gevecht hervat		START /STOP	1:28 1	
12.1. Een bokser wordt tegen de grond geslagen		START /STOP	1:20 1	
12.2. 10 seconden verlopen, stop de aftel- en rondetimer	START /STOP	START /STOP	1:10 1	
12.3. Het gevecht is voorbij, luid het alarm	HORN		1:10 1	

13. Eerste ronde is voorbij			0:00 1	
14. Pauze			0:59 1	
15. Einde van de pauze			0:00 1	
16. Volgende rondeduur en –nummer verschijnen op de display			3:00 2	
17. Aantal ingestelde ronden zijn voorbij			0:00 3	
18. Begin een nieuw gevecht	RESET TIMER		3:00 1	

- De wedstrijdtimer is te laat gestopt: stel de timer bij met M+1 en S+1; stel de ronde bij met S+1.
- De timer verstrijkt (0:00) terwijl een bokser op de mat ligt: het gevecht loopt door zonder alarm zodat het aftellen niet wordt onderbroken.
- Wijzigen van de ronde-/pauzeduur: druk op CLEAR en hestel.
- In de laatste ronde wordt de pauzetimer niet meer weergegeven.

F. ELEKTRONISCHE METRONOOM

Bovenste rij: ritme
Rij onderaan links: aantal pieptonen per minuut
Rij onderaan rechts: lengte van een pieptoon

Elektronische metronoom			
Omschrijving	**Toets**	**Display**	**Alarm**
Stel de lengte van de pieptoon in	M+1 M-1	0 120 6	
Stel het aantal pieptonen in	S+1 S-1	0 113 6	
Start de metronoom	START /STOP	1 113 6	
Stop de metronoom	START /STOP	5 113 6	
Herstel de metronoom	RESET TIMER	0 113 6	

G. GEPROGRAMMEERDE TIMER (intervaltraining)

Deze timer telt af en geeft max. 9 time periodes weer.

Bovenste rij: timer (max. 99:59)

Rij onderaan links: aantal herhalingen (max. 9)

Rij onderaan rechts: programmanummer (max. 9)

Geprogrammeerde timer			
Omschrijving	**Toets**	**Display**	**Alarm**
1. Stel de tijd in voor programma 1 (P1)	M+1	5:00 1 P1	
2. Sla P1 in het geheugen op enter en geef de tijden voor de volgende programma's in indien nodig.	RESET TIMER	0:00 1 P2	
3. Vervolledig de programmering. Stel het aantal herhalingen in met S+1 van de shot clock. Druk op RESET TIMER en START /STOP. De huidige ronde wordt weergegeven en de timer stopt.	RESET TIMER	5:00 1 P1	
4. P1 begint af te tellen en het alarm luidt wanneer de timer 0:00 bereikt. Programma P2 wordt gestart. Een ronde bestaat uit het voltooien van alle programma's.	START /STOP	4:59 1 P1 0:00 1 P2	

		3:00 1 P3 0:00 1 P4 5:00 1 P5 . . . 4:59 2 P1	
5. Stop	START /STOP	2:28 9 P1	
7. Terug naar het begin van het programma	RESET TIMER	5:00 0 P1	

- Wijzigen van de geprogrammeerde tijden: druk op CLEAR en herprogrammeer.

H. KLOK & ALARM

Dit scorebord geeft het uur weer in 12h-formaat. Tijdens het instellen van het uur wordt het uur echter in 24h-formaat weergegeven.
Bovenste rij: uren en minuten
Onderste rij: seconden

Klok & alarm			
Omschrijving	**Toets**		**Display**
	Timer	Shot Clock	
1. Stop de klok om het uur in te stellen	START /STOP		0:00 00
2. Stel het uur en de minuten in met de toetsen onder de timer. Gebruik de toetsen onder de shot clock om de seconden in te stellen	M+1 M-1 S+1 S-1	S+1 S-1	14:49 13
3. Bevestig	START /STOP		2:49 13
4. Alarmmodus	▶ SET		12:00 AL oF
5. Alarm aan/uit	◀ SET		12:00 AL on
6. Stel de alarmtijd in	M+1 M-1 S+1 S-1		13:41 AL on

7. Keer terug naar de tijdweergave			2:51 25

- Het scorebord luidt 5 maal wanneer de alarmtijd is bereikt.
- De huidige tijd en alarmtijd worden bij een stroomonderbreking niet in het geheugen opgeslagen.

I. ANDERE FUNCTIES

- Druk op HORN om het alarmsignaal te luiden.
- Regel het volume van het alarm met ⇕.
- Druk op 1/10 SEC (indien de led brandt) om de laatste minuut in seconden weer te geven.

5. Technische specificaties

Voeding	90~240VAC / 50~60Hz
Verbruik	< 25W
Afmetingen	620 x 405 x 275mm
Gewicht	4.75kg

Voor meer informatie omtrent dit product, zie www.velleman.eu.
De informatie in deze handleiding kan te allen tijde worden gewijzigd zonder voorafgaande kennisgeving.

WT3116 – TABLEAU D'AFFICHAGE/CHRONOMÈTRE SPORT

1. Introduction

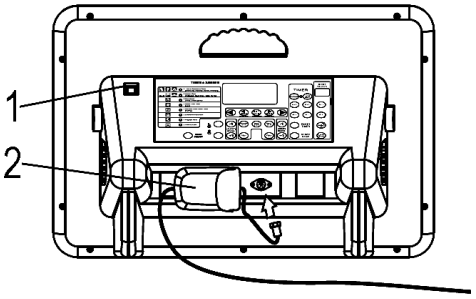
Aux résidents de l'Union européenne
Des informations environnementales importantes concernant ce produit

Ce symbole sur l'appareil ou l'emballage indique que l'élimination d'un appareil en fin de vie peut polluer l'environnement.
Ne pas jeter un appareil électrique ou électronique (et des piles éventuelles) parmi les déchets municipaux non sujets au tri sélectif ; une déchèterie traitera l'appareil en question.
Renvoyer les équipements usagés à votre fournisseur ou à un service de recyclage local.
Il convient de respecter la réglementation locale relative à la protection de l'environnement.
En cas de questions, contacter les autorités locales pour élimination.

Nous vous remercions de votre achat ! Lire la présente notice attentivement avant la mise en service de l'appareil. Si l'appareil a été endommagé pendant le transport, ne pas l'installer et consulter votre revendeur. La garantie ne s'applique pas aux dommages survenus en négligeant certaines directives de cette notice et les dommages occasionnés par des modifications à l'appareil par le client. Votre revendeur déclinera toute responsabilité pour les problèmes et les défauts qui en résultent. Attention : ce tableau d'affichage n'est PAS étanche.

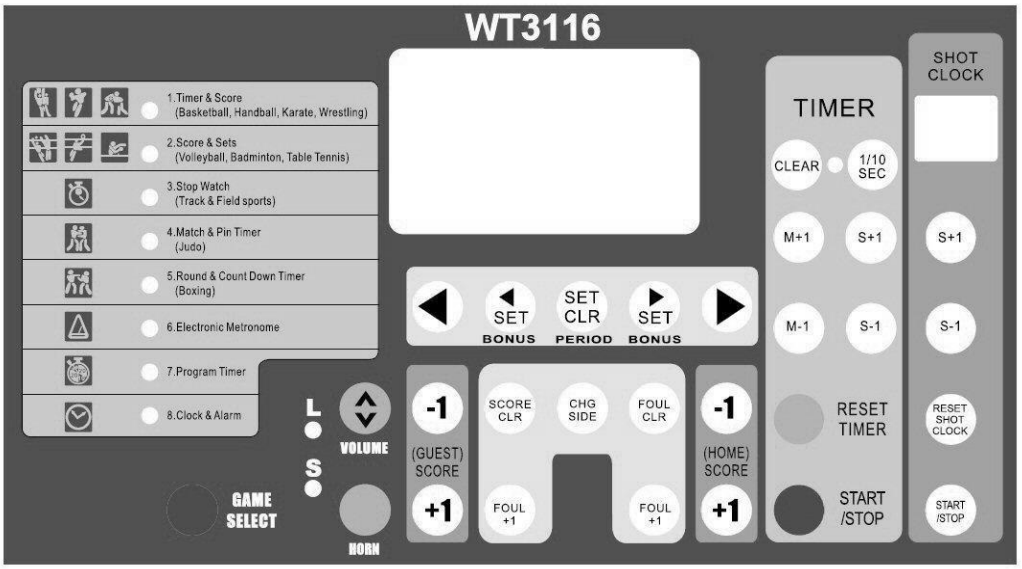
2. Description

ill. 1



1. interrupteur marche/arrêt
2. adaptateur secteur

ill. 2



3. Installation du tableau

- Alimenter le tableau en connectant l'adaptateur secteur à l'entrée d'alimentation (voir ill. 1). Insérer l'adaptateur secteur dans une prise de courant.
- Allumer le tableau à l'aide de l'interrupteur marche/arrêt et patienter jusqu'à ce que la phase d'initialisation se termine.
- Enfoncer **GAME SELECT**. La DEL du mode de jeu chronomètre et score clignote.
- Enfoncer **CLEAR**. Ensuite, régler le chronomètre avec **M+1**/**M-1** et **S+1**/**S-1**, et le chronomètre de possession de balle avec **S+1**/**S-1** sous le panneau SHOT CLOCK.
- Enfoncer **START/STOP** sous TIMER pour démarrer les deux chronomètres et renfoncer **START/STOP** après quelques secondes.
- Enfoncer **RESET TIMER** et **RESET SHOT CLOCK**. Le tableau affichera le mode utilisé en dernier.
- Enfoncer **GAME SELECT** pour quitter le menu de paramétrage.

4. Emploi

A. CHRONOMÈTRE & SCORE (le basket-ball, le handball, le karaté, la lutte)

Ce mode affiche le temps restant et le score.

Affichage supérieur : durée du match (max. 99:59)

Affichage inférieur : score (max. 199)

Compte à rebours

Description	Touche		Affichage	Avertisseur
	Timer	Shot Clock		
1. Sélectionner le mode	Game Select		0:00 0 0	
2. Afficher le contenu mémorisé	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
3. Effacer les dernières données	CLEAR		0:00 0 0	
4. Déterminer la durée du match (p.ex. 20 min)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Déterminer la durée de possession du ballon		S+1 S-1	20:00 0 0	
6. Mémorisation de la durée de possession du ballon	START /STOP		19:59 0 0	
7. Déterminer la période	SET CLR		1234 ●●●●	
8. Le ballon heurte l'arceau		RESET SHOT CLOCK	19:58 0 0	
9. Interruption de la partie	START /STOP		19:50 0 0	
10. Reprise de la partie	START /STOP		19:49 0 0	
10.1. Les 30 secondes sont écoulées			19:28	🔊

			0 0	
10.2. Réinitialisation des 30 secondes		RESET SHOT CLOCK	19:28 0 0	
10.3. Reprise de la partie	START /STOP		19:27 0 0	
11. Durée de la partie écoulée			0:00 0 0	
12. Réinitialisation de la durée de la partie	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	

- Arrêt tardif du compte à rebours : ajuster la différence avec (M+1) et (S+1).
- Enfoncer (HORN) pour faire retentir l'avertisseur.

Score

Description	Touche	Affichage
1. L'équipe **visiteuse** marque un point	+1	19:20 0 1
2. L'équipe **recevante** marque un point	+1	19:15 1 1
3. L'équipe **recevante** perd un point	-1	19:15 0 1
4. Remise des scores à zéro	SCORE CLR	19:15 0 0

Faute

Description	Touche	Affichage
1. L'équipe **visiteuse** commet une faute	FOUL +1	19:20 0 1
2. L'équipe **recevante** commet une faute	FOUL +1	19:15 1 1
3. L'équipe **recevante** commet une seconde faute	FOUL +1	19:15 2 1
4. Remise à zéro	FOUL CLR	19:15 0 0

- Enfoncer ◀ ou ▶ pour commuter entre les deux équipes. Enfoncer (SET BONUS) ou (SET BONUS) pour attribuer des points bonus.

Chronomètre

Description	Touche		Affichage	Avertisseur
	Timer	Shot Clock		
1. Sélectionner le mode	Game Select		20:00 0 0	
2. Effacer les dernières données	CLEAR		0:00 0 0	

3. Afficher le mode chrono	SET CLR		0:00 0 0	
4. Déterminer la durée du match (p.ex. 20 min)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Afficher le contenu mémorisé		RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
6. Retour de l'affichage de la durée vers 0:00	RESET TIMER		0:00 0 0	
7. Début de la partie	START /STOP		0:01 0 0	
8. Interruption de la partie	START /STOP		0:09 0 0	
9. Réinitialisation de la durée de possession du ballon		RESET SHOT CLOCK	0:09 0 0	
10. Reprise de la partie	START /STOP		0:10 0 0	
11. Arrêt du chronomètre		START /STOP	0:19 0 0	
12. Durée de la partie écoulée			20:00 0 0	
13. Réinitialisation de la durée de la partie	RESET TIMER		0:00 0 0	

- Arrêt tardif du compte à rebours : ajuster la différence avec M+1 et S+1.
- Enfoncer CLEAR et ensuite SET CTR pour revenir au compte à rebours.

B. SCORE & MANCHES (le volley-ball, le badminton, le tennis de table)

Ce mode affiche les manches gagnées et le score.

Affichage supérieur : score (max. 99)

Affichage inférieur : manches (max. 199)

Score / manche / service		
Description	**Touche**	**Affichage**
1. Sélectionner le mode	Game Select	0 0 0 0
2. L'équipe recevante/ visiteuse est au service	◀ ▶	● 0 0 0 0
3. L'équipe **recevante** marque un point	+1	1 0 0 0
4. L'équipe **visiteuse** marque un point	+1	1 1 0 0
5. L'équipe **visiteuse** gagne la première manche	▶ SET BONUS	1 1 0 1
6. Changement de côté	CHG SIDE	1 1 1 0
7. Réinitialisation des scores	SCORE CLR	0 0 0 0

- Enfoncer -1 pour retirer un point.
- Enfoncer SET CTR et attribuer les scores exacts en cas d'erreur.

C. CHRONOMÈTRE

Affichage supérieur : minutes et secondes (max. 59:59)

Affichage inférieur : heures (max. 199) et 1/100 de seconde (max. 99)

Chronomètre		
Description	**Touche**	**Affichage**
1. Sélectionner le mode	Game Select	0:00 00
2. Démarrage du chronomètre	START /STOP	0:00 01
3. Arrêt du chronomètre	START /STOP	15:24 2 93

4. Réinitialisation du chronomètre	RESET TIMER	0:00 00

- Enfoncer RESET TIMER lorsque le chronomètre tourne pour arrêter le chronomètre sur l'afficheur principal.

  Toutefois, le chronomètre continuera à tourner en mémoire. UP clignote sur l'afficheur. Enfoncer RESET TIMER to pour continuer.

D. CHRONOMÈTRE DE COMBAT & DE CLEF (le judo)

Ce mode affiche la durée du combat et le temps écoulé lors d'une immobilisation au sol.

Affichage supérieur : durée du combat (max. 99:59)

Affichage inférieur : temps écoulé lors d'une immobilisation au sol (max. 30)

Chronomètre de combat & de clef			
Description	**Touche**		**Affichage**
	Timer	Shot Clock	
1. Sélectionner le mode	Game Select		5:00 30
2. Déterminer la durée du match (p.ex. 5 min)	M+1 M-1		5:00 30
3. Mémorisation de la durée max. d'une clef		RESET SHOT CLOCK	5:00 0
4. Réinitialiser la durée max. d'une clef si nécessaire		S+1 S-1	
5. Début du combat	START /STOP		5:00 1
6. Interrompre et réinitialiser le chronomètre d'immobilisation au sol lorsqu'il n'y a pas de clef		START /STOP + RESET SHOT CLOCK	4:53 0
7. Immobilisation au sol		START /STOP	4:53 1
8. Arrêt du combat lors d'une clef, interruption du chronomètre d'immobilisation au sol	START /STOP		4:35 12
9. Reprise du combat et du chronomètre d'immobilisation au sol	START /STOP		4:34 13
10. Le judoka se libère de la clef		START /STOP	4:25 22
10.1. Seconde immobilisation au sol		START /STOP	1:31 1
10.2. Les 30 secondes sont écoulées, le combat se termine automatiquement, l'avertisseur retentit			1:00 30
11. Écoulement de la durée du combat, l'avertisseur ne retentit pas lors d'une immobilisation au sol			0:00 22
12. Réinitialiser le chronomètre	RESET TIMER		5:00 0

- Arrêt tardif du chronomètre : ajuster la différence avec S+1 et S-1.

- Le judoka immobilisé au sol a déjà un waza-ari (ippon après 25 secondes) : enfoncer RESET pour démarrer le compte à rebours d'immobilisation au sol. 25 s'affiche en bas à gauche de l'afficheur. L'avertisseur retentit après l'écoulement de ces 25 secondes. Renfoncer RESET pour effacer l'affichage.
- La durée du combat s'écoule (le chronomètre affiche 0:00) lors d'une immobilisation au sol : le combat continue sans que l'avertisseur ne retentisse pour que le chronomètre d'immobilisation au sol ne soit pas interrompu. Enfoncer START/STOP dès que le judoka se libère de la clef. L'avertisseur retentit et le combat se termine.

E. CHRONOMÈTRE DE ROUND & DE REPOS (la boxe)

Ce mode affiche la durée des rounds et le round.

Affichage supérieur : durée du round (max. 99:59)
Affichage inférieur : round (max. 99)

Chronomètre de round & de repos				
Description	**Touche**		**Affichage**	**Avertisseur**
	Timer	Shot Clock		
1. Sélectionner le mode	Game Select		0:00 0	
2. Déterminer la durée d'un round (p.ex. 3 min)	M+1 M-1		3:00 0	
3. Mémoriser la durée d'un round	RESET TIMER		0:00 0	
4. Déterminer la durée de la période de repos (p.ex. 1 min)	M+1 M-1		1:00 0	
5. Mémoriser la durée de la période de repos	RESET TIMER		0:00 0	
6. Déterminer le nombre de rounds (p.ex. 3 rounds)	M+1 M-1		0:00 3	
7. Retour vers l'affichage normal	RESET TIMER		3:00 1	
8. Démarrer le combat	START /STOP		2:59 1	🔊
9. Interrompre le combat	START /STOP		2:35 1	
10. Reprise du combat	START /STOP		2:34 1	🔊
11. Un boxeur est au tapis		START /STOP	1:34 1	🔊
12. Le combat continue		START /STOP	1:28 1	
12.1. Un boxeur est au tapis		START /STOP	1:20 1	🔊
12.2. 10 secondes s'écoulent, arrêt du compte à rebours et du chronomètre de round	START /STOP	START /STOP	1:10 1	
12.3. Le combat se termine, l'avertisseur retentit	HORN		1:10 1	🔊

13. Le premier round se termine			0:00 1	
14. Chronomètre de la période de repos			0:59 1	
15. Fin du repos			0:00 1	
16. Affichage du chronomètre du round suivant			3:00 2	
17. Achèvement de la totalité du nombre de rounds			0:00 3	
18. Commencer un nouveau combat			3:00 1	

- Arrêt tardif du chronomètre : ajuster la différence avec M+1 et S+1 ; enfoncer la touche S+1 pour modifier la différence de rounds.
- Le chronomètre affiche 0:00 pendant le compte des 10 secondes de l'arbitre : le combat continue sans que l'avertisseur ne retentisse pour le compte ne soit pas interrompu.
- Modifier le chronomètre du round/de la période de repos : enfoncer CLEAR.
- Le chronomètre de la période de repos ne sera pas affiché dans le dernier round.

F. MÉTRONOME ÉLECTRONIQUE

Affichage supérieur : rythme
Affichage inférieur gauche : nombre de bips sonores par minute
Affichage inférieur droit : longueur d'un bip sonore

Métronome électronique			
Description	**Touche**	**Affichage**	**Avertisseur**
Déterminer la longueur d'un bip sonore	M+1 M-1	0 120 6	
Déterminer le nombre de bips sonores	S+1 S-1	0 113 6	
Démarrer le métronome	START /STOP	1 113 6	
Arrêter le métronome	START /STOP	5 113 6	
Réinitialiser le métronome	RESET TIMER	0 113 6	

G. CHRONOMÈTRE PROGRAMMÉ (entraînement par intervalle)

Le chronomètre peut être programmé de manière à ce qu'il affiche le compte à rebours et max. 9 périodes.

Affichage supérieur : chronomètre (max. 99:59)

Affichage inférieur gauche : nombre de répétitions (max. 9)

Affichage inférieur droit : numéro du programme (max. 9)

Chronomètre programmé			
Description	**Touche**	**Affichage**	**Avertisseur**
1. Déterminer la durée du premier programme (P1)	M+1	5:00 1 P1	
2. Mémoriser P1 et déterminer la durée des programmes suivants si nécessaire	RESET TIMER	0:00 1 P2	
3. Achèvement de la programmation. Déterminer le nombre de répétitions avec S+1. Enfoncer RESET TIMER et START /STOP. Le programme s'affiche et le chronomètre s'arrête:	RESET TIMER	5:00 1 P1	
4. Le programme P1 démarre et l'avertisseur retentit lorsque le chronomètre affiche 0:00. Le programme P2 démarre et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les programmes sont terminés.	START /STOP	4:59 1 P1 0:00	

		1 P2 3:00 1 P3 0:00 1 P4 5:00 1 P5 . . . 4:59 2 P1	
5. Arrêt	START /STOP	2:28 9 P1	
7. Retour vers le début du programme	RESET TIMER	5:00 0 P1	

- Modifier la durée d'un programme : enfoncer CLEAR et reprogrammer les durées.

H. HORLOGE & ALARME

Ce tableau affiche l'heure au format 12h mais commute vers le format 24h lors de la configuration.
Affichage supérieur : heures et minutes
Affichage inférieur : secondes

Horloge & alarme			
Description	**Touche**		**Affichage**
	Timer	Shot Clock	
1. Arrêt de l'horloge	START /STOP		0:00 00
2. Configuration de l'heure, des minutes et des secondes	M+1 M-1 S+1 S-1	S+1 S-1	14:49 13
3. Confirmation	START /STOP		2:49 13
4. Mode d'alarme	SET		12:00 AL oF
5. Activation/désactivation de l'alarme	SET		12:00 AL on
6. Configuration de l'heure de l'alarme	M+1 M-1 S+1 S-1		13:41 AL on

7. Retour vers l'affichage de l'heure	SET		2:51 25

- Une alarme amorcée retentit pendant 5 secondes.
- L'heure et l'heure de l'alarme ne seront pas sauvegardées lors d'une coupure de courant.

I. AUTRES FONCTIONS

- Enfoncer HORN pour faire retentir l'avertisseur.
- Régler le volume de l'avertisseur avec ▲▼.
- Enfoncer 1/10 SEC (lorsque la LED s'allume) pour afficher la dernière minute en secondes.

5. Spécifications techniques

Alimentation	90~240VCA / 50~60Hz
Consommation	< 25W
Dimensions	620 x 405 x 275mm
Poids	4.75kg

Pour plus d'information concernant cet article, visitez notre site web www.velleman.eu.
Toutes les informations présentées dans cette notice peuvent être modifiées sans notification préalable.

WT3116 – MARCADOR/CRONÓMETRO DEPORTIVO

1. Introducción

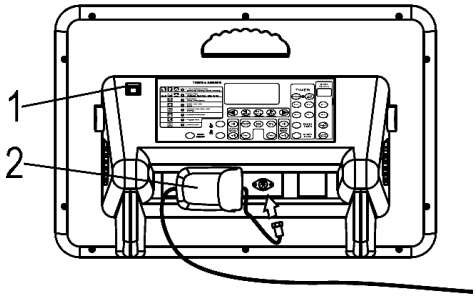
A los ciudadanos de la Unión Europea
Importantes informaciones sobre el medio ambiente concerniente este producto

Este símbolo en este aparato o el embalaje indica que, si tira las muestras inservibles, podrían dañar el medio ambiente.
No tire este aparato (ni las pilas eventuales) en la basura doméstica; debe ir a una empresa especializada en reciclaje. Devuelva este aparato a su distribuidor o a la unidad de reciclaje local.
Respete las leyes locales en relación con el medio ambiente.
Si tiene dudas, contacte con las autoridades locales para eliminación.

¡Gracias por haber comprado el **WT3116**! Lea atentamente las instrucciones del manual antes de usarlo. Si el aparato ha sufrido algún daño en el transporte no lo instale y póngase en contacto con su distribuidor. Daños causados por descuido de las instrucciones de seguridad de este manual invalidarán su garantía y su distribuidor no será responsable de ningún daño u otros problemas resultantes. ¡Ojo!: Este marcador no es resistente al agua.

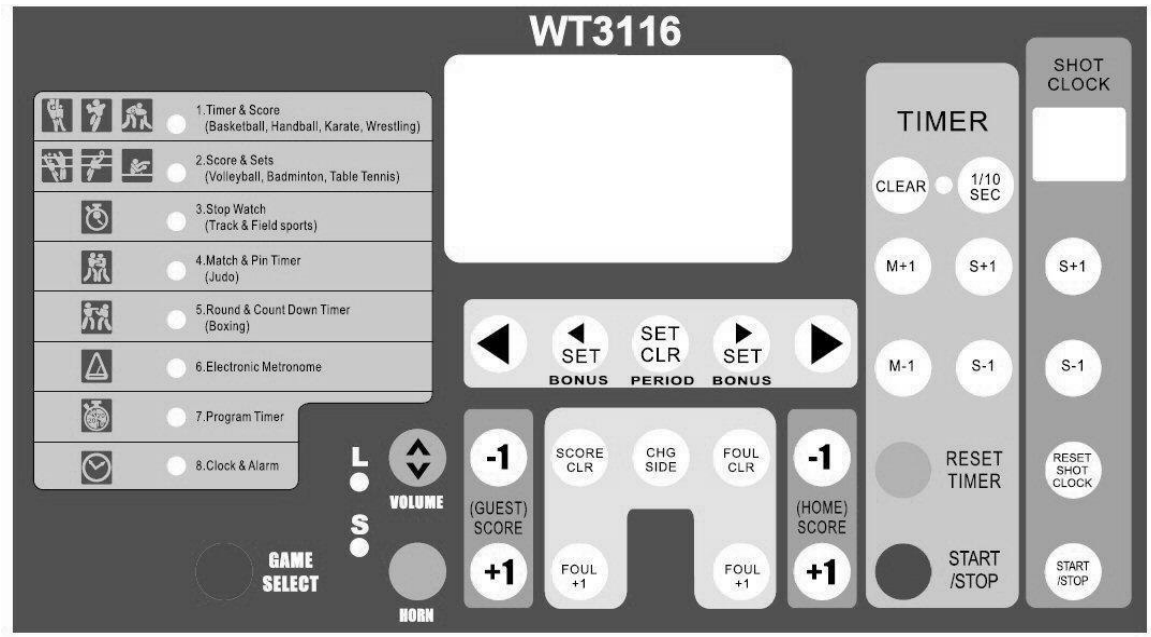
2. Descripción

fig. 1



1. interruptor ON/OFF
2. adaptador de red

fig. 2



3. Instalar el marcador

- Alimente el marcador al conectar el adaptador de red a la entrada de alimentación (véase fig. 1). Introduzca el adaptador de red en un enchufe.
- Active el marcador con el interruptor ON/OFF. Después de algunos segundos el marcador está iniciado.
- Pulse **GAME SELECT**. El LED al lado del cronómetro y la puntuación parpadea.
- Pulse **CLEAR**. Luego, ajuste el cronómetro con **M+1**/**M-1** y **S+1**/**S-1** Ajuste el cronómetro de 'estar en posesión del balón' con **S+1**/**S-1** del SHOT CLOCK.
- Pulse **START/STOP** del menú TIMER para activar los dos cronómetros y vuelva a pulsar **START/STOP** después de algunos segundos.
- Pulse **RESET TIMER** y **RESET SHOT CLOCK**. El marcador visualizará los últimos datos guardados.
- Pulse **GAME SELECT** para salir del menú de ajuste.

4. Uso

A. CRONOMETRO & VISUALIZACIÓN DE LOS PUNTOS (el baloncesto, el balonmano, el kárate, la lucha)

Este modo visualiza el tiempo de juego restante y la puntuación.

Visualización superior: duración del partido (máx. 99:59)

Visualización inferior: la puntuación (máx. 199)

Cuenta atrás

Descripción	Tecla		Visualización	Buzzer
	Timer	Shot Clock		
1. Seleccionar el modo	Game Select		0:00 0 0	
2. Recordar los últimos ajustes guardados	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
3. Borrar los últimos datos	CLEAR		0:00 0 0	
4. Determinar la duración del partido (p.ej. 20 min.)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Determinar la duración de la posesión del balón		S+1 S-1	20:00 0 0	
6. Memorizar la duración de la posesión del balón	START /STOP		19:59 0 0	
7. Determinar el período	SET CLR		1234 ●●●●	
8. El balón da con el aro		RESET SHOT CLOCK	19:58 0 0	
9. Interrumpir el partido	START /STOP		19:50 0 0	
10. Continuar con el partido	START /STOP		19:49 0 0	
10.1. Han pasado los 30 segundos			19:28 0 0	🔊

10.2. Reinicializar los 30 segundos		RESET SHOT CLOCK	19:28 0 0	
10.3. Continuar con el partido	START /STOP		19:27 0 0	
11. Tiempo del partido transcurrido			0:00 0 0	
12. Reinicializar la duración del partido	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	

- El temporizador se ha parado demasiado tarde: ajuste la diferencia con (M+) y (S+).
- Pulse (HORN) para hacer sonar el marcador.

La puntuación

Descripción	Tecla	Visualización
1. El equipo **visitante** marca un punto	+1	19:20 0 1
2. El equipo **local** marca un punto	+1	19:15 1 1
3. El equipo **local** pierde un punto	−1	19:15 0 1
4. Reinicialización de los puntos	SCORE CLR	19:15 0 0

Error

Descripción	Tecla	Visualización
1. El equipo **visitante** comete un error	FOUL +1	19:20 0 1
2. El equipo **local** comete un error	FOUL +1	19:15 1 1
3 El equipo **local** comete un segundo error	FOUL +1	19:15 2 1
4. Reinicialización	FOUL CLR	19:15 0 0

- Pulse ◀ o ▶ para conmutar entre los dos equipos. Pulse (SET BONUS) o (SET BONUS) para atribuir puntos adicionales.

Cronómetro

Descripción	Tecla		Visualización	Buzzer
	Timer	Shot Clock		
1. Seleccionar el modo	Game Select		20:00 0 0	
2. Borrar los últimos datos	CLEAR		0:00 0 0	

3. Visualizar el modo crono	SET CLR		0:00 0 0	
4. Determinar la duración del partido (p.ej. 20 min.)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Visualizar el contenido guardado		RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
6. Tiempo del partido vuelve a 0:00	RESET TIMER		0:00 0 0	
7. Principio del partido	START /STOP		0:01 0 0	
8. Interrumpir el partido	START /STOP		0:09 0 0	
9. Reinicializar la duración de la posesión del balón		RESET SHOT CLOCK	0:09 0 0	
10. Seguir el partido	START /STOP		0:10 0 0	
11. Parar el cronómetro		START /STOP	0:19 0 0	
12. Tiempo transcurrido del partido			20:00 0 0	
13. Reinicializar la duración del partido	RESET TIMER		0:00 0 0	

- El temporizador se ha parado demasiado tarde: ajuste la diferencia con M+1 y S+1.
- Pulse CLEAR y luego SET CLR para volver a la cuenta atrás.

B. PUNTUACIÓN & SETS (el balonvolea, el bádminton, el tenis de mesa)

Este modo visualiza los sets ganados y la puntuación.

Visualización superior: puntuación (máx. 99)

Visualización inferior: sets (máx. 199)

Puntuación / set / servicio		
Descripción	**Tecla**	**Visualización**
1. Seleccionar el modo	Game Select	0 0 0 0
2. El equipo local/ visitante tiene el servicio	◀ ▶	● 0 0 0 0
3. El equipo **local** marca un punto	+1	1 0 0 0
4. El equipo **visitante** marca un punto	+1	1 1 0 0
5. El equipo **visitante** gana el primer set	SET BONUS	1 1 0 1
6. Cambiar el lado	CHG SIDE	1 1 1 0
7. Reinicializar la puntuación	SCORE CLR	0 0 0 0

- Pulse -1 para restar un punto.
- Pulse SET CLR y introduzca los puntos exactos en caso de un error.

C. CRONÓMETRO

Visualización superior: minutos y segundos (máx. 59:59)

Visualización inferior: horas (máx. 199) y 1/100 de un segundo (máx. 99)

Cronómetro		
Descripción	**Tecla**	**Visualización**
1. Seleccionar el modo	Game Select	0:00 00
2. Iniciar el cronómetro	START /STOP	0:00 01
3. Parar el cronómetro	START /STOP	15:24 2 93

4. Reinicializar el cronómetro		0:00 00

- Pulse RESET TIMER mientras el cronómetro está funcionando para parar el cronómetro en la pantalla principal. Sin embargo, el cronómetro continúa funcionando en la memoria. UP parapdea en la pantalla. Pulse RESET TIMER para continuar.

D. CRONÓMETRO COMBATE Y PIN TIMER (el judo)

Este modo visualiza la duración del combate y el tiempo transcurrido si hay una inmovilización en el suelo.

Visualización superior: duración del combate (máx. 99:59)

Visualización inferior: tiempo transcurrido si hay una inmovilización en el suelo (máx. 30)

Cronómetro combate & PIN Timer			
Descripción	**Tecla**		**Visualización**
	Timer	Shot Clock	
1. Seleccionar el modo	Game Select		5:00 30
2. Determinar la duración del partido (p.ej. 5 min.)	M+1 M-1		5:00 30
3. Memorizar la duración máx. de una llave		RESET SHOT CLOCK	5:00 0
4. Reinicializar la duración máx. de una llave si fuera necesario		S+1 S-1	
5. Inicio del combate	START /STOP		5:00 1
6. Interrumpir y reinicializar el cronómetro de inmovilización en el suelo si no hay una llave		START /STOP + RESET SHOT CLOCK	4:53 0
7. Inmovilización en el suelo		START /STOP	4:53 1
8. Parar el combate si hay una llave, interrumpir el cronómetro de inmovilización en el suelo	START /STOP		4:35 12
9. Seguir el combate y el cronómetro de inmovilización en el suelo	START /STOP		4:34 13
10. El judoca se libera de la llave		START /STOP	4:25 22
10.1. Segunda inmovilización en el suelo		START /STOP	1:31 1
10.2. Se han transcurrido los 30 segundos, el combate se termina automáticamente, el zumbador suena			1:00 30
11. Se ha transcurrido la duración del combate, el zumbador no suena si hay una inmovilización en el suelo			0:00 22
12. Reinicializar el cronómetro	RESET TIMER		5:00 0

- El temporizador se ha parado demasiado tarde: ajuste la diferencia con (S+1) y (S-1).

- El judoka inmovilizado en el suelo ya tiene un waza-ari (ippon después de 25 segundos): pulse RESET para activar la cuenta atrás de inmovilización en el suelo. 25 se visualiza en la parte inferior izquierda de la pantalla. El zumbador suena después de estos 25 segundos. Vuelva a pulsar RESET para borrar la pantalla.
- El combate se termina (el cronómetro visualiza 0:00) si hay una inmovilización en el suelo: el combate continúa sin que el zumbador suene para no interrumpir el cronómetro de inmovilización en el suelo. Pulse START/STOP en cuanto el judoka se libera de la llave. El zumbador suena y el combate se termina.

E. CRONÓMETRO ROUND & PAUSA (boxing)

Este modo visualiza el tiempo por vuelta y el número de vueltas.

Visualización superior: tiempo por vuelta (máx. 99:59)
Visualización inferior: número de vuelta (máx. 99)

Cronómetro round & cuenta atrás				
Descripción	**Tecla**		**Visualización**	**Zumbador**
	Timer	Shot Clock		
1. Seleccionar el modo	Game Select		0:00 0	
2. Determinar la duración de una vuelta (p.ej. 3 min.)	M+1 M-1		3:00 0	
3. Memorizar la duración de una vuelta	RESET TIMER		0:00 0	
4. Determinar la duración de la pausa (p.ej. 1 min.)	M+1 M-1		1:00 0	
5. Memorizar la duración de la pausa	RESET TIMER		0:00 0	
6. Determinar el número de vueltas (p.ej. 3 vueltas)	M+1 M-1		0:00 3	
7. Volver a la visualización normal	RESET TIMER		3:00 1	
8. Iniciar el combate	START /STOP		2:59 1	
9. Interrumpir el combate	START /STOP		2:35 1	
10. Reemprender el combate	START /STOP		2:34 1	
11. Un bóxer está en el suelo		START /STOP	1:34 1	
12. El combate continúa		START /STOP	1:28 1	
12.1. Un bóxer está en el suelo		START /STOP	1:20 1	
12.2. Se han pasado 10 segundos, parar la cuenta atrás y el cronómetro de round	START /STOP	START /STOP	1:10 1	
12.3. El combate se termina, el zumbador suena	HORN		1:10 1	

13. El primer round se termina			0:00 1	
14. Cronómetro del tiempo de pausa			0:59 1	
15. Final de la pausa			0:00 1	
16. Visualización del cronómetro del siguiente round			3:00 2	
17. Terminar el número de vueltas introducidas			0:00 3	
18. Iniciar un nuevo combate			3:00 1	

- El temporizador se ha parado demasiado tarde: ajuste la diferencia con M-1 y S+1 ; pulse la tecla S+1 para modificar la diferencia de vueltas.
- El cronómetro visualiza 0:00 durante la cuenta de los 10 segundos del árbitro: el combate continúa sin que el zumbador no suena para no interrumpir la cuenta.
- Modificar el cronómetro de la vuelta/el tiempo de pausa: pulse CLEAR.
- El cronómetro del tiempo de pausa no se visualizará en la última vuelta.

F. METRÓNOMO ELECTRÓNICO

Visualización superior: ritmo
Visualización inferior izquierda: número de bips sonoros por minuto
Visualización inferior derecha: longitud de un bip sonoro

Metrónomo electrónico			
Descripción	**Tecla**	**Visualización**	**Zumbador**
Determinar la longitud de un bip sonoro	M+1 M-1	0 120 6	
Determinar el número de bips sonoros	S+1 S-1	0 113 6	
Activar el metrónomo	START /STOP	1 113 6	
Desactivar el metrónomo	START /STOP	5 113 6	
Reinicializar el metrónomo	RESET TIMER	0 113 6	

G. CRONÓMETRO PROGRAMADO (entrenamiento por intervalo)

Es posible programar el cronómetro de manera que visualiza la cuenta atrás y máx. 9 períodos.

Visualización superior: cronómetro (máx. 99:59)

Visualización inferior izquierda: número de repeticiones (máx. 9)

Visualización inferior derecha: número del programa (máx. 9)

Cronómetro programado			
Descripción	**Tecla**	**Visualización**	**Zumbador**
1. Determinar la duración del primer programa (P1)	M+1	5:00 1 P1	
2. Memorizar P1 y determinar la duración de los siguientes programas si fuera necesario	RESET TIMER	0:00 1 P2	
3. Terminar la programación. Determinar el número de repeticiones con S+1. Pulse RESET TIMER y START /STOP. El programa se visualiza y el cronómetro se para:	RESET TIMER	5:00 1 P1	
4. El programa P1 se activa y el zumbador suena si el cronómetro visualiza 0:00. El programa P2 se activa hasta que todos los programas se terminen.	START /STOP	4:59 1 P1 0:00	

		1 P2 3:00 1 P3 0:00 1 P4 5:00 1 P5 . . . 4:59 2 P1	
5. Desactivar	START /STOP	2:28 9 P1	
7. Volver al principio del programa	RESET TIMER	5:00 0 P1	

- Modificar la duración de un programa: pulse CLEAR y vuelva a programar.

H. RELOJ & ALARMA

El marcador visualiza la hora en el formato 12h pero conmuta al formato 24h durante el ajuste.
Visualización superior: horas y minutos
Visualización inferior: segundos

Reloj & alarma			
Descripción	**Tecla**		**Visualización**
	Timer	Shot Clock	
1. Desactivar el reloj	START /STOP		0:00 00
2. Ajustar la hora, los minutos y los segundos	M+1 M-1 S+1 S-1	S+1 S-1	14:49 13
3. Confirmación	START /STOP		2:49 13
4. Modo de alarma	SET		12:00 AL oF
5. Activación/desactivación de la alarma	SET		12:00 AL on
6. Ajustar la hora de la alarma	M+1 M-1 S+1 S-1		13:41 AL on

7. Volver a la visualización de la hora	SET		2:51 25

- Una alarma activada suena durante 5 segundos.
- La hora y la hora de la alarma no se guardarán si hay una interrupción por fallo de alimentación.

I. OTRAS FUNCIONES

- Pulse HORN para hacer sonar el zumbador.
- Ajuste el volumen del zumbador con ▲▼.
- Pulse 1/10 SEC (si el LED se ilumina) para visualizar el último minuto en segundos.

5. Especificaciones

Alimentación	90~240VCA / 50~60Hz
Consumo	< 25W
Dimensiones	620 x 405 x 275mm
Peso	4.75kg

Para más información sobre este producto, visite nuestra página web www.velleman.eu.
Se pueden modificar las especificaciones y el contenido de este manual sin previo aviso.

WT3116 – ANZEIGETAFEL/SPORTTIMER

1. Einführung

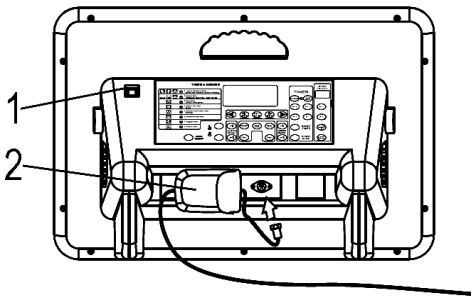
An alle Einwohner der Europäischen Union
Wichtige Umweltinformationen über dieses Produkt

Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung zeigt an, dass die Entsorgung dieses Produktes nach seinem Lebenszyklus der Umwelt Schaden zufügen kann.
Entsorgen Sie die Einheit (oder verwendeten Batterien) nicht als unsortiertes Hausmüll; die Einheit oder verwendeten Batterien müssen von einer spezialisierten Firma zwecks Recycling entsorgt werden.
Diese Einheit muss an den Händler oder ein örtliches Recycling-Unternehmen retourniert werden.
Respektieren Sie die örtlichen Umweltvorschriften.
Falls Zweifel bestehen, wenden Sie sich für Entsorgungsrichtlinien an Ihre örtliche Behörde.

Wir bedanken uns für den Kauf der **WT3116**! Lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme sorgfältig durch. Überprüfen Sie, ob Transportschäden vorliegen. Sollte dies der Fall sein, verwenden Sie das Gerät nicht und wenden Sie sich an Ihren Händler. Bei Schäden, die durch Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung verursacht werden und bei Schäden verursacht durch eigenmächtige Änderungen erlischt der Garantieanspruch. Für daraus resultierende Folgeschäden übernimmt der Hersteller keine Haftung. Bemerkung: diese Anzeigetafel ist NICHT wetterfest.

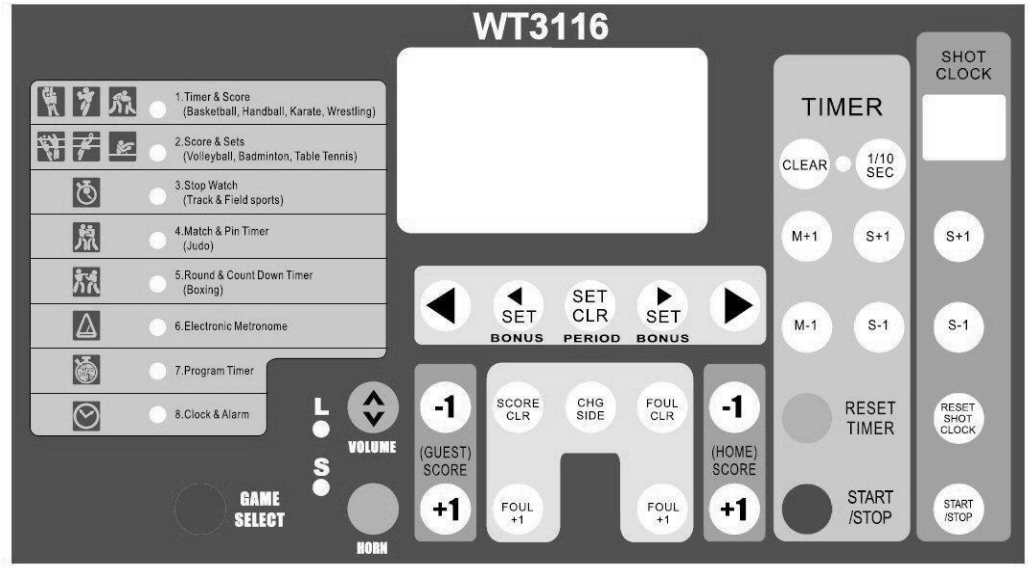
2. Umschreibung

Abb. 1



1. ON/OFF-Schalter
2. Netzteil

Abb. 2



3. Die Anzeigetafel installieren

- Versorgen Sie die Anzeigetafel, indem Sie das Netzteil mit dem Stromversorgungseingang verbinden (siehe Abb. 1). Verbinden Sie das Netzteil mit dem Netz.
- Schalten Sie die Anzeigetafel über den EIN/AUS-Schalter ein oder aus. Nach einigen Sekunden ist die Anzeigetafel initialisiert.
- Drücken Sie **GAME SELECT** ein Mal. Die LED neben Timer & Score blinkt.
- Drücken Sie **CLEAR**. Stellen Sie den Timer danach mit **M+1**/**M-1** und **S+1**/**S-1** ein, und stellen Sie den Ballbesitztimer mit **S+1**/**S-1** im Shotclock-Menü ein.
- Drücken Sie **START/STOP** im Timermenü, um den Timer und den Ballbesitztimer zu starten. Drücken Sie **START/STOP** im Timermenü nach einigen Sekunden wieder.
- Drücken Sie **RESET TIMER** und **RESET SHOT CLOCK**. Die Anzeigetafel zeigt die letzt gespeicherte Anzeige an.
- Drücken Sie **GAME SELECT** um das Einstellmenü zu verlassen.

4. Anwendung

A. TIMER & SPIELSTAND (Basketball, Handball, Karate, Ringen)

Dieser Modus zeigt die verbleibende Restspielzeit und den Spielstand an.

Obere Reihe: Spieldauer (max. 99:59)

Untere Reihe: Spielstand (max. 199)

Countdown Timer (Rückwärtszählen)

Umschreibung	Taste		Display	Hupe
	Timer	Shot Clock		
1. Den Spielmodus wählen	Game Select		0:00 0 0	
2. Die letzten Einstellungen abrufen	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
3. Vorige Einstellungen löschen	CLEAR		0:00 0 0	
4. Die Zeit einstellen (z.B. 20 Min.)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Den Timer für den Ballbesitz einstellen		S+1 S-1	20:00 0 0	
6. Ballbesitztimer ist eingestellt	START /STOP		19:59 0 0	
7. Die Periode einstellen	SET CLR		1234 ●●●●	
8. Der Ball trifft den Basketballring		RESET SHOT CLOCK	19:58 0 0	
9. Das Spiel wurde unterbrochen	START /STOP		19:50 0 0	
10. Das Spiel & den Ballbesitztimer wieder starten	START /STOP		19:49 0 0	
10.1. 30 Sekunden sind vorbei			19:28	🔊

			0 0	
10.2. 30 Sekunden rücksetzen		RESET SHOT CLOCK	19:28 0 0	
10.3. Das Spiel neu starten	START /STOP		19:27 0 0	
11. Die Spielzeit ist vorbei			0:00 0 0	
12. Ein neues Spiel einstellen	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	

- Der Spieltimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Unterschied mit M+1 und S+1.
- Drücken Sie HORN um die Hupe auszulösen.

Spielstand

Umschreibung	Taste	Display
1. **Gäste** erzielen Punkte	+1	19:20 0 1
2. **Heim** erzielt Punkte	+1	19:15 1 1
3. **Heim** verliert einen Punkt oder ein falsch addierter Punkt wird abgezogen	-1	19:15 0 1
4. Den Spielstand rücksetzen	SCORE CLR	19:15 0 0

Spielerfouls

Umschreibung	Taste	Display
1. **Gäste** macht ein Spielerfoul	FOUL +1	19:20 0 1
2. **Heim** macht ein Spielerfoul	FOUL +1	19:15 1 1
3. **Heim** macht ein zweites Spielerfoul	FOUL +1	19:15 2 1
4. Rücksetzen	FOUL CLR	19:15 0 0

- Drücken Sie ◀ oder ▶ um zwischen Heim und Gast zu schalten. Drücken Sie SET BONUS oder SET BONUS für Bonuspunkte.

Count-up Timer (Vorwärtszählen)

Umschreibung	Taste		Display	Alarm
	Timer	Shot Clock		
1. Den Spielmodus wählen	Game Select		20:00 0 0	
2. Vorige Einstellungen löschen	CLEAR		0:00 0 0	

3. Die Anzeigetafel im Count-Up-Modus stellen	SET CLR		0:00 0 0	
4. Die Zeit einstellen (z.B. 20 Min.)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Die letzten Einstellungen abrufen		RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
6. Die Spielzeit kehrt zu 0:00 zurück	RESET TIMER		0:00 0 0	
7. Das Spiel und den Ballbesitztimer wieder starten	START /STOP		0:01 0 0	
8. Das Spiel wurde unterbrochen	START /STOP		0:09 0 0	
9. Den Ballbesitztimer rücksetzen		RESET SHOT CLOCK	0:09 0 0	
10. Das Spiel neu starten	START /STOP		0:10 0 0	
11. Den Ballbesitztimer stopfen		START /STOP	0:19 0 0	
12. Die Spielzeit ist vorbei			20:00 0 0	
13. Die Spielzeit rücksetzen	RESET TIMER		0:00 0 0	

- Der Spieltimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Unterschied mit M+ und S+.
- Drücken Sie CLEAR und danach SET CTR um zum Rückwärtsmodus zurückzukehren

B. SPIELSTAND & SÄTZE (Volleyball, Badminton, Tischtennis)

Dieser Spielmodus zeigt die gewonnenen Sätze und den Spielstand an.

Obere Reihe: Spielstand (max. 99)

Untere Reihe: Sätze (max. 199)

Spielstand / Sätze / opslag		
Umschreibung	**Taste**	**Display**
1. Den Spielmodus wählen	Game Select	0 0 0 0
2. Anzeige der Aufschlagseite (Heim / Gast)	◀ ▶	● 0 0 0 0
3. **Heim** erzielt einen Punkt	+1	1 0 0 0
4. **Gäste** erzielen einen Punkt	+1	1 1 0 0
5. **Gäste** gewinnen den ersten Satz	▶ SET BONUS	1 1 0 1
6. Die Mannschaften wechseln die Seite	CHG SIDE	1 1 1 0
7. Den Spielstand rücksetzen	SCORE CLR	0 0 0 0

- Drücken Sie -1 um einen Punkt abzuziehen.
- Drücken Sie SET CTR und geben Sie die genaue Punkteanzahl ein wenn Sie ein Spielerfoul gemacht haben.

C. CHRONOMETER

Obere Reihe: Minuten und Sekunden (max. 59:59)

Untere Reihe: Stunden (max. 199) und 1/100tel Sekunde (max. 99)

Stoppuhr		
Umschreibung	**Taste**	**Display**
1. Den Spielmodus wählen	Game Select	0:00 00
2. Die Stoppuhr starten	START /STOP	0:00 01
3. Die Stoppuhr stoppen	START /STOP	15:24 2 93

4. Die Stoppuhr rücksetzen		0:00 00

- Drücken Sie RESET TIMER während die Stoppuhr läuft, um die Zeit im Display zu stoppen. Die Stoppuhr funktioniert intern aber weiter. UP blinkt im Display. Drücken Sie RESET TIMER um die Stoppuhr weiter im Display laufen zu lassen.

D. WETTKAMPF- & HALTEGRIFFTIMER (Judo)

Dieser Modus zeigt die Dauer des Wettkampfes und die vergangene Zeit des Haltegriffes.

Obere Reihe: Dauer des Wettkampfes (max. 99:59)

Untere Reihe: Zeitdauer des Haltegriffes (max. 30)

Wettkampf- & Haltegrifftimer			
Umschreibung	**Taste**		**Display**
	Timer	Shot Clock	
1. Den Spielmodus wählen	Game Select		5:00 30
2. Die Zeit einstellen (z.B. 5 Min.)	M+1 M-1		5:00 30
3. Die Zeitdauer des Haltegriffes speichern		RESET SHOT CLOCK	5:00 0
4. wenn nötig, die Zeitdauer des Haltegriffes rücksetzten		S+1 S-1	
5. Den Kampf starten	START /STOP		5:00 1
6. Wenn es keinen Haltegriff gibt, pausieren und setzen Sie die Zeitdauer des Haltegriffes zurück		START /STOP + RESET SHOT CLOCK	4:53 0
7. Haltegriff		START /STOP	4:53 1
8. Den Kampf während eines Haltegriffes stoppen, den Haltegrifftimer pausieren	START /STOP		4:35 12
9. Den Kampf und den Haltegrifftimer wieder starten	START /STOP		4:34 13
10. Der Judoka hat sich vom Haltegriff befreit		START /STOP	4:25 22
10.1. Nächster Haltegriff		START /STOP	1:31 1
10.2. 30 Sekunden sind vorbei, der Kampf wird automatisch stillgelegt. Der Alarm ertönt			1:00 30
11. Die die Dauer des Wettkampfes ist vorbei, der Alarm ertönt nicht wenn ein Judoka den anderen Judoka im Haltegriff hält			0:00 22
12. Die Dauer des Wettkampfes rücksetzen	RESET TIMER		5:00 0

- Der Spieltimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Unterschied mit S+1 und S-1.

- Ein Judoka im Haltegriff hat schon ein Waza-ari (wird Ippon nach 25 Sekunden): Drücken Sie RESET während des Haltegriffes. 25 erscheint unten links im Display und der Alarm ertönt nach 25 Sekunden. Drücken Sie RESET erneut, um die 25 Sekunden vom Display zu löschen.
- Der Kampf endet mit einem Haltegriff (Timer zeigt während eines Haltegriffes 0:00 an): Der Kampf geht ohne Alarm weiter sodass der Haltegrifftimer nicht unterbrochen wird. Wenn der Haltegriff beendet wird, drücken Sie START/STOP. Der Alarm ertönt und den Kampf wird beendet.

E. COUNTDOWN TIMER FÜR RUNDEN & PAUSEN (Boxen)

Dieser Spielmodus zeigt die Rundezeiten und die Rundenummer an.

Obere Reihe: Rundezeit (max. 99:59)
Untere Reihe: Rundenummer (max. 99)

Countdown Timer für Runden & Pausen				
Umschreibung	**Taste**		**Display**	**Alarm**
	Timer	Shot Clock		
1. Den Spielmodus wählen	Game Select		0:00 0	
2. Die Rundezeit einstellen (z.B. 3 Min.)	M+1 M-1		3:00 0	
3. Die Zeit speichern	RESET TIMER		0:00 0	
4. Die Dauer der Pause einstellen (z.B. 1 Min.)	M+1 M-1		1:00 0	
5. Die Zeit speichern	RESET TIMER		0:00 0	
6. Die Rundenanzahl einstellen (z.B. 3 Runden)	M+1 M-1		0:00 3	
7. Zur Zeitanzeige zurückkehren	RESET TIMER		3:00 1	
8. Den Kampf starten	START /STOP		2:59 1	
9. Den Kampf unterbrechen	START /STOP		2:35 1	
10. Den Kampf wieder starten	START /STOP		2:34 1	
11. Ein Boxer wird niedergeschlagen		START /STOP	1:34 1	
12. Den Kampf wieder starten		START /STOP	1:28 1	
12.1. Ein Boxer wird niedergeschlagen		START /STOP	1:20 1	
12.2. 10 Sekunden sind vorbei, stoppen Sie den Countdouwn- und Rundentimer	START /STOP	START /STOP	1:10 1	
12.3. Der Kampf ist vorbei, der Alarm ertönt	HORN		1:10 1	

13. Erste Runde ist vorbei			0:00 1	
14. Pause			0:59 1	
15. Ende der Pause			0:00 1	
16. Nächste Rundedauer und –Nummer erscheinen im Display			3:00 2	
17. Anzahl der eingestellten Runden sind vorbei			0:00 3	
18. Einen neuen Kampf starten			3:00 1	

- Der Wettkampftimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Timer mit M-1 und S+1; regeln Sie die Runde mit S+1.
- Der Timer endet (0:00) während eines Boxers niedergeschlagen ist: der Kampf geht ohne Alarm weiter sodass die Rückzählung nicht unterbrochen wird.
- Runde-/Pausedauer ändern: drücken Sie CLEAR und setzen Sie zurück.
- In der letzten Runde wird der Pausetimer nicht mehr angezeigt.

F. ELEKTRONISCHES METRONOM

Obere Reihe: Rhythmus
Reihe unten links: Anzahl der akustischen Signale pro Minute
Reihe unten rechts: Länge eines akustischen Signals

Elektronisches Metronom			
Umschreibung	**Taste**	**Display**	**Alarm**
Stellen Sie die Länge des akustischen Signals ein	M+1 M-1	0 120 6	
Stellen Sie die Anzahl der akustischen Signale ein	S+1 S-1	0 113 6	
Das Metronom starten	START /STOP	1 113 6	
Das Metronom stoppen	START /STOP	5 113 6	
Das Metronom rücksetzen	RESET TIMER	0 113 6	

G. PROGRAMMIERTER TIMER (Intervalltraining)

Dieser Timer zählt zurück und zeigt max. 9 Perioden an.

Obere Reihe: Timer (max. 99:59)

Reihe unten links: Anzahl Wiederholungen (max. 9)

Reihe unten rechts: Programmnummer (max. 9)

Programmierter Timer			
Umschreibung	**Taste**	**Display**	**Alarm**
1. Die Zeit für Programm 1 einstellen (P1)	M+1	5:00 1 P1	
2. P1 speichern und die Zeiten für folgende Programme eingeben wenn nötig.	RESET TIMER	0:00 1 P2	
3. Die Programmierung vervollständigen. Die Anzahl Wiederholungen mit S+1 vom Shot Clock einstellen. Drücken Sie RESET TIMER und START /STOP. Die aktuelle Runde wird angezeigt und der Timer stoppt.	RESET TIMER	5:00 1 P1	
4. P1 fängt mit der Rückwärtszählung an und der Alarm ertönt wenn der Timer 0:00 erreicht. Programm P2 wird gestartet. Eine Runde besteht aus dem Vollenden aller Programme.	START /STOP	4:59 1 P1 0:00	

		1 P2 3:00 1 P3 0:00 1 P4 5:00 1 P5 . . . 4:59 2 P1	
5. Stopp	START /STOP	2:28 9 P1	
7. Zum Anfang des Programms zurückkehren	RESET TIMER	5:00 0 P1	

- Die programmierten Zeiten ändern: drücken Sie CLEAR und programmieren Sie wieder.

H. UHR & ALARM

Diese Anzeigetafel zeigt die Uhr im 12-Stunden-Format an. Während der Einstellung der Uhr wird sie aber im 24-Stunden-Format angezeigt.
Obere Reihe: Stunden und Minuten
Untere Reihe: Sekunden

Uhr & Alarm			
Umschreibung	**Taste**		**Display**
	Timer	Shot Clock	
1. Die Uhr stoppen um diese einzustellen	START /STOP		0:00 00
2. Stellen Sie die Uhr und die Minuten mit den Tasten auf der unten am Timer ein. Verwenden Sie die Tasten unten am Shot Clock um die Sekunden einzustellen	M+1 M-1 S+1 S-1	S+1 S-1	14:49 13
3. Bestätigen	START /STOP		2:49 13
4. Alarmmodus	▶ SET		12:00 AL oF
5. Alarm Ein/Aus	◀ SET		12:00 AL on
6. Stellen Sie die Alarmzeit ein	M+1 M-1		13:41 AL on

	S+1 S-1		
7. Kehren Sie zur Zeitanzeige zurück	SET		2:51 25

- Die Anzeigetafel ertönt 5 Mal wenn die Alarmzeit erreicht ist.
- Bei Stromausfall werden die aktuelle Zeit und die Alarmzeit nicht gespeichert.

I. ANDERE FUNKTIONEN

- Drücken Sie HORN um das Alarmsignal zu aktivieren.
- Regeln Sie die Lautstärke des Alarms mit ⇕.
- Drücken Sie 1/10 SEC (wenn die LED brennt) um die letzte Minute in Sekunden anzuzeigen.

5. Technische Daten

Stromversorgung	90~240VAC / 50~60Hz
Stromverbrauch	< 25W
Abmessungen	620 x 405 x 275mm
Gewicht	4.75kg

Für mehr Informationen zu diesem Produkt, siehe www.velleman.eu.
Alle Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

TABLICA WYNIKÓW/CZASOMIERZ SPORTOWY

1. Wstęp

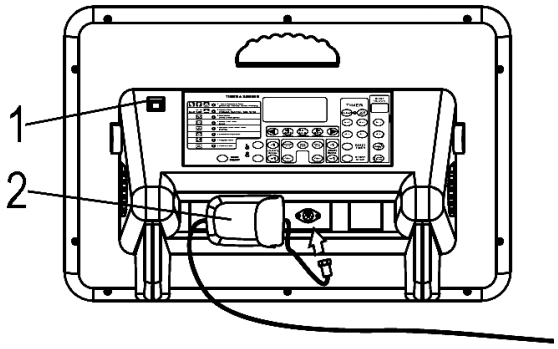
Przeznaczona dla mieszkańców Unii Europejskiej.
Ważne informacje dotyczące środowiska.

Ten symbol umieszczony na urządzeniu bądź opakowaniu wskazuje, że usuwanie produktu może być szkodliwe dla środowiska.
Nie należy usuwać urządzenia (lub baterii) do zbiorczego pojemnika na odpady komunalne. Urządzenie należy przekazać specjalistycznej firmie zajmującej się recyklingiem.
Urządzenie można oddać dystrybutorowi lub firmie zajmującej się recyklingiem.
Postępować zgodnie z zasadami bezpieczeństwa dotyczącymi środowiska.
W razie wątpliwości należy skontaktować się z firmą zajmującą się utylizacją odpadów.

Dziękujemy za wybór produktu firmy Velleman! Prosimy o dokładne zapoznanie się z instrukcją obsługi przed użyciem. Jeśli urządzenie zostało uszkodzone podczas transportu, prosimy o nie korzystanie z niego i skontaktowanie się ze sprzedawcą. Gwarancja nie obejmuje uszkodzeń spowodowanych nieprzestrzeganiem niniejszej instrukcji oraz modyfikacją urządzenia przez użytkownika, a sprzedawca nie przyjmuje odpowiedzialności za wynikłe uszkodzenia lub problemy. Uwaga: opisywana tablica wyników NIE jest wodoszczelna.

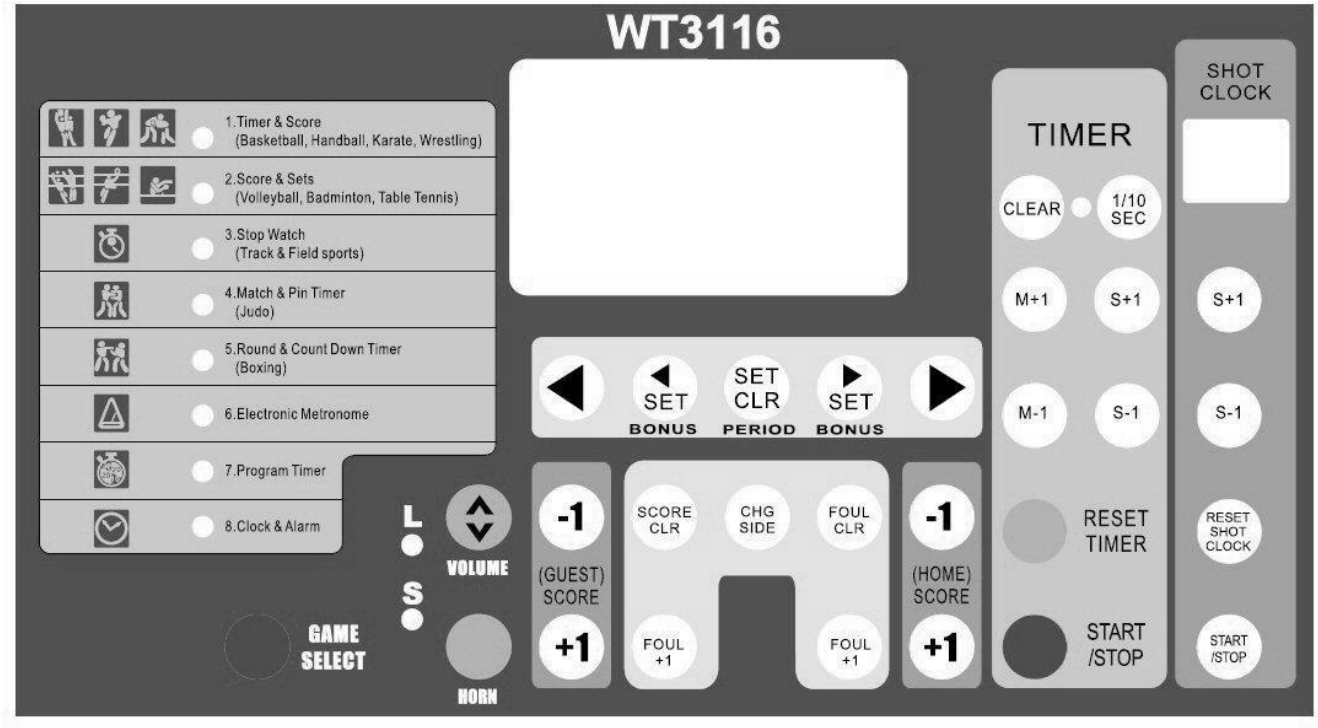
2. Opis

rys. 1



3. przełącznik on/off
4. PSU

rys. 2



3. Konfiguracja tablicy wyników

- Doprowadzić zasilanie do tablicy przez podłączenie zasilacza do wejścia zasilania (patrz rys. 1). Podłączyć zasilacz do sieci.
- Włączyć tablicę wyników przełącznikiem ON/OFF. Inicjalizacja tablicy zajmie chwilę.
- Jednokrotnie nacisnąć **przycisk GAME SELECT** . Dioda LED trybu "Timer & Score" zacznie migać.
- Nacisnąć **CLEAR**. Następnie ustawić czasomierz przyciskami **M+1**/**M-1** i **S+1**/**S-1** oraz zegar 24-sekundowy przyciskami **S+1**/**S-1** pod panelem zegara 24- sekundowego.
- Nacisnąć przycisk **START/STOP** czasomierza, aby uruchomić czasomierz i zegar 24-sekundowy, a następnie odczekać kilka sekund. Ponownie nacisnąć przycisk **START/STOP** czasomierza.
- Nacisnąć**RESET TIMER** i **RESET SHOT CLOCK**. Na wyświetlaczu pokazane zostaną ostatnio zapamiętane dane.
- Nacisnąć **GAME SELECT** , aby wyjść z trybu konfiguracji.

4. Obsługa

A. CZAS i WYNIK (koszykówka, piłka ręczna, karate, zapasy)

W tym trybie wyświetlany jest pozostały czas meczu i jego wynik.

Górny wyświetlacz: czas meczu (maks. 99:59)

Dolny wyświetlacz: wynik (maks. 199)

Czasomierz meczu z funkcją odliczania wstecznego

Zastosowanie	Przycisk		Wyświetlacz	Brzęczyk
	Czasomierz	Zegar 24-sekundpwy		
1. Wybór gry	Game Select		0:00 0 0	
2. Wywołanie ostatniej ustawionej w pamięci wartości	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	
3. Usunięcie poprzednich ustawień	CLEAR		0:00 0 0	
4. Ustawienie czasu meczu (np. 20 min)	M+1 M-1		20:00 0 0	
5. Ustawienie zegara 24-sekundowego		S+1 S-1	20:00 0 0	
6. Czas zegara 24-sekundowego zostanie zapamiętany	START /STOP		19:59 0 0	
7. Ustawianie czasu jednej jednostki (np. kwarty)	SET CLR		1234 ●●●●	
8. Rzut trafił w obręcz		RESET SHOT CLOCK	19:58 0 0	
9. Gra przerwana	START /STOP		19:50 0 0	
10. Wznowienie meczu i uruchomienie zegara 24-sekundowego	START /STOP		19:49 0 0	
10,1. Upływ 30 sekund			19:28	

			0 0	
10,2. Ponowne ustawienie 30 sekund		RESET SHOT CLOCK	19:28 0 0	
10,3. Wznowienie meczu	START /STOP		19:27 0 0	
11. Czas meczu upłynął			0:00 0 0	
12. Zerowanie czasu gry	RESET TIMER	RESET SHOT CLOCK	20:00 0 0	

- Czasomierz zatrzymany zbyt późno: skorygować różnicę przyciskami (M-) i (S+)
- Nacisnąć (HORN), aby uruchomić brzęczyk.

Wynik

Zastosowanie	Przycisk	Wyświetlacz
1. Drużyna **gości** zdobywa punkt	+1	19:20 0 1
2. Drużyna **gospodarzy** zdobywa punkt	+1	19:15 1 1
3. Drużyna **gospodarzy** traci punkt lub błędne zaliczenie punktu	-1	19:15 0 1
4. Zerowanie wyników	SCORE CLR	19:15 0 0

Faul

Zastosowanie	Przycisk	Wyświetlacz
1. Drużyna **gości** popełnia faul	FOUL +1	19:20 0 1
2. Drużyna **gospodarzy** popełnia faul	FOUL +1	19:15 1 1
3. Drużyna **gospodarzy** popełnia drugi faul	FOUL +1	19:15 2 1
4. Resetowanie urządzenia.	FOUL CLR	19:15 0 0

- Nacisnąć ◀ lub ▶, aby przełączać pomiędzy drużyną gości, a drużyną gospodarzy. Nacisnąć (SET BONUS) lub (SET BONUS), aby przyznać punkty dodatkowe.

Czasomierz meczu z funkcją liczenia upływającego czasu

Zastosowanie	Przycisk		Wyświetlacz	Brzęczyk
	Czasomierz	Zegar 24-sekundowy		
1. Wybór gry	Game Select		20:00 0 0	
2. Usunięcie poprzednich ustawień	CLEAR		0:00	

			o o	
3. Ustawić ekran na tryb pomiaru czasu	SET CLR		0:00 o o	
4. Ustawienie czasu meczu (np. 20 min)	M+1 M-1		20:00 o o	
5. Wywołanie ostatniej ustawionej w pamięci wartości zegara 24-sekundowego		RESET SHOT CLOCK	20:00 o o	
6. Czas meczu powraca do 0:00	RESET TIMER		0:00 o o	
7. Jednoczesne rozpoczęcie meczu i uruchomienie zegara 24-sekundowego	START /STOP		0:01 o o	
8. Gra przerwana	START /STOP		0:09 o o	
9. Zerowanie zegara 24-sekundowego		RESET SHOT CLOCK	0:09 o o	
10. Wznowienie meczu	START /STOP		0:10 o o	
11. Zatrzymanie zegara 24-sekundowego		START /STOP	0:19 o o	
12. Czas meczu upłynął			20:00 o o	
13. Zerowanie czasu gry	RESET TIMER		0:00 o o	

- Czasomierz zatrzymany zbyt późno: skorygować różnicę przyciskami M-1 i S+1
- Nacisnąć CLEAR, a następnie SET CLR, aby powrócić do wstecznego odliczania czasu.

B. SCORE & SETS (siatkówka, badminton, tenis stołowy)

W tym trybie wyświetlana jest liczba wygranych setów i wynik.

Górny wyświetlacz: wynik (maks. 99)

Dolny wyświetlacz: sety (maks. 199)

Wynik / Sety / Zagrywka		
Zastosowanie	**Przycisk**	**Wyświetlacz**
1. Wybór gry	Game Select	o o o o
2. Zagrywka drużyny gospodarzy / gości	◀ ▶	● o o o o
3. Drużyna **gospodarzy** zdobywa punkt	+1	1 o o o

4. Drużyna **gości** zdobywa punkt		1 1 0 0
5. Drużyna **gości** wygrywa set		1 1 0 1
6. Zmiana połowy boiska		1 1 1 0
7. Zerowanie wyników		0 0 0 0

- Nacisnąć -1, aby odjąć punkt.
- Nacisnąć SET CLR i wprowadzić dokładną liczbę setów w przypadku popełnienia błędu.

C STOPER

Górny wyświetlacz: minuty i sekundy (maks. 59:59)

Dolny wyświetlacz: godziny (maks. 199) i setne części sekundy (maks. 99)

Stoper		
Zastosowanie	**Przycisk**	**Wyświetlacz**
1. Wybór trybu		0:00 00
2. Uruchomienie stopera	 START /STOP	0:00 01
3. Wyłączenie stopera	 START /STOP	15:24 2 93
4. Zerowanie stopera	 RESET TIMER	0:00 00

- Nacisnąć RESET TIMER podczas pracy stopera, aby zatrzymać czas na wyświetlaczu. Bieg stopera nie zostanie wówczas zatrzymany. Na ekranie będzie migać napis UP Nacisnąć RESET TIMER, aby kontynuować.

D. CZAS MECZU I TRZYMANIA (judo)

W tym trybie wyświetlany jest czas meczu i trzymania.

Górny wyświetlacz: czas meczu (maks. 99:59)

Dolny wyświetlacz: czas trzymania (maks. 30)

Czasomierz meczu i trzymania			
Zastosowanie	**Przycisk**		**Wyświetlacz**
	Czasomierz	Zegar 24-sekundowy	
1. Wybór trybu			5:00 30

2. Ustawianie czasu meczu (np. 5 min)	M+1 M-1		5:00 30
3. Zapis czasu trzymania w pamięci		RESET SHOT CLOCK	5:00 0
4. Zerowanie czasu trzymania w razie konieczności		S+1 S-1	
5. Początek meczu	START /STOP		5:00 1
6. Jeżeli trzymanie nie rozpoczęło się, zatrzymać pomiar czasu trzymania i wyzerować go.		START /STOP + RESET SHOT CLOCK	4:53 0
7. Początek trzymania		START /STOP	4:53 1
8. Zatrzymanie meczu podczas trzymania, wstrzymanie pomiaru czasu trzymania	START /STOP		4:35 12
9. Wznowienie meczu, kontynuowanie pomiaru czasu trzymania	START /STOP		4:34 13
10. Uwolnienie z trzymania		START /STOP	4:25 22
10,1. Rozpoczęcie kolejnego trzymania		START /STOP	1:31 1
10,2. Minęło 30 sekund, czas meczu jest automatycznie zatrzymywany, emitowany jest sygnał dźwiękowy			1:00 30
11. Upłynął czas meczu, sygnał dźwiękowy nie będzie emitowany w trakcie trzymania			0:00 22
12. Zerowanie czasu meczu	RESET TIMER		5:00 0

- Czasomierz zatrzymany zbyt późno: skorygować różnicę przyciskami S+1 i S-1
- Przeciwnik trzymanego judoki otrzymał już waza-ari (zamienia się w ippon po 25 sekundach): nacisnąć RESET SHOT CLOCK podczas odliczania trzymania. Na dolnym wyświetlaczu z lewej strony pojawi się 25, a po upływie tych 25 sekund wyemitowany zostanie sygnał dźwiękowy. Aby anulować odliczanie 25 sekund nacisnąć ponownie RESET SHOT CLOCK.
- Czas meczu osiągnie 0:00 podczas trzymania: mecz będzie kontynuowany bez emisji sygnału dźwiękowego, a odliczanie trzymania nie zostanie przerwane. Po uwolnieniu się z trzymania START /STOP. wyemitowany zostanie sygnał dźwiękowy i mecz się zakończy.

E. CZASOMIERZ ODLICZNIEM WSTECZNYM CZASU RUND I PRZERW (boks)

W tym trybie wyświetlany jest czas rundy i liczba rund.

Górny wyświetlacz: czas rundy (maks. 99:59)
Dolny wyświetlacz: liczba rund (maks. 99)

Czasomierz z odliczaniem wstecznym czasu rund i przerw				
Zastosowanie	**Przycisk**		**Wyświetlacz**	**Brzęczyk**
	Czasomierz	Zegar 24-skundowy		
1. Wybór gry	Game Select		0:00 0	
2. Ustawianie czasu rundy (np. 3 min)	M+1 M-1		3:00 0	
3. Wprowadzenie czasu rundy do pamięci	RESET TIMER		0:00 0	
4. Ustawianie czasu przerwy (np. 1 min)	M+1 M-1		1:00 0	
5. Wprowadzenie czasu przerwy do pamięci	RESET TIMER		0:00 0	
6. Ustawienie liczby rund (np. 3 rundy)	M+1 M-1		0:00 3	
7. Powrót do wyświetlania czasu rundy	RESET TIMER		3:00 1	
8. Początek meczu	START /STOP		2:59 1	
9. Przerwanie meczu	START /STOP		2:35 1	
10. Wznowienie meczu	START /STOP		2:34 1	
11. Nokdaun		START /STOP	1:34 1	
12. Mecz jest kontynuowany		START /STOP	1:28 1	
12,1. Nokdaun		START /STOP	1:20 1	
12,2. Upłynęło 10 sekund, zatrzymanie odliczania i czasomierza rundy	START /STOP	START /STOP	1:10 1	
12,3. Koniec meczu, emisja sygnału dźwiękowego	HORN		1:10 1	
13. Koniec pierwszej rundy			0:00 1	
14. Czas przerwy			0:59 1	

15. Koniec czasu przerwy			0:00 1	
16. Wyświetlany jest czas i numer kolejnej rundy			3:00 2	
17. Zakończono określoną liczbę rund			0:00 3	
18. Rozpoczęcie nowego meczu	RESET TIMER		3:00 1	

- Czasomierz zatrzymany zbyt późno: skorygować różnicę przyciskami M-1 i S+1; aby skorygować różnicę w czasie rund, użyć zegara 24-sekundowego S+1
- Czas rundy osiąga 0:00 podczas odliczania: mecz będzie kontynuowany bez emisji sygnału dźwiękowego, a odliczanie nie zostanie przerwane.
- Modyfikacja czasu rundy/przerwy: nacisnąć CLEAR i wyzerować.
- W ostatniej rundzie czas przerwy nie będzie wyświetlany.

F METRONOM ELEKTRONICZNY

Górny wyświetlacz: rytm
Lewy dolny wyświetlacz: liczba dźwięków na minutę
Dolny prawy wyświetlacz: długość dźwięku

Metronom elektroniczny			
Zastosowanie	**Przycisk**	**Wyświetlacz**	**Brzęczyk**
Ustawianie długości dźwięku	M+1 M-1	0 120 6	
Ustawianie liczby dźwięków	S+1 S-1	0 113 6	
Uruchomienie metronomu	START /STOP	1 113 6	
Zatrzymanie metronomu	START /STOP	5 113 6	
Zerowanie metronomu	RESET TIMER	0 113 6	

G. PROGRAMOWANIE CZASOMIERZA (trening interwałowy)

Czasomierz może być zaprogramowany do kolejnego odliczania i wyświetlania maks. 9 różnych okresów.

Górny wyświetlacz: czas (maks. 99:59)

Lewy dolny wyświetlacz: liczba powtórzeń (maks. 9)

Dolny prawy wyświetlacz: numer programu (maks. 9)

Programowanie czasomierza			
Zastosowanie	**Przycisk**	**Wyświetlacz**	**Brzęczyk**

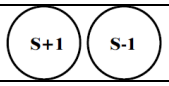
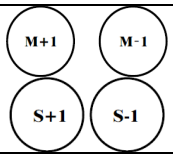
1. Ustawić żądany czas dla programu 1 (P1)	M+1	5:00 1 P1	
2. Wprowadzić P1 do pamięci, następnie wprowadzić czasy dla ewentualnych kolejnych programów	RESET TIMER	0:00 1 P2	
3. Uzupełnić ustawienia programu. Ustawić wymaganą liczbę powtórzeń za pomocą zegara 24-sekundowego S+1. Nacisnąć RESET TIMER i START /STOP. . Wyświetli się bieżąca runda, a czasomierz zatrzyma się.	RESET TIMER	5:00 1 P1	
4. Rozpocznie się odliczanie P1, po osiągnięciu 0:00 zostanie wyemitowany sygnał dźwiękowy. Następnie, rozpocznie się P2. Za jedną rundę uważane jest ukończenie wszystkich programów.	START /STOP	4:59 1 P1 0:00 1 P2 3:00 1 P3 0:00 1 P4 5:00 1 P5 . . . 4:59 2 P1	
5. Zatrzymanie	START /STOP	2:28 9 P1	
7. Powrót do początku programu	RESET TIMER	5:00 0 P1	

- Zmiana ustawionych czasów: Nacisnąć CLEAR i wyzerować czasomierze.

H. ZEGAR i ALARM

Tablica wyników wyświetla czas w formacie 12h, ale podczas edycji wyświetlanie odbywa się w formacie 24h.
Górny wyświetlacz: godziny i minuty
Dolny prawy wyświetlacz: sekundy

Zegar i alarm			
Zastosowanie	**Przycisk**		**Wyświetlacz**
	Czasomierz	Zegar 24-sekundowy	
1. Zatrzymać zegar, aby ustawić czas	START /STOP		0:00 00
2. Ustawić czas, do ustawienia godzin i minut użyć przycisków czasomierza, do ustawienia sekund użyć przycisków zegara 24-	M+1 M-1	S+1 S-1	14:49

sekundowego			13
3. Zatwierdzić czas			2:49 13
4. Tryb alarmu			12:00 AL oF
5. Alarm włączony/wyłączony			12:00 AL on
6. Ustawić godzinę alarmu			13:41 AL on
7. Powrócić do wyświetlania czasu			2:51 25

- Po osiągnięciu czasu alarmu tablica wyników wyemituje 5-sekundowy sygnał dźwiękowy.
- W przypadku przerwy w zasilaniu, bieżąca godzina i godzina alarmu nie zostaną zapamiętane.

I. INNE INSTRUKCJE

- W dowolnym momencie można nacisnąć , aby uruchomić brzęczyk.
- Jego głośność można ustawić za pomocą .
- Nacisnąć (gdy zapali się dioda LED), aby wyświetlić ostatnią minutę w postaci sekund.

5. Specyfikacja techniczna

Zasilanie	90~240VAC / 50~60Hz
Zużycie energii	< 25W
Wymiary	620 x 405 x 275mm
Masa całkowita	4,75kg

Aby uzyskać więcej informacji dotyczących tego produktu, należy odwiedzić naszą stronę internetową www.velleman.eu.
Informacje zawarte w niniejszej instrukcji obsługi mogą ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia.