

velleman®

WT3116

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



USER MANUAL
GEBRUIKERSHANDLEIDING
NOTICE D'EMPLOI
MANUAL DEL USUARIO
BEDIENUNGSANLEITUNG

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.

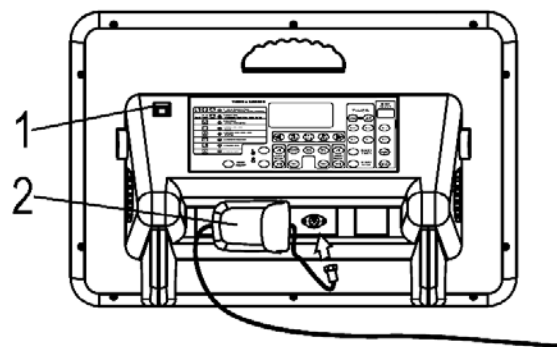
Respect the local environmental rules.

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.

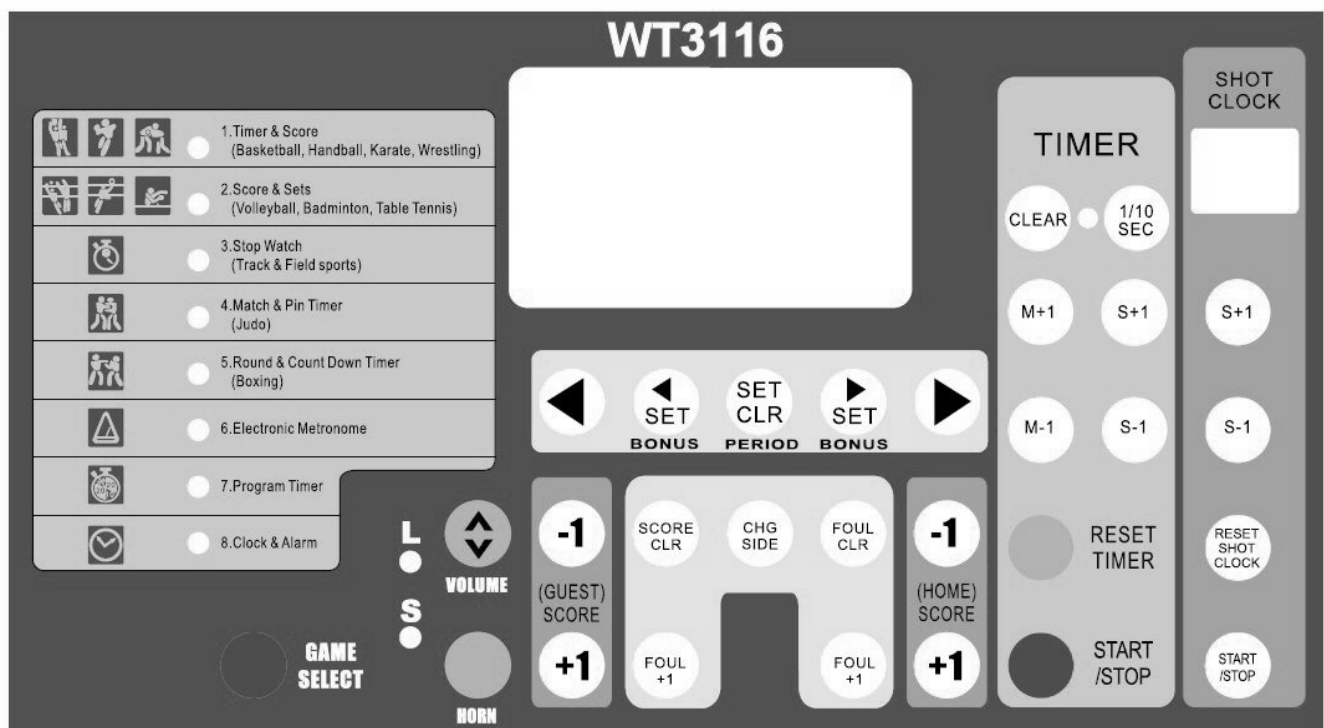
2. Description

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			0:00 0 0	
2. Recall last memory			20:00 0 0	
3. Erase previous settings			0:00 0 0	
4. Set game time (e.g. 20 min)			20:00 0 0	
5. Set shot clock			20:00 0 0	
6. Shot clock time is memorized			19:59 0 0	
7. Set period			1234 ●●●●	
8. Shot hits rim			19:58 0 0	
9. Game interrupted			19:50 0 0	
10. Restart game & shot clock starts			19:49 0 0	
10.1. 30 seconds expire			19:28 0 0	
10.2. Reset to 30 seconds			19:28 0 0	
10.3. Restart game			19:27 0 0	
11. Game time expires			0:00 0 0	
12. Reset game time			20:00 0 0	

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

Score		
Operation	Key	Display
1. Guest team scores		19:20 0 1
2. Home team scores		19:15 1 1
3. Home team loses point or erroneous point adding		19:15 0 1
4. Reset scores		19:15 0 0

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

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

Count-up Game Timer				
Operation	Key		Display	Buzzer
	Timer	Shot Clock		
1. Select game			20:00 0 0	
2. Erase previous settings			0:00 0 0	
3. Set display to chrono mode			0:00 0 0	
4. Set game time (e.g. 20 min)			20:00 0 0	
5. Recall shot clock memory			20:00 0 0	
6. Game time returns to 0:00			0:00 0 0	
7. Start game & shot clock simultaneously			0:01 0 0	
8. Game interrupted			0:09 0 0	
9. Reset shot clock			0:09 0 0	
10. Restart game			0:10 0 0	
11. Stop shot clock			0:19 0 0	
12. Game time expires			20:00 0 0	
13. Reset game time			0:00 0 0	

- Game timer stopped too late: use and to adjust the difference.
- Press and then 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		0 0 0 0
2. Home / guest team gets serve		• 0 0 0 0
3. Home team scores		1 0 0 0
4. Guest team scores		1 1 0 0
5. Guest team wins set		1 1 0 1
6. Change courts		1 1 1 0
7. Reset scores		0 0 0 0

- Press to deduct a point.
- Press 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		0:00 00
2. Start stopwatch		0:00 01
3. Stop stopwatch		15:24 2 99
4. Reset stopwatch		0:00 00

- Press 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 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)

Operation	Key		Display
	Timer	Shot Clock	
1. Select mode			5:00 30
2. Set match time (e.g. 5 min)			5:00 30
3. Save pin time into memory			5:00 0
4. Reset pin time if necessary			
5. Start match			5:00 1
6. If pin does not begin, pause pin time and reset		+	4:53 0
7. Pin begins			4:53 1
8. Stop match during pinning, pause pin timer			4:35 12
9. Restart match, resume pin timer			4:34 13
10. Pin broken free			4:25 22
10.1. Next pin begins			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			5:00 0





























- Match timer stopped too late: use and to adjust the difference.
- Pinned judoka already has waza-ari (becomes ippon after 25 seconds): press during pin countdown. 25 will appear on the lower left display and the buzzer will sound after those 25 seconds have elapsed. Press 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 . 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			0:00 0	
2. Set round time (e.g. 3 min)	 		3:00 0	
3. Enter round time into memory			0:00 0	
4. Set break time (e.g. 1 min)	 		1:00 0	
5. Enter break time into memory			0:00 0	
6. Set number of rounds (e.g. 3 rounds)	 		0:00 3	
7. Return to round time display			3:00 1	
8. Start match			2:59 1	
9. Interrupt match			2:35 1	
10. Restart match			2:34 1	
11. Knockdown			1:34 1	
12. Match continues			1:28 1	
12.1. Knockdown			1:20 1	
12.2. 10 seconds expire, stop countdown and round timer			1:10 1	
12.3. Match over, sound buzzer			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 and to adjust the difference; use shot clock 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 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		0 120 6	
Set buzz number		0 113 6	
Start metronome		1 113 6	
Stop metronome		5 113 6	
Reset metronome		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)		5:00 1 P1	
2. Enter P1 into memory and enter times for following programs if desired		0:00 1 P2	
3. Complete program setting. Set the desired number of repetitions using the shot clock . Press and . The current round is displayed and the timer will stop.		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.		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		2:28 9 P1	
7. Return to the beginning of the program		5:00 0 P1	

- Change set times: Press 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			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	 		14:49 13
3. Confirm time			2:49 13
4. Alarm mode			12:00 AL OF
5. Alarm on/off			12:00 AL ON
6. Set alarm time	 		13:41 AL ON
7. Return the time display			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 FUNCTIONS

- Press to sound the buzzer at any time.
- Adjust the volume of the buzzer with .
- Press (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 terecht komen 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. Wordt 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

1. aan-uitschakelaar
2. voedingsadapter

fig. 1

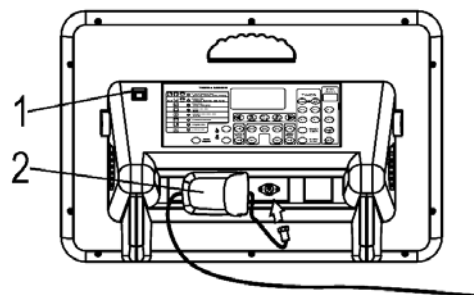
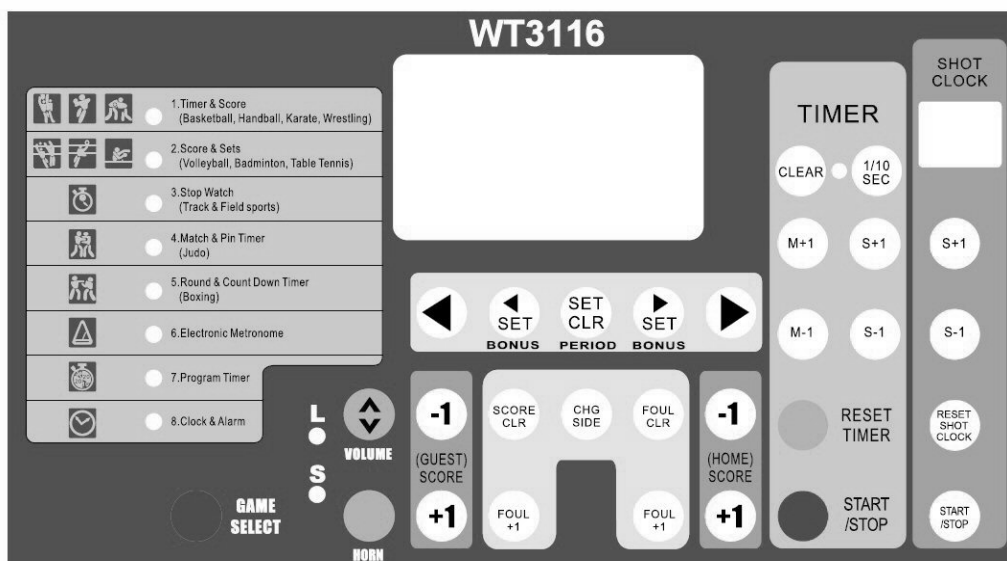


fig. 2



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 scorebord geïntialiseerd.
- 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			0:00 0 0	
2. Roep de laatste instellingen op			20:00 0 0	
3. Wis vorige instellingen			0:00 0 0	
4. Stel de tijd in (bv. 20 min.)	 		20:00 0 0	
5. Stel de timer voor het balbezit in		 	20:00 0 0	
6. Balbezittimer is ingesteld			19:59 0 0	
7. Stel periode in			1234 ●●●●	
8. Schot raakt de basketring			19:58 0 0	
9. Spel is onderbroken			19:50 0 0	
10. Herstart het spel & balbezittimer			19:49 0 0	
10.1. 30 seconden zijn verlopen			19:28 0 0	
10.2. Herstel 30 seconden			19:28 0 0	
10.3. Herstart het spel			19:27 0 0	
11. Speltijd is verlopen			0:00 0 0	
12. Stel een nieuw spel in			20:00 0 0	

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

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

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

- Druk op  of  om te schakelen tussen de thuisploeg en de bezoekers. Druk op  of  r bonuspunten.

Opteltimer				
Omschrijving	Toets		Display	Alarm
	Timer	Shot Clock		
1. Selecteer spelmodus			20:00 0 0	
2. Wis vorige instellingen			0:00 0 0	
3. Stel het scorebord in optelmodus			0:00 0 0	
4. Stel de tijd in (bv. 20 min.)	 		20:00 0 0	
5. Roep de laatste instellingen op			20:00 0 0	
6. Speltijd keert terug naar 0:00			0:00 0 0	
7. Start het spel en de balbezittimer			0:01 0 0	
8. Spel is onderbroken			0:09 0 0	
9. Herstel de balbezittimer			0:09 0 0	
10. Herstart het spel			0:10 0 0	
11. Stop de balbezittimer			0:19 0 0	
12. Speltijd is verlopen			20:00 0 0	
13. Herstel speltijd			0:00 0 0	

- Speltimer is te laat gestopt: stel het verschil bij met en .
- Druk op en daarna op 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		0 0 0 0
2. Thuisploeg / bezoekers slaan eerste op		• 0 0 0 0
3. Thuisploeg scoort		1 0 0 0
4. Bezoekers scoren		1 1 0 0
5. Bezoekers winnen de eerste set		1 1 0 1
6. Ploegen wisselen van kant		1 1 1 0
7. Herstel scores		0 0 0 0

- Druk op om een punt in te trekken.
- Druk op 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		0:00 00
2. Start de chronometer		0:00 01
3. Stop de chronometer		15:24 2 99
4. Herstel de chronometer		0:00 00

- Druk op 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 de chronometer verder op de display te laten lopen.

D. WEDSTRIJD- & HOUDGREEPTIMER (judo)

Deze modus geeft de wedstrijdduur en 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			5:00 30
2. Stel de tijd in (bv. 5 min.)			5:00 30
3. Sla de tijdsduur van de houdgreep in het geheugen op			5:00 0
4. Herstel de tijdsduur van de houdgreep indien nodig			
5. Start het gevecht			5:00 1
6. Indien er geen houdgreep is, pauzeer en herstel de tijdsduur van de houdgreep		+	4:53 0
7. Houdgreep			4:53 1
8. Stop het gevecht tijdens een houdgreep, pauzeer de houdgreeptimer			4:35 12
9. Hervat het gevecht en de houdgreeptimer			4:34 13
10. Judoka heeft zich uit houdgreep bevrijd			4:25 22
↓	10.1. Volgende houdgreep		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 wedstrijdduur			5:00 0





























- De timer werd te laat gestopt: stel het verschil bij met en .
- Een judoka in houdgreep heeft al een waza-ari (wordt ippon na 25 seconden): druk op tijdens de houdgreep. 25 verschijnt onderaan links op de display en het alarm luidt nadat de 25 seconden zijn verlopen. Druk opnieuw op 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 . 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 rondes & pauzes				
Omschrijving	Toets		Display	Alarm
	Timer	Shot Clock		
1. Selecteer spelmodus			0:00 0	
2. Stel rondetijd in (bv. 3 min.)	 		3:00 0	
3. Sla de tijd in het geheugen op			0:00 0	
4. Stel de pauzeduur in (bv. 1 min.)	 		1:00 0	
5. Sla de tijd in het geheugen op			0:00 0	
6. Stel het aantal rondes in (bv. 3 rondes)	 		0:00 3	
7. Keer terug naar de tijdsweergave			3:00 1	
8. Start het gevecht			2:59 1	
9. Onderbreek het gevecht			2:35 1	
10. Hervat het gevecht			2:34 1	
11. Een bokser wordt tegen de grond geslagen			1:34 1	
12. Het gevecht hervat			1:28 1	
12.1. Een bokser wordt tegen de grond geslagen			1:20 1	
12.2. 10 seconden verlopen, stop de aftel- en rondetimer			1:10 1	
12.3. Het gevecht is voorbij, luid het alarm			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 rondes zijn voorbij			0:00 3	
18. Begin een nieuw gevecht			3:00 1	

- De wedstrijdtimer is te laat gestopt: stel de timer bij met en ; stel de ronde bij met .
- 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 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 piepton

Elektronische metronoom			
Omschrijving	Toets	Display	Alarm
Stel de lengte van de piepton in		0 120 6	
Stel het aantal pieptonen in		0 113 6	
Start de metronoom		1 113 6	
Stop de metronoom		5 113 6	
Herstel de metronoom		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)		5:00 1 P1	
2. Sla P1 in het geheugen op enter en geef de tijden voor de volgende programma's in indien nodig.		0:00 1 P2	
3. Vervolledig de programmering. Stel het aantal herhalingen in met van de shot clock. Druk op en . De huidige ronde wordt weergegeven en de timer stopt.		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.		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		2:28 9 P1	
7. Terug naar het begin van het programma		5:00 0 P1	
















- Wijzigen van de geprogrammeerde tijden: druk op  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			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	   	 	14:49 13
3. Bevestig			2:49 13
4. Alarmmodus			12:00 AL OF
5. Alarm aan/uit			12:00 AL ON
6. Stel de alarmtijd in	   		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  om het alarmsignaal te luiden.
- Regel het volume van het alarm met .
- Druk op  (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.

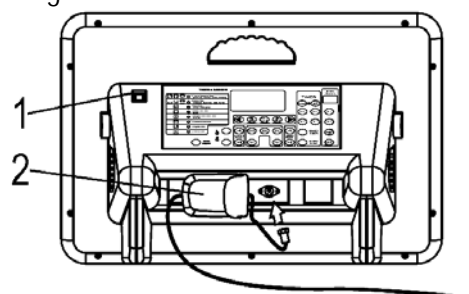
En cas de questions, contacter les autorités locales pour élimination.

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.

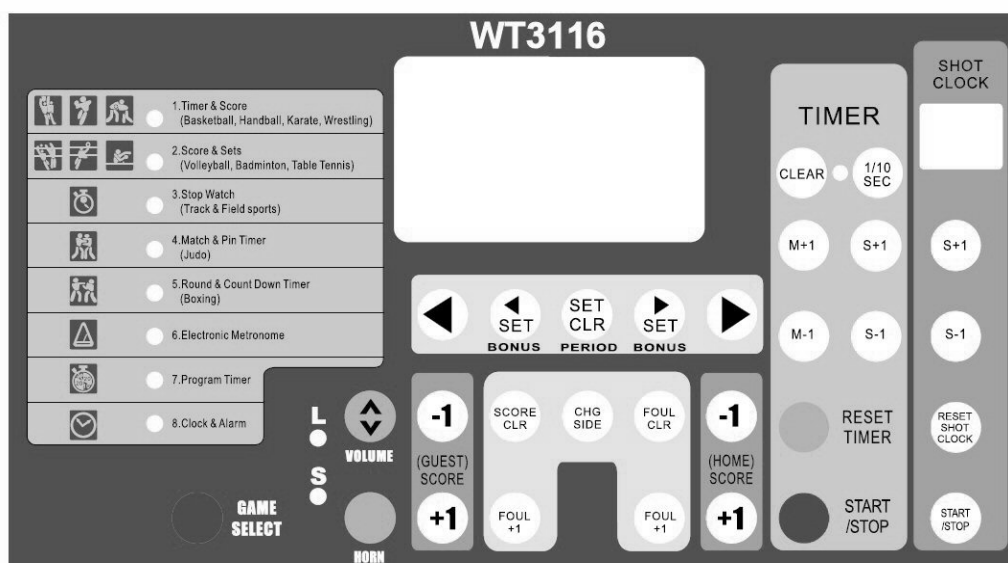
2. Description

1. interrupteur marche/arrêt
2. adaptateur secteur

ill. 1



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			0:00 0 0	
2. Afficher le contenu mémorisé			20:00 0 0	
3. Effacer les dernières données			0:00 0 0	
4. Déterminer la durée du match (p.ex. 20 min)	 		20:00 0 0	
5. Déterminer la durée de possession du ballon		 	20:00 0 0	
6. Mémorisation de la durée de possession du ballon			19:59 0 0	
7. Déterminer la période			1234 ●●●●	
8. Le ballon heurte l'arceau			19:58 0 0	
9. Interruption de la partie			19:50 0 0	
10. Reprise de la partie			19:49 0 0	
10.1. Les 30 secondes sont écoulées			19:28 0 0	
10.2. Réinitialisation des 30 secondes			19:28 0 0	
10.3. Reprise de la partie			19:27 0 0	
11. Durée de la partie écoulée			0:00 0 0	
12. Réinitialisation de la durée de la partie			20:00 0 0	

- Arrêt tardif du compte à rebours : ajuster la différence avec  et .
- Enfoncer  pour faire retentir l'avertisseur.

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

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

- Enfoncer  ou  pour commuter entre les deux équipes. Enfoncer  ou  pour attribuer des points bonus.

Chronomètre				
Description	Touche		Affichage	Avertisseur
	Timer	Shot Clock		
1. Sélectionner le mode			20:00 0 0	
2. Effacer les dernières données			0:00 0 0	
3. Afficher le mode chrono			0:00 0 0	
4. Déterminer la durée du match (p.ex. 20 min)	 		20:00 0 0	
5. Afficher le contenu mémorisé			20:00 0 0	
6. Retour de l'affichage de la durée vers 0:00			0:00 0 0	
7. Début de la partie			0:01 0 0	
8. Interruption de la partie			0:09 0 0	
9. Réinitialisation de la durée de possession du ballon			0:09 0 0	
10. Reprise de la partie			0:10 0 0	
11. Arrêt du chronomètre			0:19 0 0	
12. Durée de la partie écoulée			20:00 0 0	
13. Réinitialisation de la durée de la partie			0:00 0 0	

- Arrêt tardif du compte à rebours : ajuster la différence avec et .
- Enfoncer et ensuite 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		0 0 0 0
2. L'équipe recevante/ visiteuse est au service		• 0 0 0 0
3. L'équipe recevante marque un point		1 0 0 0
4. L'équipe visiteuse marque un point		1 1 0 0
5. L'équipe visiteuse gagne la première manche		1 1 0 1
6. Changement de côté		1 1 1 0
7. Réinitialisation des scores		0 0 0 0

- Enfoncer pour retirer un point.
- Enfoncer 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		0:00 00
2. Démarrage du chronomètre		0:00 01
3. Arrêt du chronomètre		15:24 2 99
4. Réinitialisation du chronomètre		0:00 00

- Enfoncer 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 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)

Description	Touche		Affichage
	Timer	Shot Clock	
1. Sélectionner le mode			5:00 30
2. Déterminer la durée du match (p.ex. 5 min)			5:00 30
3. Mémorisation de la durée max. d'une clef			5:00 0
4. Réinitialiser la durée max. d'une clef si nécessaire			
5. Début du combat			5:00 1
6. Interrompre et réinitialiser le chronomètre d'immobilisation au sol lorsqu'il n'y a pas de clef		+	4:53 0
7. Immobilisation au sol			4:53 1
8. Arrêt du combat lors d'une clef, interruption du chronomètre d'immobilisation au sol			4:35 12
9. Reprise du combat et du chronomètre d'immobilisation au sol			4:34 13
10. Le judoka se libère de la clef			4:25 22
10.1. Seconde immobilisation au sol			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			5:00 0

- Arrêt tardif du chronomètre : ajuster la différence avec et .
- Le judoka immobilisé au sol a déjà un waza-ari (ippon après 25 secondes) : enfoncer 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 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 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			0:00 0	
2. Déterminer la durée d'un round (p.ex. 3 min)			3:00 0	
3. Mémoriser la durée d'un round			0:00 0	
4. Déterminer la durée de la période de repos (p.ex. 1 min)			1:00 0	
5. Mémoriser la durée de la période de repos			0:00 0	
6. Déterminer le nombre de rounds (p.ex. 3 rounds)			0:00 3	
7. Retour vers l'affichage normal			3:00 1	
8. Démarrer le combat			2:59 1	
9. Interrompre le combat			2:35 1	
10. Reprise du combat			2:34 1	
11. Un boxeur est au tapis			1:34 1	
12. Le combat continue			1:28 1	
12.1. Un boxeur est au tapis			1:20 1	
12.2. 10 secondes s'écoulent, arrêt du compte à rebours et du chronomètre de round			1:10 1	
12.3. Le combat se termine, l'avertisseur retentit			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 et ; enfoncer la touche 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 .
- 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		<i>0</i> <i>120 6</i>	
Déterminer le nombre de bips sonores		<i>0</i> <i>113 6</i>	
Démarrer le métronome		<i>1</i> <i>113 6</i>	
Arrêter le métronome		<i>5</i> <i>113 6</i>	
Réinitialiser le métronome		<i>0</i> <i>113 6</i>	

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)		<i>5:00</i> <i>1 P1</i>	
2. Mémoriser P1 et déterminer la durée des programmes suivants si nécessaire		<i>0:00</i> <i>1 P2</i>	
3. Achèvement de la programmation. Déterminer le nombre de répétitions avec . Enfoncer et . Le programme s'affiche et le chronomètre s'arrête:		<i>5:00</i> <i>1 P1</i>	
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.		<i>4:59</i> <i>1 P1</i>	
		<i>0:00</i> <i>1 P2</i>	
		<i>3:00</i> <i>1 P3</i>	
		<i>0:00</i> <i>1 P4</i>	
		<i>5:00</i> <i>1 P5</i>	
		<i>.</i> <i>.</i>	

		4:59 2 P1	
5. Arrêt		2:28 9 P1	
7. Retour vers le début du programme		5:00 0 P1	

- Modifier la durée d'un programme : enfoncer 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			0:00 00
2. Configuration de l'heure, des minutes et des secondes			14:49 13
3. Confirmation			2:49 13
4. Mode d'alarme			12:00 AL OF
5. Activation/désactivation de l'alarme			12:00 AL ON
6. Configuration de l'heure de l'alarme			13:41 AL ON
7. Retour vers l'affichage de l'heure			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 pour faire retentir l'avertisseur.
- Régler le volume de l'avertisseur avec .
- Enfoncer (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

1. interruptor ON/OFF
2. adaptador de red

fig. 1

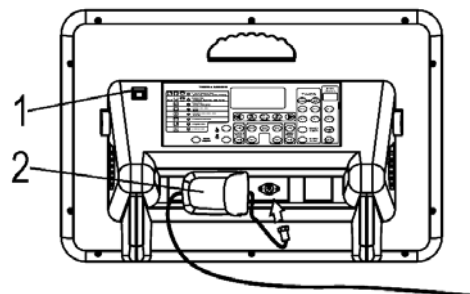
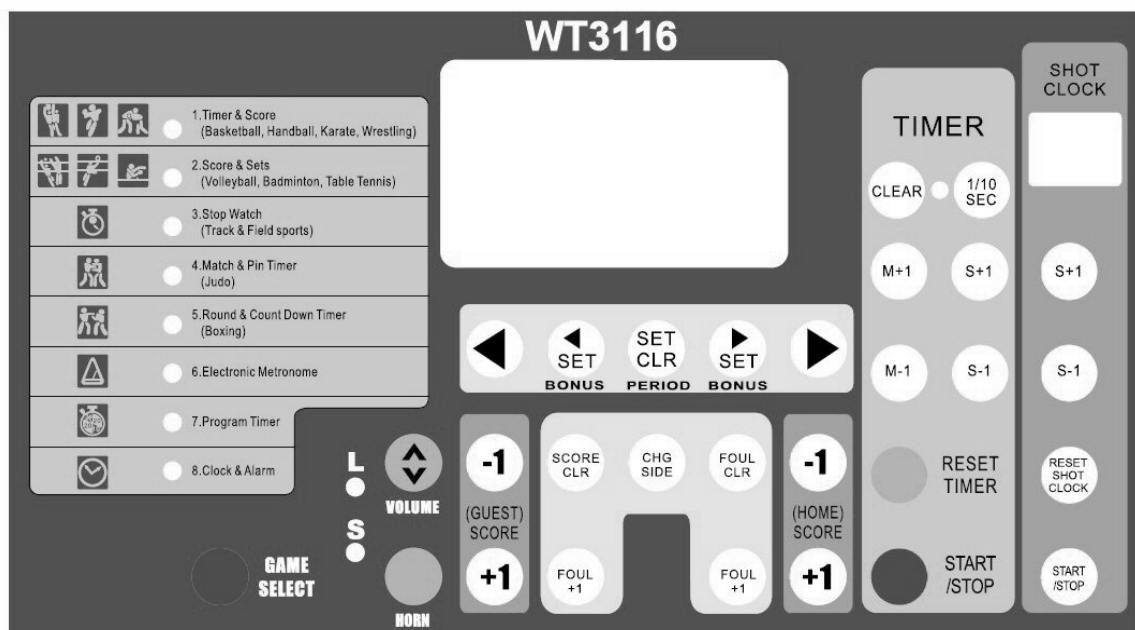


fig. 2



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			0:00 0 0	
2. Recordar los últimos ajustes guardados			20:00 0 0	
3. Borrar los últimos datos			0:00 0 0	
4. Determinar la duración del partido (p.ej. 20 min.)			20:00 0 0	
5. Determinar la duración de la posesión del balón			20:00 0 0	
6. Memorizar la duración de la posesión del balón			19:59 0 0	
7. Determinar el período			1234 ●●●●	
8. El balón da con el aro			19:58 0 0	
9. Interrumpir el partido			19:50 0 0	
10. Continuar con el partido			19:49 0 0	
10.1. Han pasado los 30 segundos			19:28 0 0	
10.2. Reinicializar los 30 segundos			19:28 0 0	
10.3. Continuar con el partido			19:27 0 0	
11. Tiempo del partido transcurrido			0:00 0 0	
12. Reinicializar la duración del partido			20:00 0 0	





- El temporizador se ha parado demasiado tarde: ajuste la diferencia con  y .
- Pulse  para hacer sonar el marcador.

La puntuación		
Descripción	Tecla	Visualización
1. El equipo visitante marca un punto		19:20 0 1
2. El equipo local marca un punto		19:15 1 1
3. El equipo local pierde un punto		19:15 0 1
4. Reinicialización de los puntos		19:15 0 0

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

- Pulse  o  para conmutar entre los dos equipos. Pulse  o  para atribuir puntos adicionales.

Cronómetro				
Descripción	Tecla		Visualización	Buzzer
	Timer	Shot Clock		
1. Seleccionar el modo			20:00 0 0	
2. Borrar los últimos datos			0:00 0 0	
3. Visualizar el modo crono			0:00 0 0	
4. Determinar la duración del partido (p.ej. 20 min.)	 		20:00 0 0	
5. Visualizar el contenido guardado			20:00 0 0	
6. Tiempo del partido vuelve a 0:00			0:00 0 0	
7. Principio del partido			0:01 0 0	
8. Interrumpir el partido			0:09 0 0	
9. Reinicializar la duración de la posesión del balón			0:09 0 0	
10. Seguir el partido			0:10 0 0	
11. Parar el cronómetro			0:19 0 0	
12. Tiempo transcurrido del partido			20:00 0 0	
13. Reinicializar la duración del partido			0:00 0 0	









- El temporizador se ha parado demasiado tarde: ajuste la diferencia con  y .
- Pulse  y luego  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		0 0 0 0
2. El equipo local/ visitante tiene el servicio	 	• 0 0 0 0
3. El equipo local marca un punto		1 0 0 0
4. El equipo visitante marca un punto		1 1 0 0
5. El equipo visitante gana el primer set		1 1 0 1
6. Cambiar el lado		1 1 1 0
7. Reinicializar la puntuación		0 0 0 0



- Pulse  para restar un punto.
- Pulse  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		0:00 00
2. Iniciar el cronómetro		0:00 01
3. Parar el cronómetro		15:24 2 99
4. Reinicializar el cronómetro		0:00 00

- Pulse  mientras el cronómetro está funcionando para parar el cronómetro en la pantalla principal. Sin embargo, el cronómetro continúa funcionando en la memoria. *UP* parpadea en la pantalla. Pulse  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			5:00 30
2. Determinar la duración del partido (p.ej. 5 min.)			5:00 30
3. Memorizar la duración máx. de una llave			5:00 0
4. Reinicializar la duración máx. de una llave si fuera necesario			
5. Inicio del combate			5:00 1
6. Interrumpir y reinicializar el cronómetro de inmovilización en el suelo si no hay una llave		+	4:53 0
7. Inmovilización en el suelo			4:53 1
8. Parar el combate si hay una llave, interrumpir el cronómetro de inmovilización en el suelo			4:35 12
9. Seguir el combate y el cronómetro de inmovilización en el suelo			4:34 13
10. El judoca se libera de la llave			4:25 22
10.1. Segunda inmovilización en el suelo			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			5:00 0

- El temporizador se ha parado demasiado tarde: ajuste la diferencia con y .
- El judoka inmovilizado en el suelo ya tiene un waza-ari (ippon después de 25 segundos): pulse 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 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 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			0:00 0	
2. Determinar la duración de una vuelta (p.ej. 3 min.)			3:00 0	
3. Memorizar la duración de una vuelta			0:00 0	
4. Determinar la duración de la pausa (p.ej. 1 min.)			1:00 0	
5. Memorizar la duración de la pausa			0:00 0	
6. Determinar el número de vueltas (p.ej. 3 vueltas)			0:00 3	
7. Volver a la visualización normal			3:00 1	
8. Iniciar el combate			2:59 1	
9. Interrumpir el combate			2:35 1	
10. Reemprender el combate			2:34 1	
11. Un bóxer está en el suelo			1:34 1	
12. El combate continúa			1:28 1	
12.1. Un bóxer está en el suelo			1:20 1	
12.2. Se han pasado 10 segundos, parar la cuenta atrás y el cronómetro de round			1:10 1	
12.3. El combate se termina, el zumbador suena			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 y ; pulse la tecla 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 suene para no interrumpir la cuenta.
- Modificar el cronómetro de la vuelta/el tiempo de pausa: pulse .
- 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

Metronomo electrónico			
Descripción	Tecla	Visualización	Zumbador
Determinar la longitud de un bip sonoro		0 120 6	
Determinar el número de bips sonoros		0 113 6	
Activar el metrónomo		1 113 6	
Desactivar el metrónomo		5 113 6	
Reinicializar el metrónomo		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)		5:00 1 P1	
2. Memorizar P1 y determinar la duración de los siguientes programas si fuera necesario		0:00 1 P2	
3. Terminar la programación. Determinar el número de repeticiones con . Pulse y . El programa se visualiza y el cronómetro se para:		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.		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		2:28 9 P1	
7. Volver al principio del programa		5:00 0 P1	

- Modificar la duración de un programa: pulse 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			0:00 00
2. Ajustar la hora, los minutos y los segundos			14:49 13
3. Confirmación			2:49 13
4. Modo de alarma			12:00 AL OF
5. Activación/desactivación de la alarma			12:00 AL ON
6. Ajustar la hora de la alarma			13:41 AL ON
7. Volver a la visualización de la hora			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 para hacer sonar el zumbador.
- Ajuste el volumen del zumbador con .
- Pulse (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

1. ON/OFF-Schalter
2. Netzteil

Abb. 1

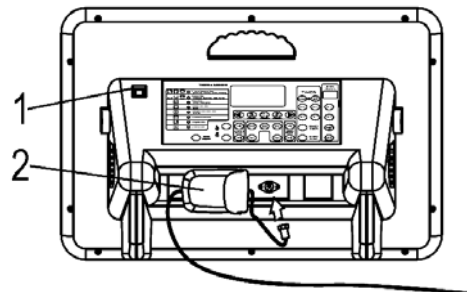
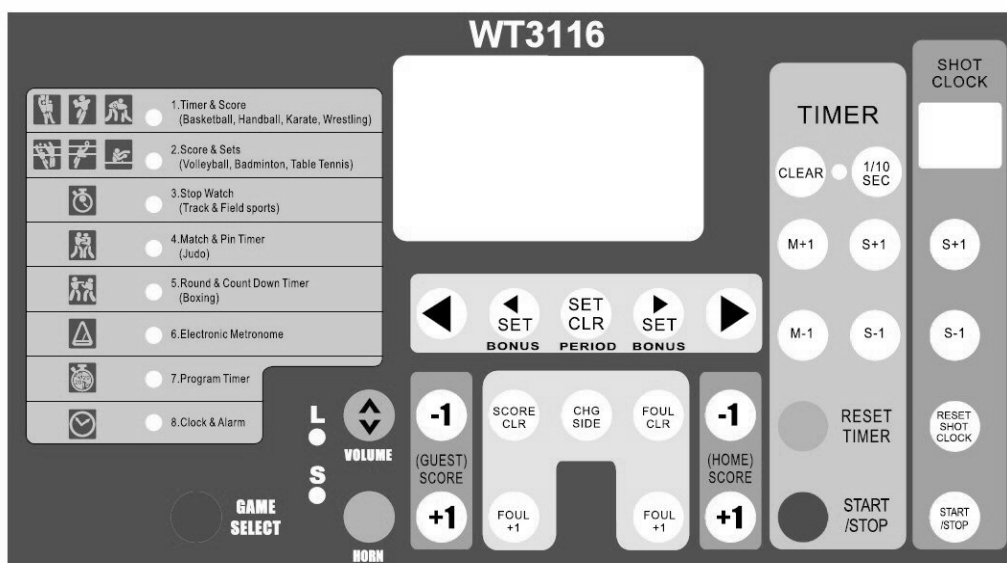


Abb. 2



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			0:00 0 0	
2. Die letzten Einstellungen abrufen			20:00 0 0	
3. Vorige Einstellungen löschen			0:00 0 0	
4. Die Zeit einstellen (z.B. 20 Min.)	 		20:00 0 0	
5. Den Timer für den Ballbesitz einstellen		 	20:00 0 0	
6. Ballbesitztimer ist eingestellt			19:59 0 0	
7. Die Periode einstellen			1234 ●●●●	
8. Der Ball trifft den Basketballring			19:58 0 0	
9. Das Spiel wurde unterbrochen			19:50 0 0	
10. Das Spiel & den Ballbesitztimer wieder starten			19:49 0 0	
10.1. 30 Sekunden sind vorbei			19:28 0 0	
10.2. 30 Sekunden rücksetzen			19:28 0 0	
10.3. Das Spiel neu starten			19:27 0 0	
11. Die Spielzeit ist vorbei			0:00 0 0	
12. Ein neues Spiel einstellen			20:00 0 0	





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

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

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

- Drücken Sie  oder  um zwischen Heim und Gast zu schalten. Drücken Sie  oder  für Bonuspunkte.

Count-up Timer (Vorwärtszählen)				
Umschreibung	Taste		Display	Alarm
	Timer	Shot Clock		
1. Den Spielmodus wählen			20:00 0 0	
2. Vorige Einstellungen löschen			0:00 0 0	
3. Die Anzeigetafel im Count-Up-Modus stellen			0:00 0 0	
4. Die Zeit einstellen (z.B. 20 Min.)	 		20:00 0 0	
5. Die letzten Einstellungen abrufen			20:00 0 0	
6. Die Spielzeit kehrt zu 0:00 zurück			0:00 0 0	
7. Das Spiel und den Ballbesitztimer wieder starten			0:01 0 0	
8. Das Spiel wurde unterbrochen			0:09 0 0	
9. Den Ballbesitztimer rücksetzen			0:09 0 0	
10. Das Spiel neu starten			0:10 0 0	
11. Den Ballbesitztimer stoppen			0:19 0 0	
12. Die Spielzeit ist vorbei			20:00 0 0	
13. Die Spielzeit rücksetzen			0:00 0 0	









- Der Spieltimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Unterschied mit  und .
- Drücken Sie  und danach  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		0 0 0 0
2. Anzeige der Aufschlagseite (Heim / Gast)	 	• 0 0 0 0
3. Heim erzielt einen Punkt		1 0 0 0
4. Gäste erzielen einen Punkt		1 1 0 0
5. Gäste gewinnen den ersten Satz		1 1 0 1
6. Die Mannschaften wechseln die Seite		1 1 1 0
7. Den Spielstand rücksetzen		0 0 0 0


- Drücken Sie  um einen Punkt abzuziehen.
- Drücken Sie  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		0:00 00
2. Die Stoppuhr starten		0:00 01
3. Die Stoppuhr stoppen		15:24 2 93
4. Die Stoppuhr rücksetzen		0:00 00

- Drücken Sie  während die Stoppuhr läuft, um die Zeit im Display zu stoppen. Die Stoppuhr funktioniert intern aber weiter. *LP* blinkt im Display. Drücken Sie  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- & Haltegriff-timer			
Umschreibung	Taste		Display
	Timer	Shot Clock	
1. Den Spielmodus wählen			5:00 30
2. Die Zeit einstellen (z.B. 5 Min.)			5:00 30
3. Die Zeitdauer des Haltegriffes speichern			5:00 0
4. wenn nötig, die Zeitdauer des Haltegriffes rücksetzen			
5. Den Kampf starten			5:00 1
6. Wenn es keinen Haltegriff gibt, pausieren und setzen Sie die Zeitdauer des Haltegriffes zurück		+	4:53 0
7. Haltegriff			4:53 1
8. Den Kampf während eines Haltegriffes stoppen, den Haltegriff-timer pausieren			4:35 12
9. Den Kampf und den Haltegriff-timer wieder starten			4:34 13
10. Der Judoka hat sich vom Haltegriff befreit			4:25 22
10.1. Nächster Haltegriff			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			5:00 0





























- Der Spieltimer hat zu spät aufgehört: regeln Sie den Unterschied mit und .
- Ein Judoka im Haltegriff hat schon ein Waza-ari (wird Ippon nach 25 Sekunden): Drücken Sie während des Haltegriffes. 25 erscheint unten links im Display und der Alarm ertönt nach 25 Sekunden. Drücken Sie 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 Haltegriff-timer nicht unterbrochen wird. Wenn der Haltegriff beendet wird, drücken Sie . 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			0:00 0		
2. Die Rundezeit einstellen (z.B. 3 Min.)	 		3:00 0		
3. Die Zeit speichern			0:00 0		
4. Die Dauer der Pause einstellen (z.B. 1 Min.)	 		1:00 0		
5. Die Zeit speichern			0:00 0		
6. Die Rundenanzahl einstellen (z.B. 3 Runden)	 		0:00 3		
7. Zur Zeitanzeige zurückkehren			3:00 1		
8. Den Kampf starten			2:59 1		
9. Den Kampf unterbrechen			2:35 1		
10. Den Kampf wieder starten			2:34 1		
11. Ein Boxer wird niedergeschlagen			1:34 1		
12. Den Kampf wieder starten			1:28 1		
↓	12.1. Ein Boxer wird niedergeschlagen			1:20 1	
	12.2. 10 Sekunden sind vorbei, stoppen Sie den Countdown- und Rundentimer			1:10 1	
	12.3. Der Kampf ist vorbei, der Alarm ertönt			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 und ; regeln Sie die Runde mit .
- 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 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		0 120 6	
Stellen Sie die Anzahl der akustischen Signale ein		0 113 6	
Das Metronom starten		1 113 6	
Das Metronom stoppen		5 113 6	
Das Metronom rücksetzen		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)		5:00 1 P1	
2. P1 speichern und die Zeiten für folgende Programme eingeben wenn nötig.		0:00 1 P2	
3. Die Programmierung vervollständigen. Die Anzahl Wiederholungen mit vom Shot Clock einstellen. Drücken Sie und . Die aktuelle Runde wird angezeigt und der Timer stoppt.		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.		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		2:28 9 P1	
7. Zum Anfang des Programms zurückkehren		5:00 0 P1	

- Die programmierten Zeiten ändern: drücken Sie 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			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	 	 	14:49 13
3. Bestätigen			2:49 13
4. Alarmmodus			12:00 AL OF
5. Alarm Ein/Aus			12:00 AL ON
6. Stellen Sie die Alarmzeit ein	 		13:41 AL ON
7. Kehren Sie zur Zeitanzeige zurück			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 um das Alarmsignal zu aktivieren.
- Regeln Sie die Lautstärke des Alarms mit .
- Drücken Sie (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.**