

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

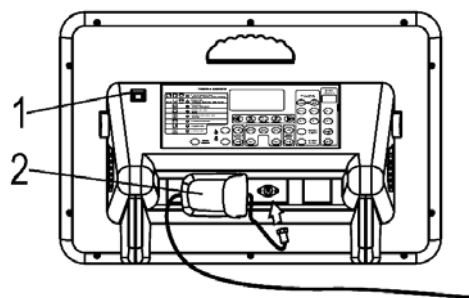
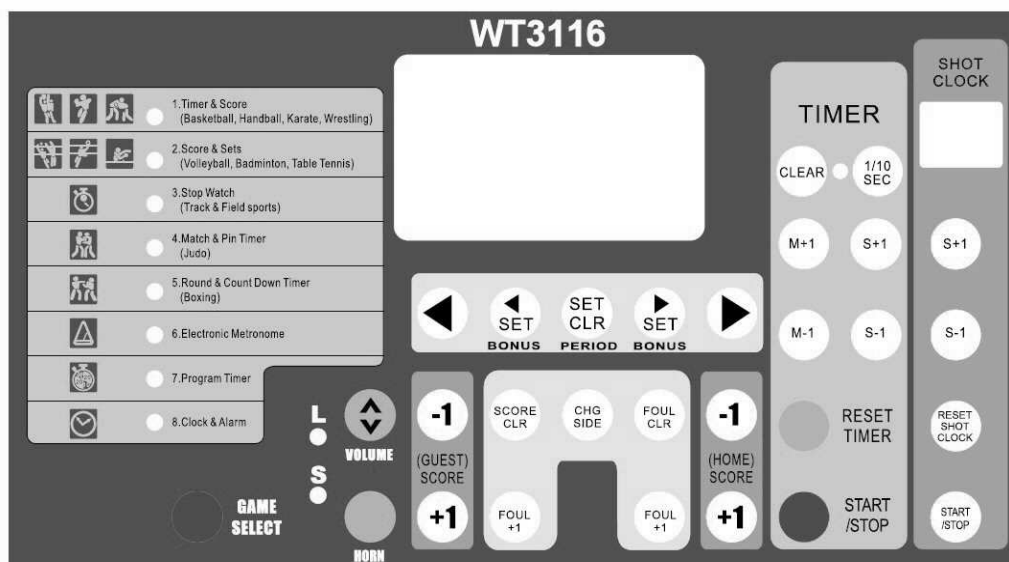


fig. 2



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 initialisatie geeft het scorebord de laatst opgeslagen weergave.




















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)

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.

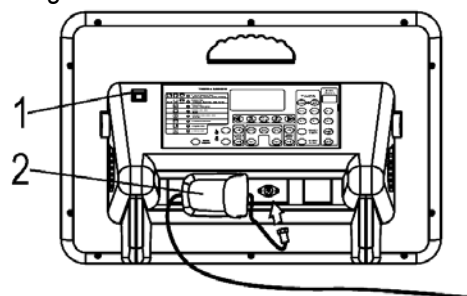
En cas de questions, contacter les autorités locales pour élimination.

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

