

SET /LUCE
(Pulsante A)

MODALITÀ
(Pulsante B)

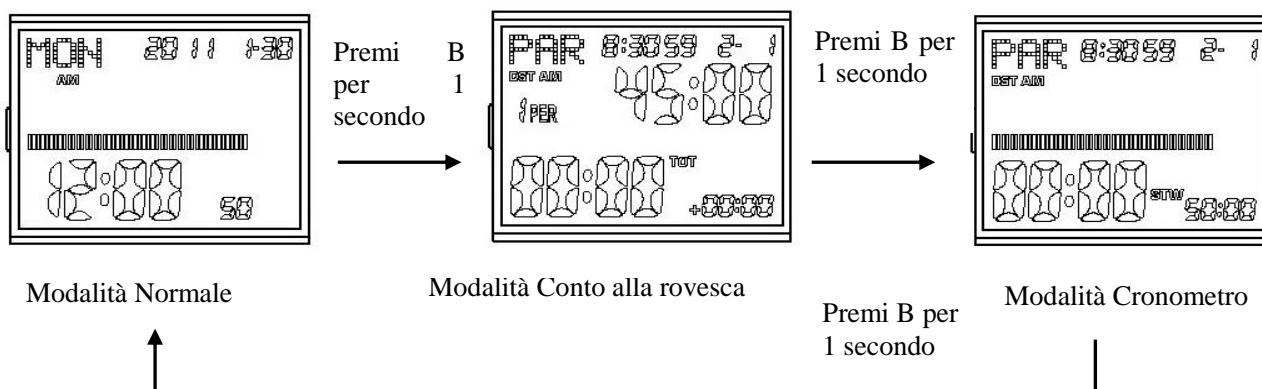
GIÙ /RESET
(Pulsante C)

SU/START
(Pulsante D)

A . Funzioni

- Visualizzazione dell'ora: Ore, Minuti, Secondi, Anno, Mese, Giorno, Settimana
- Calendario completo automatico: 2000 ~ 2099
- Formato 12/24 ore
- Ora Mondiale: 24 fusi orari, 50 orari delle città
- Cronometro: ricorda fino a 20 GIRI
- Conto alla rovescia
- Sincronizzazione Timer
- Timer Primo Tempo (conto alla rovescia)
- Timer Timeout (Supplementari)
- Vibrazione
- Retroilluminazione EL

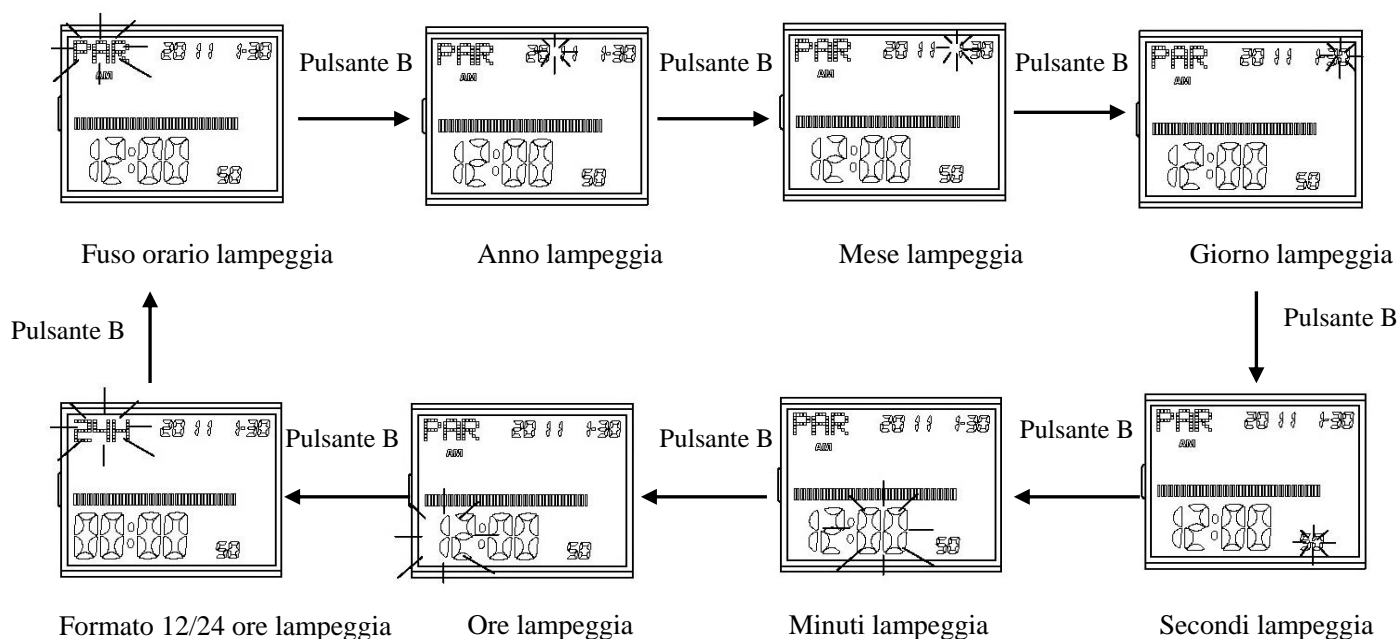
B . Modalità caratteristiche del prodotto



- In qualsiasi modalità, premere A una volta e la retroilluminazione EL si attiverà per 3 secondi.
- In modalità normale o nella modalità tempistica di gioco, premere B per attivare/disattivare l'ora legale,. Se si attiva l'ora legale, DST apparirà sullo schermo.
- In modalità normale, premere B per 1 secondo per entrare nella modalità tempistica di gioco, premere B ancora una volta per entrare nella modalità cronometro.

1. Impostazioni di Ora e Data:

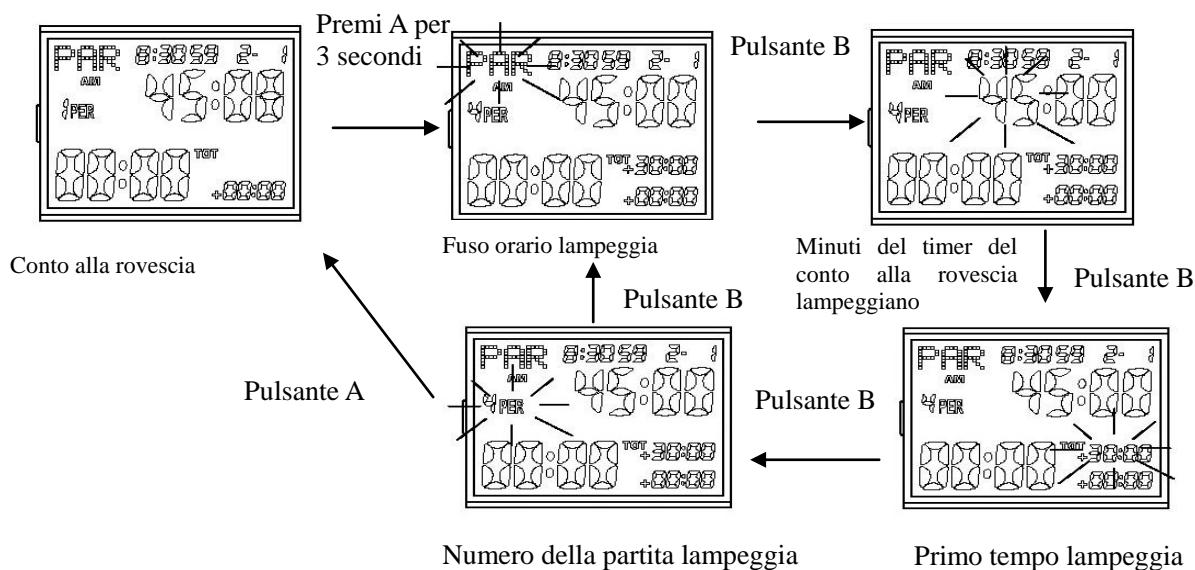
- Nella modalità Ora, premere A per 3 secondi per entrare nell'interfaccia di impostazione. Premere poi B per selezionare le opzioni, che lampeggeranno nell'ordine seguente:



- Premere D per aumentare il fuso orario o aumentare il numero; tenere premuto D a lungo per far aumentare rapidamente il fuso orario o il numero.
- Premere C per ridurre il fuso orario o diminuire il numero; tenere premuto C a lungo per diminuire rapidamente il fuso orario o numero.
- Per regolare i secondi, premere D o C per riportare a "00".
- Premere il pulsante A per confermare, se non si esegue alcuna operazione entro 1 minuto, la conferma sarà automatica e si tornerà alla modalità di tempo normale.

2. Impostazioni del conto alla rovescia:

- Nella modalità conto alla rovescia, premere A per 3 secondi per accedere alle impostazioni del timer del conto alla rovescia; premere B per selezionare le opzioni, che lampeggeranno nel seguente ordine:



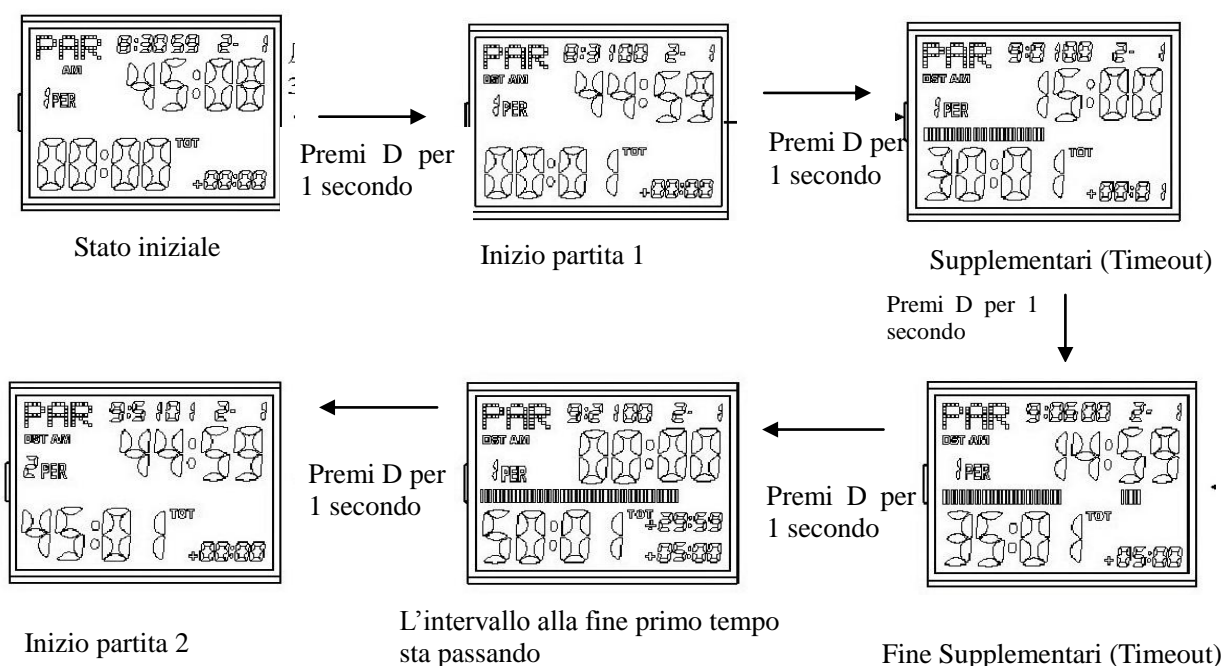
- Premere D per aumentare il fuso orario o aumentare il numero; tenere premuto D a lungo per far aumentare rapidamente il fuso orario o il numero.
- Premere C per ridurre il fuso orario o diminuire il numero; tenere premuto C a lungo per diminuire rapidamente il fuso orario o numero.
- Premere A per confermare e uscire dalla modalità corrente e tornare alla modalità Conto alla rovescia.
- Quando il fuso orario è impostato, ora e data saranno aggiornati automaticamente.



e) Il valore corrente verrà automaticamente memorizzato se non si esegue alcuna operazione entro 1 minuto e si tornerà alla modalità del timer per il conto alla rovescia.

➤ **Istruzioni per il timer conto alla rovescia per Partite:**

- Nella modalità Normale, premere B per 1 secondo per entrare nella modalità del timer conto alla rovescia per partite.
- Premere D per 1 secondo per avviare il conto alla rovescia e attivare la Sincronizzazione.
- In modalità conto alla rovescia, premere D per 1 secondo per mettere in pausa e attivare la funzione di temporizzazione del supplementare (Timeout).
- In modalità di temporizzazione del supplementare, premere D per 1 secondo per fermare e continuare la funzione di conto alla rovescia.
- Quando il conto alla rovescia giunge 00, la temporizzazione dell'intervallo alla fine del primo tempo partirà automaticamente.
- Quando l'intervallo alla fine del primo tempo giunge a 00, si fermerà automaticamente.
- Nella modalità della temporizzazione dell'intervallo alla fine del primo tempo quando sta raggiungendo 00 o il timing del conto alla rovescia non è ancora a 00, premere D per 1 secondo per iniziare la partita 2 come segue.



- Durante il gioco, premere D per 1 secondo per entrare nella temporizzazione del supplementare (Timeout), vibrerà una volta per 0.5 secondi ogni 10 secondi.
- Durante il conto alla rovescia di ogni partita, c'è un indicatore di progresso che si riempie ed è localizzato nell'area dei colori a destra dello schermo e c'è un indicatore di progresso del supplementare quando si entra nella temporizzazione del supplementare (Timeout).
- Quando il conto alla rovescia giunge a 00, vibrerà per 5 secondi.
- Quando la temporizzazione dell'intervallo alla fine del primo tempo giunge a 00, vibrerà per 5 secondi.
- Nel processo di timer, premere B per 1 secondo per uscire, e la temporizzazione continuerà in background.
- Durante l'operazione di conto alla rovescia o la modalità di timeout, premere D per 5 secondi per annullare la partita in corso e il tempo in corso della ultima partita verrà automaticamente cancellato tornando allo stato iniziale della partita.
- Durante l'operazione di conto alla rovescia o la modalità di timeout, premere C per 5 secondi per controllare il valore originale. Tenere premuto il pulsante per almeno 3 secondi per cancellare il tempo della partita precedente e tornare allo stato iniziale che indica: l'indicatore del Conto alla rovescia, il numero della partita 1PAR, sincronizzazione 00, supplementare 00.
- **Indicazione di bassa tensione:** quando la batteria è sufficiente, il simbolo della batteria non viene visualizzato. Quando la batteria si è esaurita, appare il simbolo della batteria sul visore, e nel caso, si potranno temporizzare solo 2 partite. Si prega di prestare attenzione a sostituire la batteria con un'altra CR2032 o una dello stesso tipo.
- **Vibrazioni:** vibrerà per 0.5 secondi ogni volta che si preme inizia o fine; quando si entra nel tempo



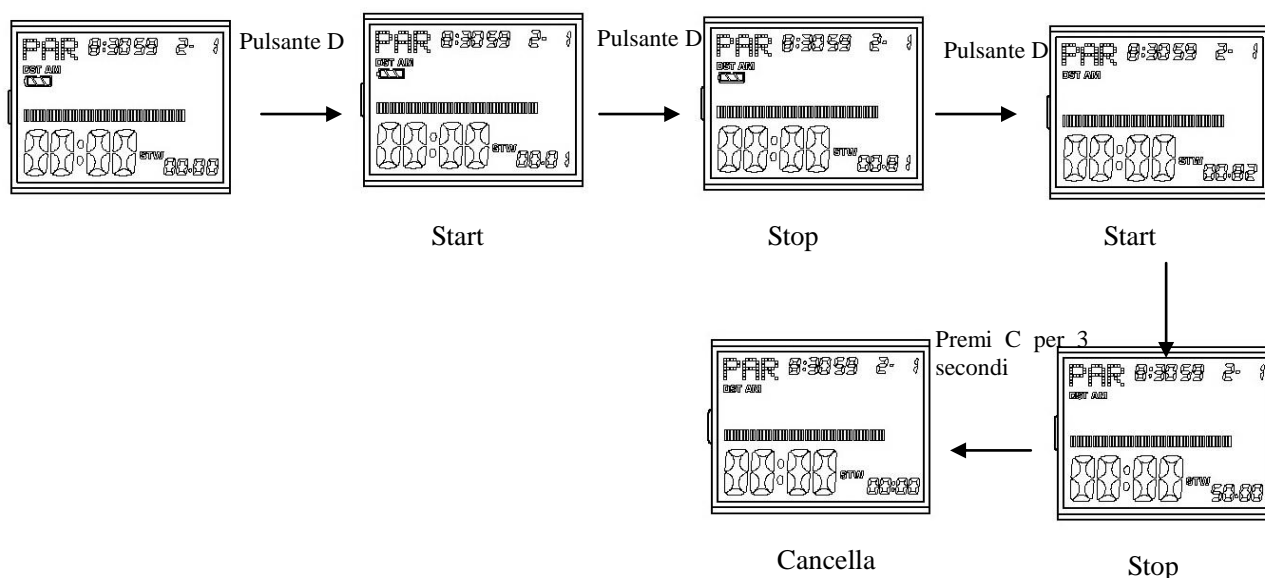
supplementare (timeout), vibrerà una volta per 0.5 secondi ogni 10 secondi.

➤ **Intervallo Timer:**

- Conto alla rovescia: 01 ~ 99 minuti
- Timer: 01 ~ 99 minuti 59 secondi
- Intervallo di tempo: 01 ~ 99 minuti 59 secondi
- Supplementare (Timeout): 99 minuti e 59 secondi
- Si ferma automaticamente alla fine del conto alla rovescia dell'ultima partita, premere C per 3 secondi per cancellare senza eliminare il valore originale.

4. Modalità cronometro:

- Intervallo tempo del cronometro: 0 ~ 99 ore 59 minuti 59.99 secondi, partendo da 1/100 secondo.
- Al valore massimo, tornerà a 00 riavviando il cronometraggio.
- **Uso:** in modalità cronometro, premere D per inizio/fine; tenere premuto C per 3 secondi per cancellare: i dati del cronometro lampeggeranno durante i 3 secondi.



- **Utilizzo del cronometro per tempo intermedio:** (può registrare fino a 20 gruppi di tempo sul giro)
 - In modalità cronometro, premere D per iniziare. Premere C per attivare il tempo intermedio, visualizzerà la memoria dell'ultimo gruppo e quindi visualizzerà lo stato del timer dopo 5 secondi.
 - In stato di arresto, premere B per accedere al tempo sul giro e TOT (Tempo totale) in memoria. Premere D per navigare e C per navigare verso il basso. In sfogliare o interrompere stato, premere C per 3 secondi per cancellare tutta i LAP (giri) in memoria, la memoria dati lampeggerà per 3 secondi.
 - Se non si spegne il cronometro, il tempo continuerà a correre. Quando raggiungerà il limite, il cronometro tornerà a 0 e l'esecuzione ripartirà.
 - Quando ci sono 20 gruppi di tempo intermedio sul giro LAP, non si sarà in grado di registrare un nuovo giro, e lo schermo visualizzerà "FULL" (pieno).
 - Nella modalità di memoria, quando il TOT (Tempo totale) raggiunge il 99 ore 59 minuti 59.99 secondi, lo schermo visualizzerà "FULL" (pieno).
- **Durata della batteria:** 12 mesi (batteria Giapponese) (Per utilizzare il conto alla rovescia una volta alla settimana, vibrazioni per 50 volte ogni volta, la luce fino a 4 volte al giorno e ogni volta la luce per 3 secondi).

1. La scelta della partita tra 1-9 e intervallo è disponibile.

2. Prima della partita, l'arbitro imposterà la partita (1-9 PER), il tempo di gioco (1-99 minuti), l'intervallo di tempo (1-99 minuti). Si prega di seguire le istruzioni specifiche per i dettagli.