

FIGHT TIMER

Manual del usuario

INSTALACIÓN

Fijar FIGHT TIMER (versión de pared - Art. 150) a una pared a través de dos tornillos o tacos. Antes de introducir el enchufe en una toma de corriente, controlar que los datos especificados en la placa de la alimentación sean compatibles con los de la red de distribución eléctrica.

FUNCIONAMIENTO

FIGHT TIMER es ideal para visualizar el tiempo de uno o más ciclos, formado por una Acción y una Pausa, y a señalar con un sonido de diferente duración los varios eventos: inicio de la Acción, fin de la Acción, fin del Ciclo entero (0,7 - 1,4 - 2,4 segundos).

Es particularmente indicado para las competencias y los entrenamientos de boxeo, artes marciales, fitness, etc.

Se pueden programar y activar fácilmente en forma individual 5 diferentes Timer, a través de los 5 botones, asociados cada uno a los 4 parámetros siguientes: Tiempo de Acción, Tiempo de Pausa, Número de Ciclos, Tiempo de pausa Final.

Encendido y apagado

Encender y apagar con la tecla *ON-OFF*. Cuando está apagado permanecen iluminado un punto de separación entre los minutos y los segundos para indicar la presencia de la tensión de alimentación.

Visualización

Si el tiempo de visualización es menor de 10':00", éste aparece por entero en el display derecho y el número de ciclos en el display izquierdo, de otro modo los minutos se visualizan en el display izquierdo en lugar del número de ciclos.

Puesta en marcha y detención del Timer visualizado

Para iniciar la cuenta de uno de los 5 Timer, presionar primero la tecla del Timer

seleccionado (Timer-x) y luego la tecla *START-STOP*. Presionando dos veces seguidas la tecla del Timer seleccionado, se memoriza y visualiza el tiempo de inicio, para iniciar la cuenta se presiona *START-STOP*. La cuenta del tiempo puede ser detenida y luego vuelta a comenzar con la tecla *START-STOP*.

Reservación Timer

Se puede reservar un Timer para que arranque automáticamente la cuenta cuando se venza el Timer visualizado en ese momento. Si el Timer utilizado está ejecutando un ciclo infinito, entonces el Timer reservado comenzará al final de la primera pausa del Timer actual. Para realizar una reservación, presionar la tecla del Timer -x que se desea reservar y luego la tecla *Timer-Booking*.

Puesta en marcha y detención de un Timer no visualizado.

Es posible activar cualquiera de los 5 Timer de modo que emita solamente las señales sonoras de inicio/fin de los varios ciclos, sin que sea visualizado: presionar la tecla del Timer x deseado y luego la tecla *Blind-Timer-START-STOP*.

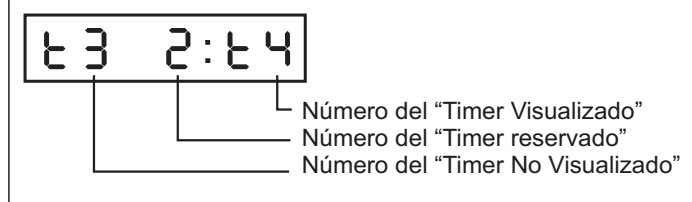
La cuenta del tiempo puede ser detenida y luego continuada, siempre con esta última tecla.

Debido a que tienen sonidos diferentes, la cuenta de un "Timer No Visualizado" puede ser contemporánea a la del "Timer visualizado" sin peligro de confusión: esto permite administrar 2 actividades simultáneas en el mismo lugar, como por ejemplo, una pelea entre dos boxeadores y los ejercicios de entrenamiento de otros atletas.

Estado de los Timer

Con el botón *Timers-Status* se visualiza por 4 segundos los números de los Timer activos (ver Fig. 1), estos centellean si el Timer correspondiente está efectuando la cuenta, de lo contrario permanecen fijos. Si dentro de 4 segundos se presiona la tecla *F1*, se obtiene el cambio entre el "Timer Visualizado" y el "No Visualizado"; de este modo se visualizará el Timer del cual se oía sólo el sonido. Con *F2*, en vez de *F1*, se cancela la reservación.

Fig.1 Estado de los Timer (botón Timers-Status)



PROGRAMACIÓN

Presionar la tecla *PROG* para tener acceso a la programación: en el display izquierdo aparece "H1", que indica el primer parámetro a programar, y en el display derecho el valor respectivo, que se puede modificar con las teclas (+) y (-).

Presionar nuevamente *PROG* para pasar a los sucesivos parámetros o *START-STOP* para concluir la programación.

H1 - Modos de efectuar la cuenta (adelante, atrás) [up - do]

Establece si la cuenta se efectúa hacia delante o hacia atrás. Con las teclas (+) y (-) seleccionar "up" para la cuenta hacia adelante, o bien "do" para la cuenta hacia atrás.

Presionar *PROG* para pasar al parámetro siguiente o *START-STOP* para concluir la programación.

H2 - Tipo de sonido (discontinuo o Continuo) [1 - 2]

Establece el tipo de sonido de inicio/fin de los diferentes tiempos.

Con las teclas (+) o (-) seleccionar: "1" para el sonido discontinuo, o bien "2" para el sonido continuo.

Presionar *PROG* para pasar al parámetro siguiente o *START-STOP* para concluir la programación.

H3 - Volumen sonido (Alto-Medio-Bajo-Apagado) [3 - 2 - 1 - 0]

Establece la intensidad del sonido; con las teclas (+) y (-) seleccionar: "3" para Alto, "2" para Medio, "1" para Bajo, "0" para Apagado.

Presionar *PROG* para pasar al parámetro

siguiente o *START-STOP* para concluir la programación.

PROGRAMACIÓN DE LOS TIMER

Para cada uno de los 5 Timer hay 4 parámetros programables para un total de 20 parámetros, cada uno de los cuales está identificado por el número del Timer (1,2,3,4,5) y por la letra del parámetro. (A,P,C,F):

para el Timer-1	1A - 1P - 1C - 1F
para el Timer-2	2A - 2P - 2C - 2F
para el Timer-3	3A - 3P - 3C - 3F
para el Timer-4	4A - 4P - 4C - 4F
para el Timer-5	5A - 5P - 5C - 5F

Con la tecla *PROG* se tiene acceso en forma secuencial a todos los 20 parámetros que pueden ser modificados con las teclas (+) y (-). Presionando *PROG* y luego la tecla del *Timer-x* seleccionado, se tiene acceso inmediatamente al primer parámetro (xA) de dicho Timer.

Con *START-STOP* se finaliza la programación.

A continuación se describen los 4 parámetros (A,P,C,F) concernientes a cada uno de los 5 Timer (x):

xA - Tiempo de Acción (de 0':05" a 90':00")

Modificar el valor con las teclas (+) y (-); mantenerlas presionadas para variar velozmente.

Hay impulsos de 1 seg. con valores de 0':05" a 1':00", impulsos de 5 seg. con valores de 1':00" a 10':00", impulsos de 1 min. con valores de 10':00" a 90':00".

Es de hacer notar que por encima de los 10 min. ya no se visualizan los segundos.

xP - Tiempo de Pausa (de 0':00" a 90':00")

Determina el Tiempo de Pausa que sigue a la acción. Para modificar el valor se procede como para el parámetro xA.

xC - Número de Ciclos (de 0 a 99)

Define el número de ciclos Acción+Pausa, con xC=0 el número de ciclos resulta infinito y el bloqueo puede ser efectuado sólo con la

tecla *START-STOP*.

Modificar el valor con las teclas (+) y (-); mantenerlos presionados para variar velozmente.

xF - Tiempo de pausa Final (de 0':00" a 90':00")

Plantea la pausa Final sucesiva a la última Acción. Después de la pausa Final el ciclo entero comienza de nuevo; con xF=0 la pausa Final no se efectúa y el ciclo entero se realiza una sola vez.

Para modificar el valor se procede como para el parámetro xA.

EJEMPLOS DE PROGRAMACIÓN

A continuación algunos ejemplos que muestran cómo se pueden programar cada uno de los 5 Timer para obtener diferentes modos de funcionamiento.

Acción individual

Indicado para visualizar el tiempo de una competencia con la señal sonora final.

Programar: xA= Tiempo de Acción, xP=0, xC=1 y xF=0.

Número determinado de ciclos

Indicado para visualizar el tiempo en las competencias de varios tiempos.

Programar: xA= Tiempo de Acción, xP= Tiempo de Pausa, xC= Número de los ciclos, xF=0.

Número infinito de ciclos

Indicado para secuencias continuas de entrenamiento; el bloqueo se obtiene sólo con la tecla *START-STOP*.

Programar: xA= Tiempo de Acción, xP= Tiempo de Pausa, xC=0, xF=0.

Secuencias con Número determinado de ciclos y Pausa Final.

Indicado para secuencias de entrenamiento con tiempos de recuperación (pausas) de diferente duración.

Después de la Pausa Final se comienza nuevamente el ciclo entero; el bloqueo se

obtiene sólo con la tecla *START-STOP*.

Programar: xA= Tiempo de Acción, xP= Tiempo de Pausa, xC= Número de los ciclos, xF=Tiempo Pausa Final.

Combinación de dos Timer.

La activación de un Timer y la reservación de otro, permite una notable expansión de las combinaciones de la cuenta de los tiempos. Por ejemplo, entre las muchas posibilidades, puede realizarse la cuenta de un determinado número de ciclos de Acción+Pausa, seguido por un número diferente de ciclos y cuya Acción+Pausa sea de diferente duración (ver Fig. 2).

Fig. 2: Ejemplo de combinación de los Timer

1° Timer						2° Timer			
Acción	Pausa1	Acción	Pausa2	Acción	Pausa F.	Acción	Pausa1	Acción	Pausa F.
5 min	1 min	5 min	1 min	5 min	3 min	10 min	1 min	10 min	20 min

OPCIONES:

TELEMANDO DE RAYOS INFRARROJOS

(Art. 150-02)

El telemando permite el control, sin cables, de todas las funciones hasta una distancia de 15 m; en vista de que no está incluido en el FIGHT TIMER se puede pedir por separado, también a distancia de tiempo.

Maletín (Art. 852)

Se puede ordenar por separado el Maletín para transportar cómodamente la versión de mesa del FIGHT TIMER.

CHARACTERISTICS

Alimentación:

- 230 Vac ±10%; 50 Hz; 6VA

- 115 Vac ±10%; 60 Hz; 6 VA

Condiciones:

- operativas 0 .. +50 °C; UR < 95%

- de almacenam: -15 .. +70 °C; UR < 95%

Cifras:

- dimensión: 9,1 x 4,3 cm

- visibilidad: > 30 m

Dimensión - vers.:	
- de Pared:	56 x 18,5 x 4,0 cm; 1,6 kg
- de mesa:	56 x 23 x 8,5 cm; 2,1kg
Telecomando:	
- espacio ocupado:	4,9 x 11 x 2,2 cm; 0,18 kg
- portée:	> 15 m
- pilas:	9V; 16 x 45 x 26 mm; 2 años
Maletín:	
-	60 x 40 x 11,4 cm; 2,3 kg

GARANTÍA

La garantía es de 2 años a partir de la fecha señalada en el documento de adquisición, y comprende la reparación gratuita por defectos de los materiales y de construcción. No están incluidos los gastos de transporte. La batería no está incluida en la garantía.

VALORES DE FÁBRICA DE LOS PARÁMETROS DE PROGRAM.

Parámetro	Descripción	Valores de fábrica
H1	Modalité de la cuenta	up
H2	Tipo de sonido	2 = Contin.
H3	Volumen del sonido	2 = Medio
1A	Timer 1 - Tiempo de acción	3':00"
1P	Timer 1 - Tiempo de pausa	1':00"
1C	Timer 1 - Número de los ciclos	6
1F	Timer 1 - Tiempo de pausa final	0':00"
2A	Timer 2 - Tiempo de acción	2':00"
2P	Timer 2 - Tiempo de pausa	1':00"
2C	Timer 2 - Número de los ciclos	3
2F	Timer 2 - Tiempo de pausa final	0':00"
3A	Timer 3 - Tiempo de acción	15':00"
3P	Timer 3 - Tiempo de pausa	5':00"
3C	Timer 3 - Número de los ciclos	0
3F	Timer 3 - Tiempo de pausa final	0':00"
4A	Timer 4 - Tiempo de acción	30':00"
4P	Timer 4 - Tiempo de pausa	10':00"
4C	Timer 4 - Número de los ciclos	0
4F	Timer 4 - Tiempo de pausa final	10':00"
5A	Timer 5 - Tiempo de acción	45':00"
5P	Timer 5 - Tiempo de pausa	15':00"
5C	Timer 5 - Número de los ciclos	0
5F	Timer 5 - Tiempo de pausa final	10':00"

LISTA DE CÓDIGOS

Art. 150	FIGHT TIMER vers. de pared - 230V
Art. 150/115	FIGHT TIMER vers. de pared - 115V
Art. 151	FIGHT TIMER vers. de mesa - 230V
Art. 151/115	FIGHT TIMER vers. de mesa - 115V
Art. 150-02	Telecomando a rayos infrarrojos (opcional)
Art. 852	Maletín (opcional)

FIGHT TIMER

User manual

INSTALLATION

Fix FIGHT TIMER (wall version - art. 150) to the wall with two screws or wall anchors. Before inserting the plug to the power point, control that the data on the power supply plate is compatible with the mains distribution.

FUNCTIONING

FIGHT TIMER is ideal to show the time of one or more cycles, composed by an action followed by a pause, and to signal with a sound of different length the various events: start Action, end Action, end of the complete cycle (0.7 - 1.4 - 2.4 seconds).

The device is particularly indicated for competitions and training sessions in boxing, martial arts, gymnasium activities, etc..

Five different Timers can be programmed separately. The timers are easily activated by five associated keys, each one with the following four parameters: Time of Action, Time of Pause, Number of Cycles, Time of Final Pause.

Turning the timer on and off

Turn on and off with the *ON-OFF* key. When turned off, one separation point between the minutes and the seconds remain lighted up, indicating the presence of the feeding current.

Visualizations

If the time to be visualized is less than 10':00", it appears entirely on the right display and the number of cycles appear on the left display, otherwise the minutes are visualized on the left display instead of the number of cycles.

Start and stop of a visualized Timer

To begin the count of one of the five Timers, press the key of the desired Timer (Timer-x) followed by the *START-STOP* key. When

the key of this Timer is pressed twice, the starting time is charged and visualized; the *START-STOP* key must then be pressed to begin the count. The time count can be stopped and then started again with the *START-STOP* key.

Timer booking

A Timer can be booked in order to start a count automatically at the end of a Timer that is visualized. If the Timer in use is programmed on an infinite cycle, the booked Timer will begin at the end of the first pause of the working Timer.

To make a booking, press the key of the Timer-x to be booked and then the *Timer-Booking* key.

Start and stop of a Blind Timer

It is possible to activate any one of the five Timers so that they only issue the audio signals of start/end of the various cycles without being visualized: press the key of the Timer-x chosen and then the *Blind-Timer START-STOP* key. The time count can be stopped and then restarted with the same key.

Since the count of the "Blind Timer" works with different sounds, it can function contemporaneously with the "Visualized Timer" without the risk of creating confusion: this allows to time 2 activities simultaneously in the same place, such as a meeting between two boxers and training exercises performed by other athletes.

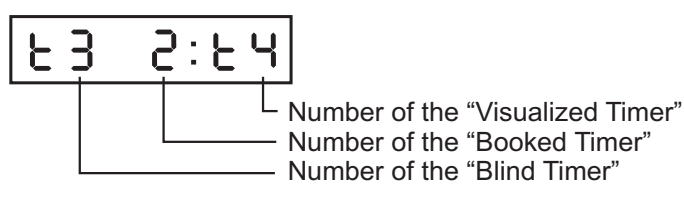
Timers status

With the *Timers-status* key, the number of active Timers are visualized for 4 seconds (see Fig.1); the timer in use is indicated with a flashing number, whereas inactive timers are indicated with fixed lighting.

If the *F1* key is pressed within 4 seconds, the "Visualized Timer" and the "Blind" functions will be exchanged; in this way it is possible to visualize the Timer that was only present through a sound signal.

With *F2*, instead of *F1*, the possible booking will be deleted.

Fig.1 Status of the Timers (Timers-Status key)



PROGRAMMING

Press the *PROG* key to access programming: "H1" will appear on the left display indicating the first parameter to be programmed, and on the right display the respective value will appear, which can be modified with the keys (+) and (-). Press *PROG* once again to pass to the following parameters or *START-STOP* to end the programming.

H1 - Counting modality (forward, backward) [up - do]

This modality defines the direction of the count. With the keys (+) and (-) select: "up" for forward counting, or "do" for backward counting.

Press *PROG* to pass to the following parameter or *START-STOP* to end the programming.

H2 - Type of sound (Trilling or Continuous) [1 - 2]

This modality defines the sound type of start/end for the various times. With the keys (+) and (-) select: "1" for a trilling sound, and "2" for a continuous sound.

Press *PROG* to pass onto the following parameter or *START-STOP* to end the programming.

H3 - Sound volume (High-Medium-Low-Off) [3 - 2 - 1 - 0]

This modality defines the sound intensity; with the keys (+) and (-) select: "3" for High, "2" for Medium, "1" for Low, "0" for Off

Press *PROG* to pass onto the following parameter or *START-STOP* to end the programming.

PROGRAMMING THE TIMERS

For each one of the 5 Timers, there are 4 programming parameters for a total of 20

parameters. Each one is identified by the number of the timer (1,2,3,4,5) and by the letter of the parameter (A,P,C,F):

for Timer-1 **1A - 1P - 1C - 1F**
 for Timer-2 **2A - 2P - 2C - 2F**
 for Timer-3 **3A - 3P - 3C - 3F**
 for Timer-4 **4A - 4P - 4C - 4F**
 for Timer-5 **5A - 5P - 5C - 5F**

These 20 parameters can be accessed with the *PROG* key, and can be modified with the (+) and (-) keys.

Immediate access to the first parameter (xA) of the chosen Timer occurs by pressing *PROG* and then the desired *Timer-x* key.

Programming is terminated with the *START-STOP* key.

The 4 parameters (A,P,C,F) concerning the 5 Timers (x) are described as follows:

xA - Time of Action (from 0':05" to 90':00")

Modify the value with the keys (+) and (-); press continuously to vary quickly. There are time steps of 1 second for values from 0':05" to 1':00", time steps of 5 seconds for values from 1':00" to 10':00", time steps of 1 minute for values from 10':00" to 90':00". Please note that, for over 10 minutes the seconds are no longer visualized.

xP - Time of Pause (from 0':00" to 90':00")

Determines the Time of Pause following the Action.

Modification of the value is regulated as for parameter xA.

xC - Number of Cycles (from 0 to 99)

This parameter defines the number of cycles by Action+Pause; with xD=0 the number of cycles is infinite and they can be interrupted only by the *START-STOP* key. Modify the value with the keys (+) and (-); press continuously to vary quickly.

xF - Time of Final Pause (from 0':00" to 90':00")

This parameter sets the Final pause that follows the last Action. After the Final pause the entire cycle is repeated; with xF=0 the Final pause does not occur and the cycle is performed only once.

Modification of the value is regulated as for parameter xA.

EXAMPLES OF PROGRAMMING

Following are several examples of how each of the 5 Timers can be programmed to obtain different modalities of functioning.

Single Action

Indicated for visualizing the time of a competition with the final audio signal.
To program: xA= Time of Action, xP=0, xC=1 and xF=0.

Fixed number of cycles

Indicated for visualizing the time of competitions repeated on various occasions.
To program: xA= Time of Action, xP= Time of Pause, xC= Number of cycles, xF=0.

Infinite number of cycles

Indicated for continuous sequences of training; it can be interrupted only by pressing the *START-STOP* key.
To program: xA= Time of Action, xP= Time of Pause, xC=0, xF=0.

Sequences with a fixed Number of cycles and Final Pause.

Indicated for training sequences with recovery times (pause) of differing duration. After the Final Pause the entire cycle is repeated; it can be interrupted only by pressing the *START-STOP* key.
To program: xA= Time of Action, xP= Time of Pause, xC= Number of cycles, xF=Time of Final Pause.

Combination of two Timers.

The activation of a Timer and the booking of another timer allows to considerably increase the combinations of the time count. For example, among the many possibilities, the count of a certain number of cycles of Action+Pause may be performed, followed by a different number of cycles with different durations of Action+Pause (see Fig. 2).

Fig. 2: Examples of Timer combinations

1° Timer						2° Timer			
Action	Pause1	Action	Pause2	Action	F.Pause	Action	Pause1	Action	F.Pause
5 min	1 min	5 min	1 min	5 min	3 min	10 min	1 min	10 min	20 min

OPTIONS:

Infrared REMOTE CONTROL (art. 150-02)

The remote control allows to control, without cables, all of the functions for a distance of up to 15m. It is not included with the FIGHT TIMER and can be ordered separately, also at a later date.

CASE (art. 852)

It is possible to order the practical transport case for the table version of FIGHT TIMER.

CHARACTERISTICS

Power supply:

- 230 Vac ±10%; 50 Hz; 6VA
- 115 Vac ±10%; 60 Hz; 6 VA

Conditions:

- functional: 0 .. +50 °C; UR < 95%
- of stocking: -15 .. +70 °C; UR < 95%

Numbers:

- dimension: 9.1 x 4.3 cm
- visibility: > 30 m

Size:

- wall version: 56 x 18.5 x 4.0 cm; 1.6 kg
- table version: 56 x 23 x 18.5 cm; 2.1kg

Remote control:

- size: 4.9 x 11 x 2.2 cm; 0.18 kg
- range: > 15 m
- battery: 9V; 16 x 45 x 26 mm; 2 years

Case:

- 60 x 40 x 11.4 cm; 2.3 kg

DEFAULT PROGRAMMING SETTINGS

Parameter	Description	Default value
H1	Modality of count	up
H2	Type of sound	2 = Contin.
H3	Sound volume	2 = Middle
1A	Timer 1 - Time of action	3':00"
1P	Timer 1 - Time of pause	1':00"
1C	Timer 1 - Number of cycles	6
1F	Timer 1 - Time of Final Pause	0':00"
2A	Timer 2 - Time of action	2':00"
2P	Timer 2 - Time of pause	1':00"
2C	Timer 2 - Number of cycles	3
2F	Timer 2 - Time of Final Pause	0':00"

Parameter	Description	Default value
3A	Timer 3 - Time of action	15':00"
3P	Timer 3 - Time of pause	5':00"
3C	Timer 3 - Number of cycles	0
3F	Timer 3 - Time of Final Pause	0':00"
4A	Timer 4 - Time of action	30':00"
4P	Timer 4 - Time of pause	10':00"
4C	Timer 4 - Number of cycles	0
4F	Timer 4 - Time of Final Pause	10':00"
5A	Timer 5 - Time of action	45':00"
5P	Timer 5 - Time of pause	15':00"
5C	Timer 5 - Number of cycles	0
5F	Timer 5 - Time of Final Pause	10':00"

CODE LIST

Art. 150	FIGHT TIMER wall vers. - 230V
Art. 150/115	FIGHT TIMER wall vers. - 115V
Art. 151	FIGHT TIMER table vers. - 230V
Art. 151/115	FIGHT TIMER table vers. - 115V
Art. 150-02	Infrared Remote control (option)
Art. 852	Case (option)

WARRANTY

FIGHT TIMER is guaranteed for 2 years from the date stated on the purchase document, and includes free repairs for material and construction defects. Transport costs are not included.

Battery is excluded from the warranty.

