

CYFROWY LICZNIK UDERZEŃ – INSTRUKCJA

Cztery przyciski: PLAYER (gracz), STROKE/ON (uderzenie/włącz), ▲, ▼, RESET

Opis funkcji

<1> Licznik uderzeń

Obsługuje do 4 graczy, z których każdy ma możliwość zapisu wyników z 18 dołków:

- a. PLAYER: wybierz spośród 4 dostępnych graczy (A, B, C, D)
- b. STROKE: dodaj uderzenie na wybranym dołku
- c. ▲, ▼: wybierz dołek
- d. GRAND TOTAL: pokaż łączny wynik, PLAYER: pokaż gracza
- e. licznik automatycznie się wyłączy, jeśli nie będzie używany przez 15 minut – wystarczy wtedy nacisnąć STROKE aby przywrócić poprzedni stan
- f. Naciśnij ▲ oraz ▼ równocześnie przez 2-3 sekundy aby skasować wszystkie dotychczasowe wyniki

<2> Zegar z podwójnym alarmem

1. Standardowo zegar ustawiony jest na godzinę 12.00, a data na 1.01.2000; jeśli tak nie jest naciśnij RESET lub wymień baterie.
2. Alarm.
 - a. Czas wyświetlany jest w formacie godzina : minuta
 - b. W standardowym trybie naciśnij STROKE oraz ▲/▼ równocześnie aby wejść w tryb wyświetlania roku, miesiąca i dnia.
 - c. Naciśnij PLAYER przez dłuższy czas aby wejść w tryb ustawiania zegara.
Naciśnij STROKE oraz ▲/▼ aby rozpocząć ustawianie, kolejność zmian to: tryb 12/24h -> godziny -> minuty -> lata -> miesiące -> dni -> alarm nr 1 -> alarm nr 2 -> naciśnij STROKE dla potwierdzenia zmian, nie będzie żadnej operacji przez 15 sekund i wyświetlacz wróci do normalnego trybu.
 - d. Naciśnięcie PLAYER wyłącza ustawiony alarm.
 - e. Sygnał alarmu trwa przez 1 minutę i jeśli nie zostanie wyłączony to zostanie ponowiony za 4 minuty a kolejne powtórzenia w odstępach o minutę mniejszych (łącznie 4 razy).

<3> Licznik czasu

- a. W normalnym trybie przytrzymaj STROKE aby wejść w tryb licznika czasu. Kiedy miga godzina naciśnij ▲/▼ aby ustawić liczbę godzin, a następnie naciśnij STROKE. Potem migać będzie minuta – ustaw liczbę minut (▲/▼) i zatwierdź przyciskiem STROKE. Licznik zacznie odmierzać czas.
- b. Kiedy czas dobiegnie do 00.00 alarm włączy się na 1 minutę.

<4> Termometr

Termometr wyświetla temperatury w zakresie 0-50°C.

Przytrzymaj ▲ aby wejść w tryb termometru, a następnie ▼ aby ewentualnie zmienić skalę ze stopni Fahrenheita na stopnie Celsjusza.