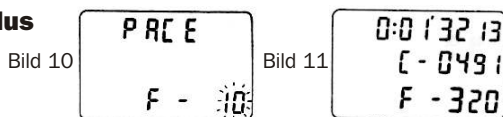
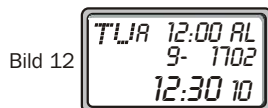


Pacer Modus



Durch Drücken der Taste D gelangen Sie in den Pacer Modus (Bild 10). Im Display erscheint PACE und in der untersten Zeile F-10, wobei die Ziffern blinken. Es handelt sich um die eingestellte Frequenz, die Sie durch Drücken der Taste B erhöhen können. Folgende Frequenzen sind möglich: 10,20,30,40,60,80,120,160,240,320/Töne in der Minute. Drücken Sie A, um den Pacer zu starten. Es ertönen Signale in der eingestellten Frequenz. In der obersten Zeile wird die Zeit angezeigt, die seit Start des Pacers vergangen ist. In der mittleren Zeile wird die Anzahl der bereits gegebenen Signale angezeigt (Bild 11). Durch Drücken der Taste A können Sie den Pacer stoppen und durch B auf Null zurückstellen. Beim Verlassen des Pacer Modus durch Drücken von D erfolgt ein Reset.

Uhr Modus



Durch Drücken der Taste D gelangen Sie in den Uhr Modus (Bild 12). Zum Stellen von Alarmzeit, Uhr und Datum drücken Sie B, und es erscheint blinkend die zu verändernde Stelle, die dann durch Drücken der Taste A verändert werden kann und durch B fixiert wird. Auf diese Weise können alle gewünschten Zeiten eingestellt werden. Haben Sie eine neue Alarmzeit eingegeben, ist der Alarm automatisch aktiviert, und im Display blinkt rechts in der obersten Zeile "AL". Der Alarm kann auch durch Drücken der Taste C ein- bzw. ausgestellt werden und ertönt als 15 Sekunden langes Signal.

Batteriewechsel

Wenn die Displayanzeige nur noch schwach zu erkennen ist, kann die Batterie ausgewechselt werden (Typ CR2032 oder typengleich).

Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilme oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung durch Eva Oberst. © Copyright 1993 by Eva Oberst/Moltkestr. 11/35041 Hungen

Stoppuhr

Schütt PC-90

Bedienungsanleitung

Schütt PC-90 mit 60 Zwischenzeiten. Stabile, spritzwasserfeste Stoppuhr mit hervorragendem Druckpunkt und lautem Quittungssignal. Die Uhr verfügt über einen Speicher für 60 Runden- und Zwischenzeiten, die im Drei-Zeilen-Display gleichzeitig mit der laufenden Zeit angezeigt werden. Die gespeicherten Werte können während oder nach der Messung aufgerufen werden.

Schütt[®]

Stoppuhren



Technische Daten:

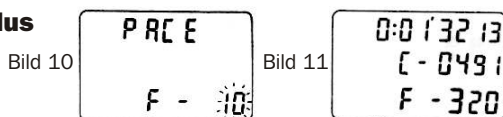
Stoppfunktion (9:59.59.99); Speicher für 60 Runden- und Zwischenzeiten; Timer (9:59.59) mit 30 sec. Time-out Funktion; Pacer (10-320 S/min); Uhrzeit, Datum, Alarm; Lithiumbatterie (2-3 Jahre Lebensdauer).

Stoppmodus ohne Runden- und Zwischenzeiten



Durch Drücken von D gelangen Sie in den Stoppmodus (Bild 1). Drücken Sie A zum Start. Die unterste Zeile zeigt die laufende Zeit. Durch Drücken von A beenden Sie den Stoppvorgang. Im Display erscheint rechts oberhalb der untersten Zeile ein "STOP". Durch Drücken von A können Sie den Stoppvorgang erneut starten oder durch Drücken von B alles löschen.

Pacer Modus



Durch Drücken der Taste D gelangen Sie in den Pacer Modus (Bild 10). Im Display erscheint PACE und in der untersten Zeile F-10, wobei die Ziffern blinken. Es handelt sich um die eingestellte Frequenz, die Sie durch Drücken der Taste B erhöhen können. Folgende Frequenzen sind möglich: 10,20,30,40,60,80,120,160,240,320/Töne in der Minute. Drücken Sie A, um den Pacer zu starten. Es ertönen Signale in der eingestellten Frequenz. In der obersten Zeile wird die Zeit angezeigt, die seit Start des Pacers vergangen ist. In der mittleren Zeile wird die Anzahl der bereits gegebenen Signale angezeigt (Bild 11). Durch Drücken der Taste A können Sie den Pacer stoppen und durch B auf Null zurückstellen. Beim Verlassen des Pacer Modus durch Drücken von D erfolgt ein Reset.

Uhr Modus



Durch Drücken der Taste D gelangen Sie in den Uhr Modus (Bild 12). Zum Stellen von Alarmzeit, Uhr und Datum drücken Sie B, und es erscheint blinkend die zu verändernde Stelle, die dann durch Drücken der Taste A verändert werden kann und durch B fixiert wird. Auf diese Weise können alle gewünschten Zeiten eingestellt werden. Haben Sie eine neue Alarmzeit eingegeben, ist der Alarm automatisch aktiviert, und im Display blinkt rechts in der obersten Zeile "AL". Der Alarm kann auch durch Drücken der Taste C ein- bzw. ausgestellt werden und ertönt als 15 Sekunden langes Signal.

Batteriewechsel

Wenn die Displayanzeige nur noch schwach zu erkennen ist, kann die Batterie ausgewechselt werden (Typ CR2032 oder typengleich).

Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilme oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung durch Eva Oberst. © Copyright 1993 by Eva Oberst/Moltkestr. 11/35041 Hungen

Stoppuhr

Schütt PC-90

Bedienungsanleitung

Schütt PC-90 mit 60 Zwischenzeiten. Stabile, spritzwasserfeste Stoppuhr mit hervorragendem Druckpunkt und lautem Quittungssignal. Die Uhr verfügt über einen Speicher für 60 Runden- und Zwischenzeiten, die im Drei-Zeilen-Display gleichzeitig mit der laufenden Zeit angezeigt werden. Die gespeicherten Werte können während oder nach der Messung aufgerufen werden.

Schütt[®]

Stoppuhren



Technische Daten:

Stoppfunktion (9:59.59.99); Speicher für 60 Runden- und Zwischenzeiten; Timer (9:59.59) mit 30 sec. Time-out Funktion; Pacer (10-320 S/min); Uhrzeit, Datum, Alarm; Lithiumbatterie (2-3 Jahre Lebensdauer).

Stoppmodus ohne Runden- und Zwischenzeiten



Durch Drücken von D gelangen Sie in den Stoppmodus (Bild 1). Drücken Sie A zum Start. Die unterste Zeile zeigt die laufende Zeit. Durch Drücken von A beenden Sie den Stoppvorgang. Im Display erscheint rechts oberhalb der untersten Zeile ein "STOP". Durch Drücken von A können Sie den Stoppvorgang erneut starten oder durch Drücken von B alles löschen.

Stoppmodus mit Runden- und Zwischenzeiten



Bild 3

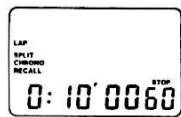


Durch Drücken von D gelangen Sie in den Stoppmodus (Bild 1). Drücken Sie A zum Start; die unterste Zeile zeigt die laufende Zeit. Drücken Sie B, um die erste Runden- und Zwischenzeit zu nehmen. In der obersten Zeile wird die Rundenzeit angegeben; in der mittleren Zeile die Zwischenzeit (die erste Zwischenzeit ist identisch mit der Rundenzeit); in der untersten Zeile bleibt die laufende Zeit sichtbar. In der Matrix-Anzeige oben links erscheint "01" für die erste Runden- und Zwischenzeit (Bild 2). Drücken Sie erneut B, um die zweite Runden- und Zwischenzeit zu nehmen. In der Matrix-Anzeige oben links erscheint nun "02" (Bild 3). Mit dieser Rundenzählfunktion können Sie bis zu 99 Runden zählen, wobei jedoch nur 60 Zeiten gespeichert werden. Durch Drücken von A beenden Sie den Stoppvorgang. Im Display erscheint rechts oberhalb der untersten Zeile ein "STOP". Durch Drücken von A können Sie den Stoppvorgang erneut starten oder durch Drücken von B alles löschen.

Recall Modus



Bild 5



Möchten Sie während oder nach dem Stoppvorgang die gespeicherten Runden- und Zwischenzeiten abrufen, drücken Sie C. Es erscheinen die obersten beiden Zeilen (Bild 4). Durch erneutes Drücken von C wird jeweils die nächste Runden- und Zwischenzeit abgerufen. In der Matrix -Anzeige sehen Sie oben links, um welche Runden- und Zwischenzeit es sich handelt (01 bis 60). Gibt es keine gespeicherten Runden mehr abzurufen, erscheint die gesamte Stoppzeit in der untersten Zeile (Bild 5).

Stoppmodus mit Runden- und Zwischenzeiten



Bild 3

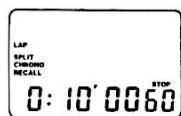


Durch Drücken von D gelangen Sie in den Stoppmodus (Bild 1). Drücken Sie A zum Start; die unterste Zeile zeigt die laufende Zeit. Drücken Sie B, um die erste Runden- und Zwischenzeit zu nehmen. In der obersten Zeile wird die Rundenzeit angegeben; in der mittleren Zeile die Zwischenzeit (die erste Zwischenzeit ist identisch mit der Rundenzeit); in der untersten Zeile bleibt die laufende Zeit sichtbar. In der Matrix-Anzeige oben links erscheint "01" für die erste Runden- und Zwischenzeit (Bild 2). Drücken Sie erneut B, um die zweite Runden- und Zwischenzeit zu nehmen. In der Matrix-Anzeige oben links erscheint nun "02" (Bild 3). Mit dieser Rundenzählfunktion können Sie bis zu 99 Runden zählen, wobei jedoch nur 60 Zeiten gespeichert werden. Durch Drücken von A beenden Sie den Stoppvorgang. Im Display erscheint rechts oberhalb der untersten Zeile ein "STOP". Durch Drücken von A können Sie den Stoppvorgang erneut starten oder durch Drücken von B alles löschen.

Recall Modus



Bild 5



Möchten Sie während oder nach dem Stoppvorgang die gespeicherten Runden- und Zwischenzeiten abrufen, drücken Sie C. Es erscheinen die obersten beiden Zeilen (Bild 4). Durch erneutes Drücken von C wird jeweils die nächste Runden- und Zwischenzeit abgerufen. In der Matrix -Anzeige sehen Sie oben links, um welche Runden- und Zwischenzeit es sich handelt (01 bis 60). Gibt es keine gespeicherten Runden mehr abzurufen, erscheint die gesamte Stoppzeit in der untersten Zeile (Bild 5).

Bild 6



Bild 7

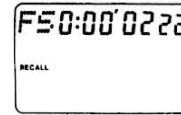
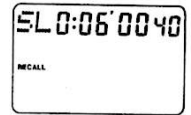


Bild 8



Sie können jederzeit während des Recall Modus die langsamste, schnellste und durchschnittliche Rundenzeit abrufen :Drücken Sie A, und es wird die durchschnittliche Rundenzeit angegeben. Im Display erscheint AV (average=Durchschnitt) (Bild 6). Drücken Sie B, und es wird die schnellste Rundenzeit angegeben. Im Display erscheint FS (fast=schnell) (Bild 7). Drücken Sie erneut B, und es wird die langsamste Rundenzeit angegeben. Im Display erscheint SL (slow=langsam) (Bild 8).Es stehen 60 Speicher zur Verfügung, in denen die ersten 59 Zeiten und die letzte genommene Zeit gespeichert werden. Durch Drücken der Taste D gelangen Sie zurück in den Stoppmodus.

Timer Modus

Bild 9



Durch Drücken der Taste D gelangen Sie in den Timer Modus. Im Display erscheint oben links "TR" für Timer (Bild 9). Zum Stellen der Timer Zeitdrücken Sie die Taste B. Es erscheint blinkend die zu verändernde Stelle, die dann durch Drücken der Taste A verändert werden kann und mit Taste B fixiert wird. Nachdem die letzte Ziffer eingestellt ist, erscheint die Zeit in der mittleren Zeile und kann durch Drücken der Taste A beliebig gestartet oder gestoppt werden.Erreicht der Timer Null, ertönt 15 Sekunden lang ein Ton-Signal. Der Timer startet erneut . Durch Drücken von B,C oder D können Sie das Signal abbrechen. Falls die eingestellte Timer Zeit kleiner oder gleich 29 Sekunden ist, oder Sie sich nicht im Timer Modus befinden, ertönt beim Erreichen von Null nur ein Ton-Signal.Die Anzahl der Countdowns wird in der untersten Zeile gezählt.Time-out Funktion : Haben Sie den Timer durch Drücken der Taste A gestoppt, und drücken Sie nun die Taste C, so wird ein 30 Sekunden Countdown gestartet, der mit einem Ton Signal endet. Durch Drücken der Taste C könne Sie den Countdown unterbrechen.

Bild 6

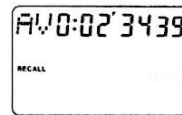
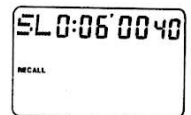


Bild 7



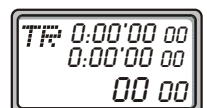
Bild 8



Sie können jederzeit während des Recall Modus die langsamste, schnellste und durchschnittliche Rundenzeit abrufen :Drücken Sie A, und es wird die durchschnittliche Rundenzeit angegeben. Im Display erscheint AV (average=Durchschnitt) (Bild 6). Drücken Sie B, und es wird die schnellste Rundenzeit angegeben. Im Display erscheint FS (fast=schnell) (Bild 7). Drücken Sie erneut B, und es wird die langsamste Rundenzeit angegeben. Im Display erscheint SL (slow=langsam) (Bild 8).Es stehen 60 Speicher zur Verfügung, in denen die ersten 59 Zeiten und die letzte genommene Zeit gespeichert werden. Durch Drücken der Taste D gelangen Sie zurück in den Stoppmodus.

Timer Modus

Bild 9



Durch Drücken der Taste D gelangen Sie in den Timer Modus. Im Display erscheint oben links "TR" für Timer (Bild 9). Zum Stellen der Timer Zeitdrücken Sie die Taste B. Es erscheint blinkend die zu verändernde Stelle, die dann durch Drücken der Taste A verändert werden kann und mit Taste B fixiert wird. Nachdem die letzte Ziffer eingestellt ist, erscheint die Zeit in der mittleren Zeile und kann durch Drücken der Taste A beliebig gestartet oder gestoppt werden.Erreicht der Timer Null, ertönt 15 Sekunden lang ein Ton-Signal. Der Timer startet erneut . Durch Drücken von B,C oder D können Sie das Signal abbrechen. Falls die eingestellte Timer Zeit kleiner oder gleich 29 Sekunden ist, oder Sie sich nicht im Timer Modus befinden, ertönt beim Erreichen von Null nur ein Ton-Signal.Die Anzahl der Countdowns wird in der untersten Zeile gezählt.Time-out Funktion : Haben Sie den Timer durch Drücken der Taste A gestoppt, und drücken Sie nun die Taste C, so wird ein 30 Sekunden Countdown gestartet, der mit einem Ton Signal endet. Durch Drücken der Taste C könne Sie den Countdown unterbrechen.