

GEBRAUCHSANWEISUNG

J-TOP 2

INHALT

Inbetriebnahme	3
Beleuchteter LCD-Bildschirm	3
Sprachauswahl	3
Konfiguration der Judo-Anzeige	3
J-TOP 2 als Nebendisplay	3
Beim Ausschalten der J-TOP	3
J-TOP mit Batterien - Nach dem Kampf	4
Technische Daten	4
Bedienung jeder Funktionsart :	
Judo	5-6
Randori	7

INBETRIEBNAHME

J-TOP mit Batterien

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Willkommensmeldung erscheint.

Die Batteriestandanzeige des eingesetzten Akkus wird angezeigt. Falls die Ladung zu schwach ist, schließen Sie die J-TOP Anlage am Stromnetz mit dem gelieferten 230Vac/13,6Vdc-Ladegerät an (ausschließlich).

J-TOP mit Netzteil

Schließen Sie die J-TOP Anlage am Stromnetz mit dem gelieferten 230Vac/13,6Vdc-Transformator an (ausschließlich).

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb: Die Willkommensmeldung erscheint.

Beim Einschalten der J-TOP Anlage hat man Zugang zu den letzten verwendeten Modus (siehe nachfolgende Seiten). Zur Auswahl eines neuen Modus, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**.

Die Sportart mit der entsprechenden Taste wählen und mit Hilfe der auf dem LCD-Bildschirm aufgeschriebenen Angabe programmieren.

N.B. : Diese Programmierung soll unbedingt vor dem Spielanfang vollständig sein.

BELEUCHTETER LCD-BILDSCHIRM

Wenn die Programmierung zu Ende ist, können Sie die Beleuchtung des LCD-Displays mit einem Druck auf die Taste **5** anschalten (falls es nötig ist, sind auch 2 verschiedene Lichtstärken verfügbar).

J-TOP mit Batterien : Warnung : die Beleuchtung des LCD-Displays reduziert die Betriebsdauer der Batterien um 15%.

SPRACHAUSWAHL

Die J-TOP ist in 4 verschiedenen Sprachen (Französisch, English, Deutsch und Spanisch) programmierbar.

Um die Sprache zu wechseln, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**, um das Sportmenü zu erreichen.

Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**, danach die Taste **0**.

Wählen Sie dann die gewünschte Sprache mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

KONFIGURATION DER JUDO-ANZEIGE

Der Ziffer für KOKA kann entweder angezeigt werden oder nicht wenn das Ergebnis ungleich null.

Um die Anzeige zu konfigurieren, drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**, um das Sportmenü zu erreichen.

Dann drücken Sie während 1 Sekunde auf die Taste **27**, danach die Taste **1**.

Wählen Sie Bitte den Anzeigetyp:

Verdeckter KOKA (100.) : Taste **0**

Angezeigter KOKA (1000) : Taste **9**.

J-TOP als Nebendisplay

Die J-TOP 2er Generation kann als Nebendisplay einer zweiten J-TOP Anzeige verwendet werden. Dafür sollten Sie beide J-TOP mit dem Kabel SYCTLM (auf Anfrage lieferbar) zusammen verbinden. Dann drücken Sie mehrmals auf die Taste **27**, um das Sportmenü zu erreichen, wählen Sie dann die Funktion „Mit Nebendisplay“ mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

BEIM AUSSCHALTEN DER J-TOP...

Die laufenden Daten sind im Bedienpult gespeichert.

Bei Inbetriebnahme des Bedienpultes, wird automatisch der letzte laufende Kampf angezeigt.

N.B. : Bevor Sie das Bedienpult ausschalten, sollen Sie das Chronometer stoppen.

J-TOP mit Batterien - NACH DEM KAMPF...

Die J-TOP Anlage besitzt Batterien mit einer Kapazität von 20 Stunden bei Vollladung (ohne Beleuchtung des LCD-Displays). Nach dem Kampf ist es unbedingt notwendig, die Anlage J-TOP auszuschalten und sie mit dem mitgelieferten Batterieladegerät 230Vac/13,6Vdc aufzuladen.

VORSICHT

Bleibatterien werden beschädigt, wenn sie sich total entladen. Außerhalb des Kampfes ist es unbedingt notwendig, die Anlage dauernd unter Aufladung zu lassen. Das System mit langsamer Ladung beschädigt die Batterien nicht.

(Falls Sie dennoch die J-TOP während längerer Zeit nicht laden können, ist es zwingend, dass Sie die Anzeige bevor der Lagerung während mindestens 24 Stunden aufladen).

TECHNISCHE DATEN

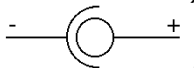
Abmessungen : 730x370x110 mm.

Gewicht : J-TOP mit Batterien : 5,5kg / J-TOP mit Netzteil : 4kg.

Schutzart : Verzögerte äußere Sicherung 5x20 mm 1A (an der Seite der J-TOP).

Batterieladegerät : 100-240V 47-63 Hz / 13,6 VDC 750 mA

Interne Bleibatterien : 2x6 V 4,5Ah (20 Stunden Kapazität Min.).



J-TOP mit Batterien – Aufladung :

Schalten Sie die J-TOP aus.

Schließen Sie das Batterieladegerät an die Seite der J-TOP an, danach an das 230V Stromnetz.

Die J-TOP Anlage soll ständig am Stromnetz eingesteckt werden, wenn sie nicht gebraucht wird.

ENTSORGUNG VON ALTGERÄTEN :

Geräte mit dieser Kennzeichnung gehören nicht in die Restmülltonne und sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen.



Die Hersteller sorgen im Rahmen der Produktverantwortung für eine umweltgerechte Behandlung und Verwertung der Altgeräte. Im Rahmen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und zum Schutz unserer Umwelt ist eine kostenlose Rückgabe bei Ihrer kommunalen Sammelstelle möglich.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

NEUE JUDO WETTKAMPFREGELN AB 2013 :

Die IJF hat beschlossen, die Wettkampfregeln ab 2013 zu ändern (die Strafen SHIDO sollen keine Wertung für den Gegner ergeben, neue Osaekomi-Zeiten, Vorwärtszählung und kein Zeitlimit für den "Golden Score"). Die J TOP2 hat diese neue Regeln integriert (Regelung 2013), aber wird trotzdem die vorherigen Regeln aufbewahren (Regelung vor 2013), um den Bedürfnissen von Nationalmeisterschaften entgegenzukommen.

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diese Sportart benutzt war:

- drücken Sie zweimal die Taste **28**, danach die Taste **27**, zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie zweimal die Taste **28**, um ein neuer Kampf mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Judo mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer des Kampfes mit den Tasten **0** bis **9** wählen und mit der Taste **17** bestätigen.

Wählen Sie den Regelungstyp:

Regelung vor 2013 mit Taste **17** ; Regelung 2013 mit Taste **19**.

Regelung vor 2013: die Dauer des Kampfes „Golden Score“ mit den Tasten **0** bis **9** wählen und mit der Taste **17** bestätigen.

Mit der Tasten **0** bis **9** wählen Sie Bitte die Dauer der Osaekomi, die einen Yuko ergibt.

Bestätigen Sie mit der Taste **17**.

Auf diese Weise programmieren Sie Bitte die Dauer der Osaekomi, die einen Waza-Ari sowie einen Ippon ergeben kann.

Wählen Sie den gewünschten Hupeton. (Dies ist notwendig, um verschiedene in derselben Sporthalle eingesetzte Anzeigetafeln zu unterscheiden).

Fortlaufender Ton mit Taste **17** ; Stoßartiger Ton mit Taste **19** ; Langdauernder Ton mit Taste **18**.

DER KAMPF – CHRONOMETER UND OSAEKOMI:

Anmerkung: in den nachstehenden Erläuterungen bezeichnet "L" den Kämpfer, der sich auf der linken Seite des Richtertischs befindet und "R" den auf der rechten Seite.

Starten Sie die Kampfzeit durch Druck auf Taste **18**. Jeder Druck auf die Taste **18** erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Chronometers. Beim Ende der programmierten Zeit ertönt ein akustisches Signal automatisch (außer bei Ablauf eines Osaekomi-Chronometers).

Starten Sie einen Osaekomi-Chronometer durch Druck auf Taste **0** (L) oder **9** (R). Jeder Druck auf der Taste erlaubt wechselweise das Stoppen oder erneute Starten des Osaekomi-Chronometers.

Beim Stoppen der Kampfzeit werden die Osaekomi-Chronometer ebenfalls automatisch gestoppt.

Falls versehentlich der falsche Osaekomi-Chronometer gestartet wurde, kann die Anzeige mit Taste **3** umgekehrt werden (die abgelaufene Zeit wird auf die Gegenseite übertragen).

Bei Umkehrung während einem Osaekomi-Halt, starten Sie das neue Osaekomi-Chronometer mit Taste **0** (L) oder **9** (R) je nach Seite. Die bei erster Bodenarbeit gewonnenen Punkte werden automatisch angegeben.

Nach Ablauf der Osaekomi-Zeit werden die Chronometer gestoppt und ein akustisches Signal ertönt automatisch. Bestätigen Sie die Osaekomi-Wertung mit Taste **1** (L) oder **8** (R) je nach Seite. Die gewonnenen Punkte werden automatisch angegeben.

Jederzeit kann ein Osaekomi-Chronometer mit Taste **4** annulliert werden.

Die manuelle Summer mit Taste **6** auslösen.

Nach Ablauf der vorschriftmäßigen Zeit, wenn die Punkten gleich sind, drücken Sie auf die Taste **28**, um das Kampf „Golden Score“ zu beginnen. Starten Sie die Kampfzeit durch Druck auf Taste **18**.

DER KAMPF – SCORES & PENALTIES :

Kämpfer "L" - die Punkte zählen:

- Drücken Sie die Taste **10** - IPPON, **12** - WAZA-ARI oder **14** - YUKO laut der gewünschten Punktwertung.
Anmerkung: die Taste **16** (KOKA) ist inaktiviert.
- Den Punkt wenn nötig mit Taste **19** annullieren.

Kämpfer "R" - die Punkte zählen:

- Drücken Sie die Taste **20** - IPPON, **22** - WAZA-ARI oder **24** - YUKO laut der gewünschten Punktwertung.
Anmerkung: die Taste **26** (KOKA) ist inaktiviert.
- Den Punkt wenn nötig mit Taste **19** annullieren.

Kampf „Golden Score“: der erste Kämpfer, der ein Punkt schießt, wird Sieger automatisch bezeichnen.

Kämpfer "L" - die Strafpunkte zählen:

- Drücken Sie die Taste **11** (HANSOKU MAKE) oder **13** (SHIDO) laut der gewünschten Strafpunktwertung.
- Den Strafpunkt wenn nötig mit Taste **19** annullieren.

Kämpfer "R" - die Strafpunkte zählen:

- Drücken Sie die Taste **21** (HANSOKU MAKE) oder **23** (SHIDO) laut der gewünschten Strafpunktwertung.
- Den Strafpunkt wenn nötig mit Taste **19** annullieren.

Regelung vor 2013:

Die Punkte entsprechend einem Strafpunkt werden dem Gegner automatisch vergeben. Diese Punkte werden bei Annullierung des Strafpunktes auf gleiche Weise automatisch annulliert.

Anmerkung: beim ersten Druck auf eine Taste SHIDO (**13** oder **23**) wird angemahnt: kein Punkt wird dem Gegner vergeben.

Regelung 2013:

Die Strafen SHIDO sollen keine Wertung für den Gegner ergeben.

Kampf „Golden Score“: erster SHIDO einem Kämpfer gegeben: der Gegner wird automatisch als Sieger bezeichnet.

DER KAMPF – SIEGER :

Nach Ende des Kampfes, einem Kämpfer den Sieg zusprechen:

- Bestätigen Sie mit Taste **15** (L) oder **25** (R). Das Endergebnis des Siegers blinkt auf der Anzeigetafel.
- Die Auswahl wenn nötig mit Taste **19** annullieren.

BEIM KAMPFENDE :

Zum Starten eines neuen Kampfes, drücken Sie zweimal die Taste **28**.

Zur Änderung der programmierten Daten, drücken Sie zweimal die Taste **28**, danach die Taste **27**.

VORSICHT: J-TOP mit Batterien - Wenn sie nicht gebraucht wird, ist es unbedingt notwendig, die J-TOP-Anlage auszuschalten und sie aufzuladen.

Setzen Sie das Bedienpult durch ein paar Sekunden fortdauernden Druck auf Taste ON/OFF in Betrieb.

PROGRAMMIERUNG :

Falls das Bedienpult vorher für diesen Betrieb benutzt war:

- drücken Sie die Taste **27** zur erneuten Programmierung der Daten.
- drücken Sie die Taste **28**, um ein neues Randori mit den gleichen Daten zu starten.

Andernfalls drücken Sie zweimal die Taste **28**, danach zweimal die Taste **27**, um Zugang zur Auswahl der Sportarten zu haben. Wählen Sie dann Randori mit der auf dem Bildschirm des Bedienpultes angegebenen Taste.

Die Dauer der Übung mit den Tasten **0** bis **9** wählen und mit Taste **17** bestätigen.

Die Dauer der Pausenzeit wählen (auf die gleiche Weise wie bei der Dauer der Übung).

Die Anzahl der Zyklen von Übung und Pausen mit den Tasten **0** bis **9** wählen. Mit Taste **17** bestätigen.

Wählen Sie den gewünschten Hupeton. (Dies ist notwendig, um verschiedene in derselben Sporthalle eingesetzte Anzeigetafeln zu unterscheiden).

Fortlaufender Ton mit Taste **17** ; Stoßartiger Ton mit Taste **19** ; Langdauernder Ton mit Taste **18**.

STARTEN DES RANDORI:

Das Chronometer durch Druck auf Taste **18** starten. Die Perioden von Übung-/Pausen-Zyklen laufen nacheinander.

Bei Ende jeder Periode bzw. Übung oder Pause ertönt das akustische Signal automatisch.

Die manuelle Summer mit Taste **6** auslösen.

BEIM ENDE DES RANDORI:

Zum Starten eines neuen Randoris, drücken Sie die Taste **28**.

Zur Änderung der programmierten Zeiten, drücken Sie die Taste **28**, danach die Taste **27**.

VORSICHT: J-TOP mit Batterien - Wenn sie nicht gebraucht wird, ist es unbedingt notwendig, die J-TOP-Anlage auszuschalten und sie aufzuladen.

OPERATING INSTRUCTIONS

J-TOP 2

SUMMARY

Before a Competition	3
LCD backlight	3
Language selection	3
Display configuration in Judo Mode	3
"Slave" mode	3
In case the J-TOP is switched off by mistake	3
J-TOP on batteries - After a Competition	4
Technical Information	4
Each Function:	
Judo	5-6
Randori	7

BEFORE A COMPETITION...

J-TOP on batteries

Press the ON/OFF key on the control console for several seconds: an introductory message will appear. The remaining battery charge level is indicated next. If the battery charge is insufficient, power can be supplied by plugging in the 13,6Vdc transformer/battery charger supplied (only).

J-TOP on mains

Connect the J-TOP with the 13,6Vdc transformer supplied (only) on to the mains. Press the ON/OFF key on the control console for several seconds: an introductory message will appear.

The J-TOP will then enter into the last function programmed (see the different functions – following pages). To change the function, press key **27** several times.

Select the requested function by pressing its key number, then programme it by following the instructions on the LCD readout.

N.B.: This programming must be completed before the competition can start.

LCD BACKLIGHT

Once the programming is completed, switch on if necessary the LCD backlight (2 levels of luminosity are available) by pressing key **5**.

J-TOP on batteries: Attention: the LCD backlight decreases the battery capacity of 15%.

LANGUAGE SELECTION

The J-TOP is programmable in 4 different languages (French, English, German and Spanish).

To change the language, press key **27** several times to come to the sport menu.

Then press key **27** for 1 second, then key **0**.

Choose the language by pressing the key number indicated on the LCD readout.

DISPLAY CONFIGURATION IN JUDO MODE

The digit indicating KOKA can be displayed when the score is not 0.

To configure the display, press key **27** several times to come in the sport menu.

Then press key **27** for 1 second, then key **1**.

Choose display configuration: KOKA not displayed (100.): key **0** KOKA displayed (1000): key **9**.

"SLAVE" MODE

Two J-TOP 2 can be used together as main and slave/repeater scoreboards.

Connect the two J-TOPs together with the SYCTLM cable (option).

Press key **27** twice to come to the sport menu, then choose "slave" mode by pressing the key number indicated on the LCD readout.

IN CASE THE J-TOP IS SWITCHED OFF BY MISTAKE

The contest information is safeguarded in memory in the control console.

As soon as the control console is turned on again, the contest results return automatically.

N.B.: It is necessary to stop the timer before being able to turn off the control console.

J-TOP ON BATTERIES - AFTER A COMPETITION...

The J-TOP is equipped with batteries allowing a minimum capacity of 20 hours when totally charged (backlight off). After a competition, switch off the J-TOP and plug in the 13,6Vdc transformer/battery charger supplied.

ATTENTION

The lead batteries will be permanently damaged if they are allowed to fully run down. Therefore, the J-TOP must be plugged in for permanent recharge when it is not in use. This slow charging system does not damage the batteries. If you need to store the J-TOP for a long period of time and can not put it on charge permanently, please make sure that you put it on charge for 24 hours before you store it.

TECHNICAL DATA

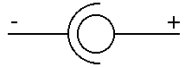
Dimensions: 730x370x110 mm.

Weight: J-TOP on batteries: 5,5kg / J-TOP on mains: 4kg.

Protection: temporized external fuse 5x20 mm 1A (on the side of the J-TOP casing).

Mains adapter: 100-240V 47-63 Hz / 13,6 VDC 750 mA

Built-in batteries: 2x6 V 4,5Ah (20 hours capacity).



J-TOP ON BATTERIES - RECHARGE:

Turn off the J-TOP.

Plug the mains adapter into the side of the J-TOP casing, and into a 230V mains outlet plug (or 110V if specified).
When not in use, keep the J-TOP under constant recharge.

ENVIRONMENT AND RECYCLING:

Please help us to protect the environment by disposing of the packaging in accordance with the national regulations for waste processing.



Recycling of obsolete appliances:

Appliances with this label must not be disposed off with the general waste. They must be collected separately and disposed off according to local regulations.

Turn on the control console by pressing the ON/OFF key for several seconds.

JUDO NEW 2013 RULES:

The International Judo Federation has decided to amend its rules from 2013 on (SHIDO penalties do not give any points to the opponent any longer, new Osaekomi-times, "golden point" in count-up mode and not limited in time). The J-TOP2 integrates these new rules (2013 Rules), but still holds the previous rules (Rules prior to 2013) to meet the needs of national championships.

CONTEST PROGRAMMING:

If the control console was used previously for this function, either:

Press key **28** twice, then key **27** to be able to programme it.

Press key **28** twice in order to be able to start a new contest, without modifying the programming.

If the control console was not previously used for this function, press key **27** twice to come to the function menu, then choose Judo by pressing the key number indicated on the LCD readout.

Choose the length of the contest by pressing keys **0** to **9**. Enter your choice by pressing key **17**.

Choose the rules needed:

Rules prior to 2013 by pressing key **17**; 2013 Rules by pressing key **19**.

Rules prior to 2013: choose the length of the « golden point » contest by pressing keys **0** to **9**. Enter your choice by pressing key **17**.

Choose the Osaekomi-time resulting in a Yuko by pressing keys **0** to **9**. Enter your choice by pressing key **17**. The same way, choose the Osaekomi-times resulting in a Waza-Ari and an Ippon.

Choose one of the different buzzer sounds:

(Different sounds to be selected if several J-TOP are used in the same Dojo)

Continuous sound, press key **17** ; Broken sound, press key **19** ; Longer broken sound, press key **18**.

CONTEST OPERATION – TIMER & OSAEKOMI:

Please note: in the following instructions, L means the contestant situated on the Left hand side of the judge table and R means the contestant situated on the Right hand side of the judge table.

Start the timer by pressing key **18**. Each time key **18** is pressed, the timer starts and stops alternatively. The buzzer will sound automatically at the end of the programmed contest time (unless an Osaekomi is in progress)..

Activate an Osaekomi timer by pressing key **0** (L), or key **9** (R). Each time the same key is repressed the Osaekomi timer is stopped or restarted again.

When the main contest timer is stopped, the Osaekomi timer is stopped automatically, then starts up again when the contest timer is restarted.

If, by mistake, the wrong Osaekomi timer has been activated, it can be inverted automatically to the other colour by pressing key **3**, without the loss of any time.

If the Osaekomi advantage changes rapidly from one contestant to the other, press the appropriate key (**0** ~ L, or **9** ~ R) to restart the timer from zero for that contestant. Any points gained during the first Osaekomi will be automatically awarded to the other contestant's score.

At the end of the Osaekomi, the timer will stop and the buzzer will sound automatically at the appropriate time. Validate the Osaekomi by pressing key **1** (L) or key **8** (R). Any points gained will be awarded automatically. It is possible to cancel an Osaekomi timer at any moment by pressing key **4**.

To sound the buzzer manually, press key **6**.

At the end of the prescribed time, if the contestants have the same number of points, press key **28** to launch the « golden point » contest. Start the timer by pressing key **18**.

CONTEST OPERATION – SCORES & PENALTIES:

To award points to the L contestant:

- Select and press the appropriate key: **10** - IPPON, **12** - WAZA-ARI or **14** - YUKO.
Note: key **16** (KOKA) is no longer active.
- Cancel your choice if necessary by pressing key **19**.

To award points to the R contestant:

- Select and press the appropriate key: **20** - IPPON, **22** - WAZA-ARI or **24** - YUKO.
Note: key **26** (KOKA) is no longer active.
- Cancel your choice if necessary by pressing key **19**.

« Golden point » contest: the contestant, who will score the first point , will be automatically designated winner.

To give penalties to the L contestant:

- Select and press the appropriate key: **11** - HANSOKU MAKE or **13** - SHIDO.
- Cancel your choice if necessary by pressing key **19**.

To give penalties to the R contestant:

- Select and press the appropriate key: **21** - HANSOKU MAKE or **23** - SHIDO.
- Cancel your choice if necessary by pressing key **19**.

Rules prior to 2013:

The points corresponding to a penalty are awarded automatically to the opponent. These points are cancelled automatically if the penalty is cancelled.

Note: the first SHIDO is a free warning: no point is awarded to the opponent.

2013 Rules:

SHIDO penalties give no points to the opponent.

« Golden point » contest: 1st SHIDO (warning) given to a contestant: the opponent is automatically designated winner.

CONTEST OPERATION – WINNER:

To designate a winner at the end of a contest:

- Enter your choice on either key **15** (L) or **25** (R). The winner's score will flash on and off.
- Cancel your choice if necessary by pressing key **19**.

AT THE END OF THE CONTEST:

To start a new contest, press key **28** twice.

To modify programmed times, press key **28** twice, then press key **27**.

Attention: J-TOP on batteries - After use, the J-TOP must be switched off and plugged in to recharge.

RANDORI

Turn on the control console by pressing the ON/OFF key for several seconds.

RANDORI PROGRAMMING:

If the control console was used previously in this function, either:

Press key **27** to be able to programme it.

Press key **28** to start a new RANDORI period with the same programmed times.

If the control console was not used previously for this function, press key **28** twice, then press key **27** twice to come to the function menu, then choose RANDORI by pressing the key number indicated on the LCD readout.

Choose the length of the workout periods by pressing keys **0** to **9**. Enter your choice by pressing key **17**.

Choose the length of the rest periods in the same way as with the workout periods.

Choose the number of workout/rest period cycles to be undertaken by pressing keys **0** to **9**, and enter your choice on key **17**.

Choose one of the different buzzer sounds:

(different sounds to be selected if several J-TOP are used in the same Dojo)

Continuous sound, press key **17** ; Broken sound, press key **19** ; Longer broken sound, press key **18**.

RANDORI:

Start the timer by pressing key **18**. The workout and rest periods run through automatically, without having to manipulate the control console.

At the end of each period the buzzer will sound automatically.

Sound the buzzer manually by pressing key **6**.

AT THE END OF THE RANDORI:

To recharge a new RANDORI sequence, press key **28**.

To modify programmed times, press key **28**, then key **27**.

Attention: J-TOP on batteries - After use, the J-TOP must be switched off and plugged in to recharge.