

DIGI
SPORT
INSTRUMENTSDIGI DTM-100
100 Memory

Art.-Nr. 1224



Ist die Timerzeit abgelaufen, ertönt für 15 Sekunden ein Signalton. Der Timer startet erneut. Durch Drücken von B, C oder D können Sie das Signal abbrechen. Ist die eingestellte Timerzeit kleiner oder gleich 29 Sekunden, oder befinden Sie sich nicht im Timer-Modus, ertönt beim Erreichen von Null nur ein doppelter Signalton. Die Countdownanzahl wird in der untersten Zeile gezählt. Time-out Funktion: Wurde der Timer durch Drücken von A gestoppt, kann durch C ein 30 Sekunden Countdown, der mit einem Signalton endet, separat gestartet werden. Durch Drücken von C können Sie den Countdown unterbrechen.

Pacer Modus

Bild 10

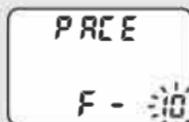
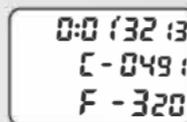


Bild 11



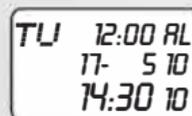
Durch Drücken der Taste D gelangen Sie in den Pacer Modus (Bild 10). Im Display erscheint „PACE“ und in der untersten Zeile blinkend F-10. Es handelt sich um die eingestellte Frequenz, die Sie durch Drücken von B erhöhen können. Folgende Frequenzen sind möglich: 10, 20, 30, 40, 60, 80, 120, 160, 240, 320 Töne pro Minute.

Drücken Sie A, um den Pacer zu starten. Es ertönen Signale in der eingestellten Frequenz (z.B. F-10= 10 Einheiten/min => alle 6s ertönt ein Signalton). Die obersten Zeile zeigt die Zeit an, die seit Start des Pacers vergangen ist. In der mittleren Zeile sehen Sie die Anzahl der bereits ertönten Signale (Bild 11). Durch A stoppen und durch B setzen Sie den Pacer auf Null zurück. 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 Einstellen von Alarmzeit, Uhr und Datum drücken Sie B und es erscheint blinkend die veränderbare Zeit, die durch Drücken von A verändert und durch B fixiert wird. Bei Eingabe einer neuen Alarmzeit, ist diese automatisch aktiviert und im Display blinkt rechts in der obersten Zeile "AL". Der Alarm kann durch Drücken von C ein- bzw. ausgestellt werden. Bei Erreichen der Alarmzeit ertönt ein 15 Sekunden langer Signalton.

Bild 12



Pflegehinweis

- Water Resistance:** Die Uhr ist spritzwassergeschützt und nicht für den Einsatz unter Wasser geeignet. Vermelden Sie Knöpfe zu drücken, wenn diese z.B. durch Spritzwasser nass sind.
- Temperatur:** Setzen Sie die Uhr nicht direktem Sonnenlicht oder hohen Temperaturen aus. Die Displayfunktion wird dadurch stark eingeschränkt.
- Erschütterungen:** Vermelden Sie es, die Uhr harten Erschütterungen auszusetzen oder fallen zu lassen.
- Statische Aufladungen:** Elektrostatistische Aufladungen können die Uhr beschädigen

Batteriewechsel

Wird das Display der Uhr schwach, ist ein Batteriewechsel notwendig. Öffnen Sie dafür das Uhregehäuse auf der Rückseite. Ersetzen Sie die Batterie durch eine neue 3 V Lithiumbatterie CR2032. Auf der Platine befinden sich zwei Kontakte „AC“. Überbrücken Sie diese Kontakte mit einem Metallteil, um ein Reset der Uhr durchzuführen. Verschließen Sie das Uhregehäuse wieder.



Altbatterie-Rücknahme

Altbatterien dürfen nicht in den Hausmüll. Verbraucher sind verpflichtet, Batterien zu einer geeigneten Sammelstelle in den Handel oder zu einer Kommune zu bringen. Altbatterien können auch bei der Schütt Handelsgesellschaft mbH unentgeltlich zurückgegeben werden. Altbatterien enthalten möglicherweise Schadstoffe oder Schwermetalle, die der Umwelt und der Gesundheit schaden können. Batterien werden wieder verwertet, sie enthalten wichtige Rohstoffe wie Eisen, Zink, Mangan oder Nickel.

Die Mülltonne bedeutet: Batterien und Akkus dürfen nicht in den Hausmüll. Die Zeichen unter den Mülltonnen stehen für:

- +Pb: Batterie enthält Blei
- +Cd: Batterie enthält Cadmium
- +Hg: batterie enthält Quecksilber



Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion gleichwelcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilme oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung durch die Schütt Handelsgesellschaft mbH.

DIGI DTM-100

Technische Daten:

- Drei-Zeilen-Display
- Massives Metallgehäuse
- Stoppfunktion 9h, 59min, 59.99s
- Speicher für 100 Runden- und Zwischenzeiten
- Gestoppte Runden- und Zwischenzeiten bis zur nächsten Zeitmessung im Display sichtbar
- Timer 9h, 59min, 59s mit 30 sec. Time-Out Funktion
- Pacer (10-320 S/min)
- 12/24 Uhrzeit, Datum, Alarm
- 3V Lithiumbatterie (CR2032)

Stoppmodus ohne Runden- und Zwischenzeiten

Mit D gelangen Sie in den Stoppmodus. Drücken Sie A zum Starten und ein weiteres Mal zum Stoppen der Zeit (Bild 1). Durch Drücken von A starten Sie den Stoppvorgang erneut. Durch Drücken von B setzen Sie die Uhr auf Null zurück (Reset).



Stoppmodus mit 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. 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. Im Display oben links erscheint "01" für die erste Runden- und Zwischenzeit (Bild 2). Drücken Sie erneut B, um die zweite Runden- und Zwischenzeit zu stoppen. Im Display oben links erscheint nun "02" (Bild 3). Mit dieser Rundenzählfunktion können Sie bis zu 999 Runden zählen, wobei nur die ersten 100 Zeiten gespeichert werden. Drücken von A beendet den Stoppvorgang. Im Display erscheint rechts oberhalb der untersten Zeile ein "STOP". Durch Drücken von A starten Sie den Stoppvorgang erneut. Durch Drücken von B setzen Sie die Uhr auf Null zurück (Reset).



Recall Modus

Mit C können Sie während oder nach dem Stoppvorgang die gespeicherten Runden- und Zwischenzeiten abrufen. Dabei wird in der ersten Zeile die Rundenzeit und in der zweiten Zeile die bis dahin gestoppte Gesamtzeit angezeigt (Bild 4). Durch erneutes Drücken von C wird jeweils die nächste Runden- und Zwischenzeit abgerufen. Im Display oben links sehen Sie, um welche Runden- und Zwischenzeit es sich handelt (die ersten 100 sowie die letzte gestoppte Zwischenzeit mit der Gesamtzeit). Ist der Speicher nicht komplett mit Runden- und Zwischenzeiten belegt, erscheint die gesamte Stoppzeit ohne die letzte Zwischenzeit in der untersten Zeile (Bild 5).



Sie können jederzeit während des Recall Modus die langsamste, schnellste und durchschnittliche Rundenzeit abrufen. Drücken Sie A und im Display erscheint die durchschnittliche Rundenzeit AV (average=Durchschnitt) (Bild 6). Drücken Sie B und im Display erscheint die schnellste Rundenzeit FS (fast=schnell) (Bild 7). Drücken Sie erneut B und es wird die langsamste Rundenzeit SL (slow=langsam) angegeben (Bild 8).

Es werden die ersten 100 sowie die letzte Runden- und Zwischenzeit mit der Gesamtzeit gespeichert. Mit D gelangen Sie zurück in den Stoppmodus.



Timer Modus



Durch Drücken von D gelangen Sie in den Timer Modus. Im Display erscheint oben links "TR" für Timer (Bild 9). Zum Einstellen der Timerzeit drücken Sie B. Es blinkt die jeweilige Zeitanzeige, die durch A eingestellt und mit B fixiert werden kann. Nach der Programmierung erscheint die Timerzeit in der mittleren Zeile und kann durch Drücken von A beliebig gestartet oder gestoppt werden.