

DIGITIMER

molten[®]
For the real game

屋内用 卓上スコアボード格技用

デジタイマ格技 取扱説明書 品番 UX0110K

ご使用前に、この取扱説明書をよくお読みの上、正しくお使いください。この取扱説明書はお使いになる方がいつでも見られる所に保管し、必要なときにお読みください。



重要

複数のデジタイマ格技を連動するときは、操作するデジタイマ格技の **親機** キーを押してください。(5ページ)



このマークのついたモルテン表示器は、他機種であっても連動できます。(6ページ)

目次

1	安全上のご注意	3
2	使用上のご注意	3
3	各部の名称	4
4	ご使用前の準備 オプション接続図／連動設定(同機種)／連動設定(他機種)／停電補償機能／メモリーバックアップ機能	5
5	基本操作 機能切り換え操作／早送りキー操作／ブザー操作／ブザー切り換え操作／カウントアップダウン切り換え操作／ 得点・タイマーの消灯操作／オールリセット操作	7
6	機能別操作	9
	F01 柔道国際ルール	9
	F02 柔道国内ルール	11
	F03 剣道	13
	F04 空手 組手競技	15
	F05 空手 形競技	17
	F06 レスリング	18
	F07 ボクシング	20
	F08 フェンシング	22
	F09 プログラムタイマー	24
	F10 ペースメーカー	26
	F11 ストップウォッチ	27
7	故障かなと思ったら	28
	仕様	
	保証書	

1 安全上のご注意

必ずお守りください。

警告

指示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡、または重傷を負う可能性が想定される事項

- 分解や改造をしないでください。



発火や異常動作を起こし、ケガの原因となります。
修理は販売店にご相談ください。

- 屋外やプールサイドなど、水のかかる恐れのある場所で使用しないでください。



ショート、感電の原因となります。

- 電源プラグについたほこりは、拭き取ってください。



火災の原因となります。

- 定格15A以上のコンセントを、単独で使ってください。

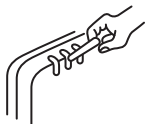


たこ足配線をする、コンセント部が異常過熱して、
発火の原因となります。

注意

指示を無視して誤った取り扱いをすると、人が障害を負う可能性、または物的損害のみが発生する可能性が想定される事項

- 製品の隙間に金属物、異物を入れないでください。



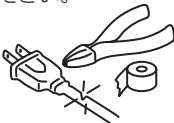
感電や異常動作を起こし、ケガの原因となります。

- 電源コードや電源プラグが傷んだり、コンセントの差し込みが緩いときは使わないでください。



感電やショートを起こし、発火の原因となります。

- 電源コードやケーブルを傷つけたり、自分で接続補修をしないでください。



火災の原因となります。

- 電源コードやケーブルを無理に曲げたり、踏んだり、引っ張ったりしないでください。



火災、感電の原因となります。

- 電源プラグを抜くときは、必ずプラグを持って抜いてください。



感電やショートを起こし、発火の原因となります。

- 使用時以外は、電源プラグをコンセントから抜いてください。



絶縁劣化による感電、漏電や火災の原因となります。

- 交流100V以外は使わないでください。

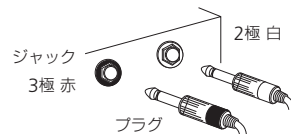


火災の原因となります。

2 使用上のご注意

操作

- 電源ON/OFFの間隔は5秒以上あけてください。誤動作の原因となります。
- キーは1つずつ押してください。
- タイマー **スタートストップ リセット** キー、サブタイマー **スタートストップ リセット** キーは、他のキーとの同時押しが可能です。(3つ以上同時に押すと受け付けません)
その他のキーは、2つ以上同時に押すと受け付けません。
- キーを押すと、キー音が鳴ります。(選択された機能で使用しないキーはキー音が鳴りません)
- 鋭利なもので、キーを押さないでください。
- ケーブルのプラグとジャックの色を合わせてください。モルテン製のプラグ、ジャックは2極が白、3極が赤になっています。



ご使用、保管、お手入れ

- 屋外で使用、保管はしないでください。本品は屋内使用専用用品ですので、防水や防塵機能はありません。故障の原因となります。
- 直射日光の当たる場所で使用、保管しないでください。変形の原因となります。
- 高温、多湿、結露する恐れのある場所での使用、保管はしないでください。
- ぶつかけたり、落としたりしないでください。
- ベンジンやシンナー、たわしなどは使わないでください。汚れは柔らかい布でふき取ってください。

3 各部の名称

表示面

選手色ステッカー
 *付属のステッカーの
 なかから、必要な色を
 貼りつけてください。

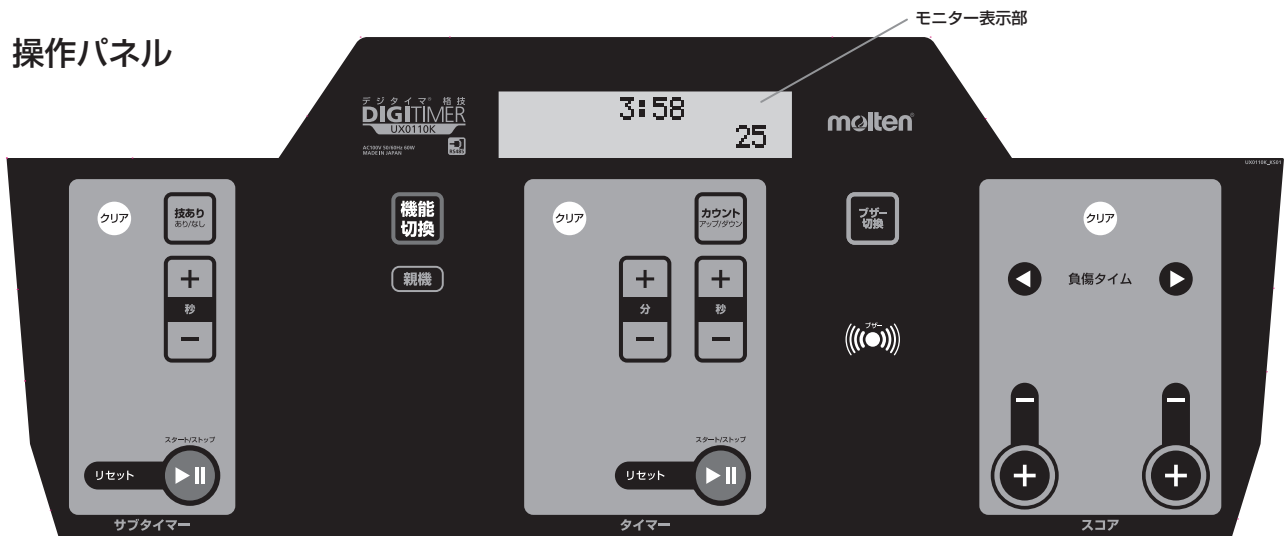


操作面

Input
 入力
 Remote
 リモコン入力
 Output
 出力



操作パネル

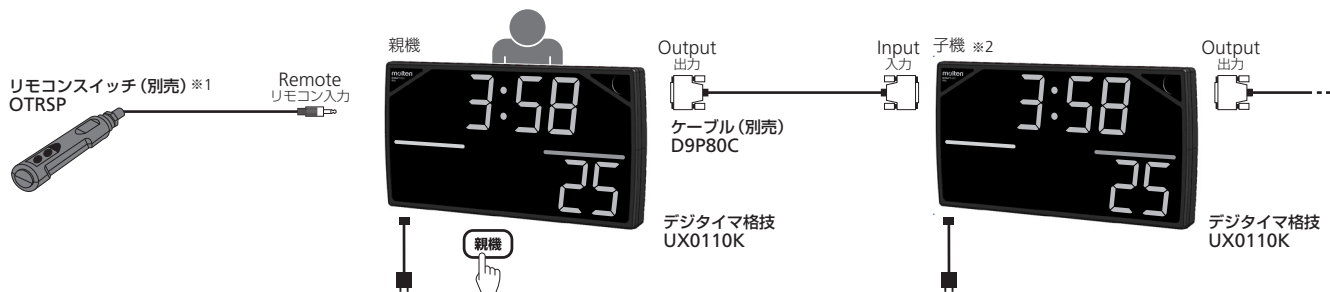


付属品：選手色ステッカー 赤,青,白 各1枚、電源コード (5m) PW05C3 1本

4 ご使用前の準備

- 1, 付属の電源コードのメス側を本体操作面の電源入力コンセントに、オス側を電源コンセント(AC100V、50/60Hz)に差し込んでください。
- 2, 電源スイッチをONにしてください。

オプション接続図



- ※1 タイマーのスタート/ストップ、リセットを行うことができます。
- ※2 ブザー音の設定は親機で行ってください。

連動設定(同機種)

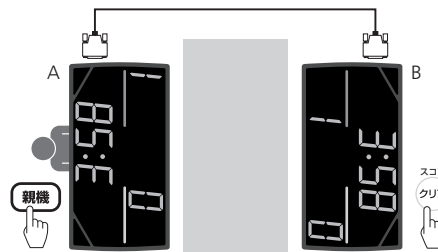
1, 親機設定

複数のデジタルタイマ格技を連動するときは、ケーブルで接続後電源を入れ、操作するデジタルタイマ格技の **親機** キーを押してください。

- ⚠ 通信が開始され、親機以外のデジタルタイマ格技の **親機** スコア **クリア** キー以外のキーは操作できないようロックされます。
- 子機の **親機** キーを、うっかり押さないようご注意ください。子機が、子機になる直前の機能で、親機になってしまいます。

2, 得点表示位置の入れ換え

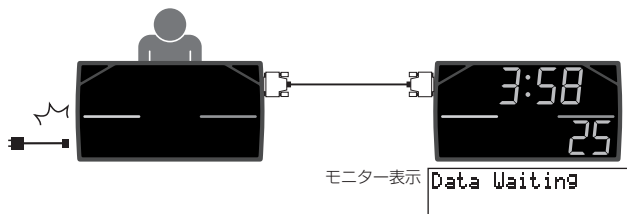
右図の場合、Bの得点表示位置はAと逆になり、試合場と対応しくなくなります。その場合、Bのスコア **クリア** キーを押してください。試合場に対応するように、Bの得点表示位置の左右が入れ換わります。



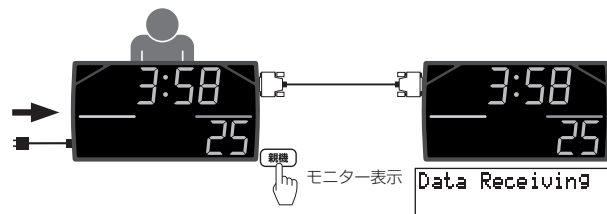
連動中うっかり…

親機の電源コードが抜けた場合

①親機の電源コードが抜けた!

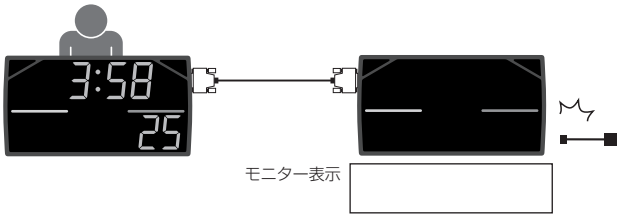


②電源コードを差し、**親機** キーを押すと復帰します

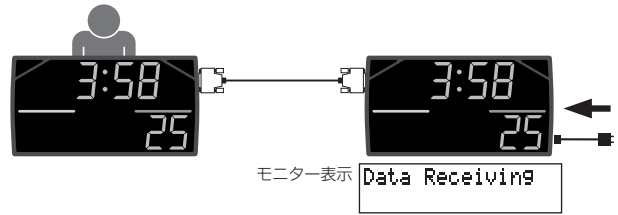


子機の電源コードが抜けた場合

①子機の電源コードが抜けた！

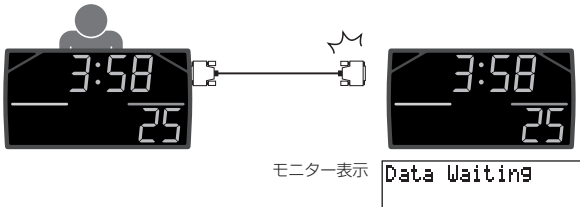


②電源コードを差すと復帰します

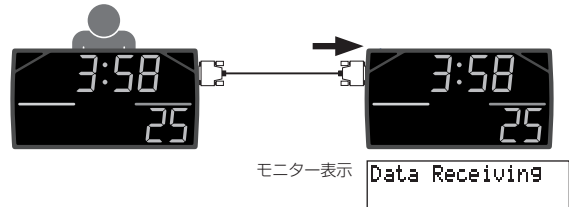


信号ケーブルが抜けた場合

①信号ケーブルが抜けた！



②信号ケーブルを差すと復帰します

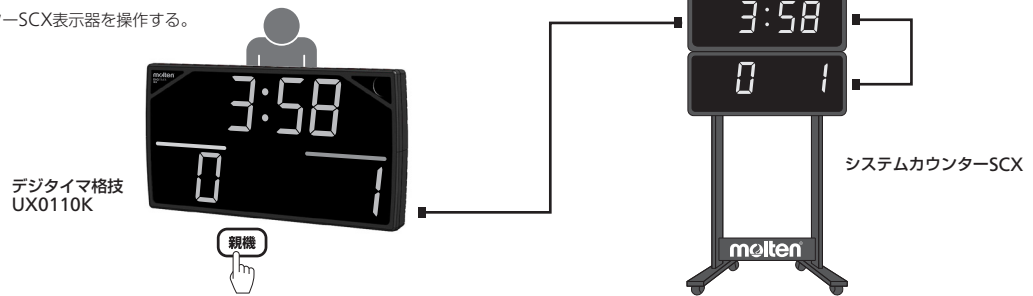


連動設定(他機種)



このマークのついたモルテン表示器は、他機種であっても連動できます。

(例) UX0110KでシステムカウンターSCX表示器を操作する。



※ 異なる機種を連動した際、子機側には表示は表示されません。

停電補償機能

使用中、万一電源コードが抜けたり停電になった場合は、表示を消灯し、カウントを停止し、電源が切れる前の内容をメモリーします。

メモリーバックアップ機能

電源を切る前の表示と設定内容をメモリーしています(全機能)ので、電源を入れるたびに時間などの設定をしなくてもすぐにスタートすることができます。

(例) ①タイマー：5分で使用

5:00 ... 0:00

②電源OFF

0:00

③電源ON

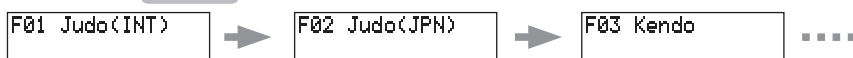
④リセット

5:00

5 基本操作

機能切り換え操作

- 1, 操作パネルの **機能切換** キーをモニター表示の機能番号がご希望の番号になるまで押してください。*1
(カウント中は **機能切換** キーは受け付けませんので、カウントを停止させてから押してください。)



- 2, メモリーされている設定時間を呼び出す場合は、タイマー・サブタイマーそれぞれの **リセット** キーを押してください。設定内容を変更する場合は **クリア** キーを押してください。

早送りキー操作

機能切換 **分** **秒** **得点** キーは、1秒以上押し続けると早送りします。

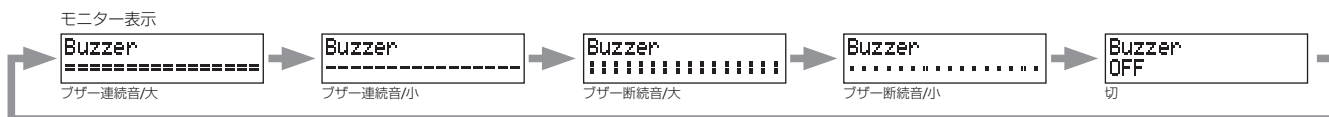
ブザー操作

ブザー キーを押すと、押している間ブザーが鳴ります。ブザーの音は **ブザー切換** キーで設定した音で鳴ります。
"切"の時は連続音/大で鳴ります。

ブザー切り換え操作

ブザー切換 キーを1回押すごとに、タイマー終了時のブザー音を切り換えることができます。*1

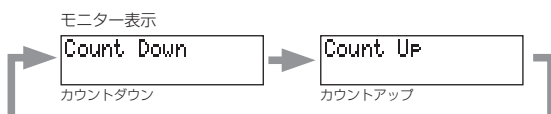
機能**F10** ペースメーカーは音の高低が必要なため、連続音のみの設定となります。



カウントアップ/ダウン切り換え操作

機能 **F01** 柔道国際ルール / **F02** 柔道国内ルール / **F03** 剣道 / **F04** 空手 組手競技 / **F06** レスリング / **F07** ボクシング / **F08** フェンシング / **F09** プログラムタイマー / **F10** ペースメーカーは、**カウントアップ/ダウン** キーを1回押すごとに、カウントのアップ/ダウンが選べます。*1

カウントアップ/ダウン キーを押すとそれまでの時間設定内容は消去され、0:00になります。



*1 設定関係のキーを1回押すと、現在の設定内容がモニターに表示されます。表示されている間にもう1度押すと、設定内容が切り換わります。設定内容の表示は2秒後に消灯します。

得点・タイマーの消灯操作(機能F03/F04/F05/F06/F08のみ)

得点やタイマーなどが不要なとき、消灯させることができます。

0を表示しているときに **-** キーを押してください。消灯します。消灯しているときに **+** キーを押すと0に戻ります。

オールリセット操作

デジタイマ格技(UX0110K)はメモリーバックアップ機能があるため、電源を切っても時間などの設定内容はクリアされません。

全ての設定をクリアしたいときや万一動作がおかしくなったときは、タイマーの **クリア** キーを5秒以上押し続けてください。

時間などの設定が全て工場出荷時の状態にリセットされます。

6 機能別操作

F01 柔道国際ルール

[タイマー] 試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
 [スコア] -----
 [サブタイマー] 抑え込みタイマー(設定最大99秒)
 抑え込み時間に、国際ルールの「1本=25秒」と、「技あり、警告をとられている場合=20秒」
 があらかじめセットされています。

試合時間タイマー

5:00

W-ARI 25

技あり 抑え込み時間タイマー

試合時間タイマー/抑え込みタイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(抑え込み)	
1, 試合時間に合わせてください(例: 5分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	分 ×5回		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">5:00</div>
2, 抑え込み時間の設定を変えたいとき ① 「1本」を30秒に変える場合 (変えなければ25秒) サブタイマー: 秒+1、秒-1キー		秒 押し続け 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">5:00 30</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">5:00</div>
	② 「技あり、警告をとられている場合」 を25秒に変える場合*1 (変えなければ20秒) サブタイマー: 秒+1、秒-1キー *以下の説明は変えなかった場合です。		秒 押し続け
3, 試合開始 設定時間がメモリーされます			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">5:00</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">4:59</div> <div style="text-align: center;">⋮</div>
4, 抑え込みにはいった*2*3			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1:30 0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1:29 1</div> <div style="text-align: center;">⋮</div>
5, 抑え込み中に「待て」がかかった		➡ 連動して ストップします	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1:15 15</div>
6, 試合再開		➡ 連動して スタートします	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1:15 15</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1:14 16</div> <div style="text-align: center;">⋮</div>
7, 抑え込みとけた*4			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1:10 18</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1:09 18</div> <div style="text-align: center;">⋮</div>
8, 次の抑え込みはいった 0からのカウントアップを開始します			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1:05 0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1:04 1</div> <div style="text-align: center;">⋮</div>
9, 25秒経過	連動して ストップします	← ストップします	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">0:40 25</div> <p style="text-align: right; font-size: 10px;">ビー!</p>

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(抑え込み)	
10, 試合時間経過※5			0:00 18 <small>ビー!</small>
11, 試合時間に戻します 抑え込み時間は消灯します	リセット		5:00

- ※1「技あり、警告をとられている場合」時間を変える場合は、必ずその前に「1本」の時間を設定してください。
- ※2 抑え込まれた選手がすでに「技あり、警告をとられている場合」(20秒で1本となります)抑え込みのカウントをスタートさせた後、サブタイマー **技ありあり/なし** キーを押してください。
「技あり表示」がONになり、20秒経過するとブザーが鳴ってカウントが止まるように変わります。
抑え込みカウント中にもう1度 **技ありあり/なし** キーを押すと、「技あり表示」がOFFになり、25秒の設定に戻ります。抑え込みがとけた(抑え込み **スタートストップ** キーを押した)ときは、自動的に25秒の設定に戻ります。
- ※3 ◀ ▶ キーで抑え込み側の矢印ランプを点灯させることもできます。もう一度押すと消灯します。
- ※4 抑え込みのカウント停止中に、抑え込み **リセット** キーを押すと、抑え込み時間表示が消灯します。
- ※5 抑え込みカウント中に試合時間が0:00になった場合、試合は継続しますので終了ブザーは鳴らず、抑え込みのカウントも継続します。抑え込みがとけたときは、抑え込み **スタートストップ** キーを押してください。ブザーが鳴って試合が終了します。

モニター表示

技あり
「1本」
25秒でブザーが鳴って止まる設定になります

W-ARI
技あり
「技あり、警告をとられている場合」
20秒でブザーが鳴って止まる設定になります

時間の訂正がしたいとき(試合時間タイマー、抑え込みタイマー)

カウントを停止し、タイマーの **分+1 分-1 秒+1 秒-1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1の要領で設定しなおしてください。

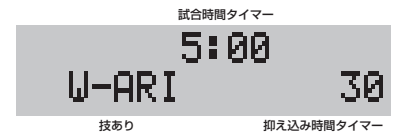
抑え込み時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にサブタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順2の要領で設定しなおしてください。

F02 柔道国内ルール

[タイマー] 試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[スコア] -----
[サブタイマー] 抑え込みタイマー(設定最大99秒)

抑え込み時間に、国内ルールの「1本=30秒」と、「技あり、警告をとられている場合=25秒」があらかじめセットされています。



試合時間タイマー/抑え込みタイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(抑え込み)	
1, 試合時間に合わせてください(例: 5分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	分 ×5回		
2, 抑え込み時間の設定を変えたいとき ① 「1本」を25秒に変える場合 (変えなければ30秒) サブタイマー: 秒+1、秒-1キー		秒 押し続け 	
② 「技あり、警告をとられている場合」 を20秒に変える場合*1 (変えなければ25秒) サブタイマー: 秒+1、秒-1キー *以下の説明は変えなかった場合です。		秒 押し続け 	
3, 試合開始 設定時間がメモリーされます			 :
4, 抑え込みにはいった*2*3			 :
5, 抑え込み中に“待て”がかかった		➡ 連動して ストップします	
6, 試合再開		➡ 連動して スタートします	 :
7, 抑え込みとけた*4			 :
8, 次の抑え込みはいった 0からのカウントアップを開始します			 :
9, 30秒経過	連動して ストップします	← ストップします	ビー!
10, 試合時間経過*5			ビー!
11, 試合時間に戻します 抑え込み時間は消灯します			

- ※1「技あり、警告をとられている場合」時間を変える場合は、必ずその前に「1本」の時間を設定してください。
- ※2 抑え込まれた選手がすでに「技あり、警告をとられている場合」(25秒で1本となります)抑え込みのカウントをスタートさせた後、サブタイマー **技あり あり/なし** キーを押してください。
「技あり表示」がONになり、25秒経過するとブザーが鳴ってカウントが止まるようになります。
抑え込みカウント中にもう1度 **技あり あり/なし** キーを押すと、「技あり表示」がOFFになり、30秒の設定に戻ります。抑え込みがとけた(抑え込み **スタートストップ** キーを押した)ときは、自動的に30秒の設定に戻ります。
- ※3 ◀ ▶ キーで抑え込み側の矢印ランプを点灯させることもできます。もう一度押すと消灯します。
- ※4 抑え込みのカウント停止中に、抑え込み **リセット** キーを押すと、抑え込み時間表示が消灯します。
- ※5 抑え込みカウント中に試合時間が0:00になった場合、試合は継続しますので終了ブザーは鳴らず、抑え込みのカウントも継続します。抑え込みがとけたときは、抑え込み **スタートストップ** キーを押してください。ブザーが鳴って試合が終了します。

モニター表示
[]
技あり
「1本」
30秒でブザーが鳴って止まる設定になります

W-ARI
技あり
「技あり、警告をとられている場合」
25秒でブザーが鳴って止まる設定になります

時間の訂正がしたいとき(試合時間タイマー、抑え込みタイマー)

カウントを停止し、タイマーの **分+1 分-1 秒+1 秒-1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1の要領で設定しなおしてください。

抑え込み時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にサブタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順2の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

F03 剣道

[タイマー] タイマー(設定最大99分59秒)
 [スコア] 既得本数(最大199)
 [サブタイマー] -----



タイマー操作

操作手順	キー操作	モニター表示
	タイマー	
1, 設定時間に合わせてください(例: 5分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	分 ×5回	
2, 予鈴を鳴らす場合		
① 設定時間をメモリーします		
② 予鈴時間に合わせてください (例: 30秒) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	秒 押し続け	
③ 予鈴時間をメモリーします (スタート後、予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)		ビー!
④ ご希望に応じてその他の予鈴時間を ②~③の要領でセットしてください (最大10点)		
3, スタート 設定時間がメモリーされます (予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)		 :
4, 中断		
5, 再開		 :
6, 設定時間経過		ビー!
7, 設定時間に戻します		

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、タイマーの **分+1** **分-1** **秒+1** **秒-1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1~2の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

既得本数操作

操作手順	キー操作	モニター表示
	スコア	
1, 左選手が、1本取りました	左・得点 	
2, 右選手が、1本取りました	右・得点 	
3, 右選手が、1本取りました	右・得点 	
4, 0対0に戻します		

F04 空手 組手競技

[タイマー] タイマー(設定最大99分59秒)
 [スコア] 得点(最大199)
 [サブタイマー] -----



タイマー操作

操作手順	キー操作	モニター表示
	タイマー	
1, 設定時間に合わせてください(例: 3分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	分 ×3回	
2, 予鈴を鳴らす場合		
① 設定時間をメモリーします		
② 予鈴時間に合わせてください (例: 30秒) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	秒 押し続け	
③ 予鈴時間をメモリーします (スタート後、予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)		ビー!
④ ご希望に応じてその他の予鈴時間を ②~③の要領でセットしてください (最大10点)		
3, スタート 設定時間がメモリーされます (予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)		 ...
4, 中断		
5, 再開		 ...
6, 設定時間経過		ビー!
7, 設定時間に戻します		

時間の訂正がしたいとき




カウント停止中に、タイマーの **分+1** **分-1** **秒+1** **秒-1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1~2の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

得点操作

操作手順	キー操作	モニター表示
	スコア	
1, 左選手が技あり取りました	左・得点 	
2, 右選手が技あり取りました	右・得点 	
3, 右選手が1本取りました	右・得点  ×2回	
4, 0対0に戻します		

F05 空手 形競技

[タイマー] -----
[スコア] 得点(最大99.99)
[サブタイマー] -----

得点
35.4

得点操作

操作手順	キー操作	モニター表示
	スコア	
1, 得点を入力します。(例: 35.4)	左・得点  押し続け	
2, 0.0に戻します。		

誤って得点を入れすぎたとき

左・得点  キーで訂正してください。

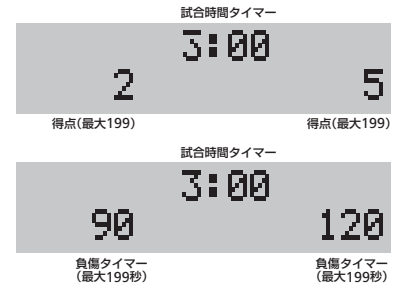
0.01の桁も表示したいとき

右・得点  キーで得点を入力してください。

F06 レスリング

[タイマー] 試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[スコア] 得点
[サブタイマー] (負傷タイマー)

試合の残り時間と、両者の得点を表示できます。
第1ピリオド3分-休憩30秒-第2ピリオド3分などのプログラムも組めます。
負傷タイムカウント中は、得点のかわりに負傷タイムの合計をアップカウントで表示します。
負傷タイムにはあらかじめ120秒がセットされています。



試合時間タイマー/負傷タイマー/得点操作

操作手順	キー操作			モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(負傷タイム)	スコア	
1, 試合時間に合わせてください(例: 3分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	分 ×3回 リセット			
休憩ピリオドがある場合 ① 休憩時間を入力してください (例: 30秒) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	秒 押し続け リセット			
② 第2ピリオド試合時間を入力してください (例: 3分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー (最大9種類の時間を設定することができます)	分 ×3回 リセット			
2, 負傷タイムの上限時間(秒)を入力してください (例: 120秒のまま) サブタイマー: 秒+1、秒-1キー		秒 リセット		
負傷タイムの途中経過 ① 何秒ごとにブザーを鳴らすか、入力してください(例: 30秒ごと) サブタイマー: 秒+1、秒-1キー		秒 押し続け リセット		 ビッ
3, プログラム終了 表示上段が試合時間、下段が得点表示になります	リセット			
4, スタート				 :
5, 左選手が3点取りました			左・得点 ×3回	
6, 左選手負傷 試合時間タイマー ストップ 負傷タイマー表示に切り換えます スコア: ◀▶キー 負傷タイマー スタート 30秒ごとに短いブザーが鳴ります				 : ビッ

操作手順	キー操作			モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(負傷タイム)	スコア	
合計で120秒経過 ① 試合終了				
② 得点表示に戻します				
7, 試合再開 表示下段が得点表示に戻ります				 :
8, 試合時間経過 休憩、第2ピリオドの設定がある場合は、 ひきつづき休憩時間が表示されますので、 スタートストップキースタートしてください。				 :
延長戦になる場合 ① 延長時間に合わせてください (例2分)	分 ×2回			
② スタート				 :
③ 延長時間経過				 :
9, 試合時間に戻します 負傷タイムも0に戻ります				
10, 得点を0対0に戻します				

試合時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、タイマーの **分+1** **分-1** **秒+1** **秒-1** キーで訂正してください。

負傷タイム時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、訂正したい側の選手の **◀ ▶** キーを押し、負傷タイマーの **秒+1** **秒-1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1の要領で設定しなおしてください。

負傷タイム時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にサブタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順2の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

F07 ボクシング

[タイマー] 試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[スコア] ラウンド数(最大99)
[サブタイマー] _____

試合時間(ボックスタイムとインターバルタイム)と現在のラウンド数を表示します。






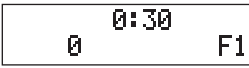




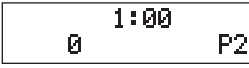








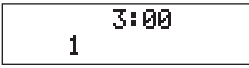


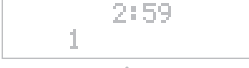


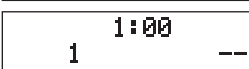



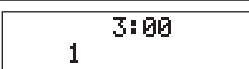
試合時間タイマー

3:00

3

ラウンド数

試合時間タイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(ラウンド)	
1, プログラム1(P1)にボックスタイムを入力してください(例: 3分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー 表示が予鈴を表すF1に変わります	分  ×3回 		 
2, 予鈴を鳴らす場合(ラストラッシュタイム設定) 予鈴を鳴らす時間に合わせてください(例: 30秒) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	秒  押し続け		
3, 予鈴設定モードから抜け出します 表示がプログラム2を表すP2に変わります			
4, プログラム2(P2)にインターバルタイムを入力してください(例: 1分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー 表示が予鈴を表すF2に変わります	分  		 
5, 予鈴を鳴らす場合 予鈴を鳴らす時間に合わせてください(例: 5秒) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	秒  ×5回		
6, 予鈴設定モードから抜け出します			
7, ラウンド数を設定する場合 (しない場合はエンドレス)希望の回数に合わせてください(例: 3回) 回数+1、回数-1キー		秒  ×3回	
8, プログラムセット終了	 ※省略可		
9, スタート 表示部下段左に現在のラウンド数が表示されます インターバルに入ると表示部下段右下に―が表示されます			  ⋮  ⋮   
10, 試合終了			
11, 試合時間に戻します			

試合時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、タイマーの **分+1** **分-1** **秒+1** **秒-1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1~8の要領で設定しなおしてください。

F08 フェンシング

[タイマー] タイマー(設定最大99分59秒)
[スコア] 得点(最大199)
[サブタイマー] _____



タイマー操作

操作手順	キー操作	モニター表示
	タイマー	
1, 設定時間に合わせてください(例: 6分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	分 ×6回	
2, 予鈴を鳴らす場合		
① 設定時間をメモリーします		
② 予鈴時間に合わせてください (例: 1分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	分	
③ 予鈴時間をメモリーします (スタート後、予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)		ビッ!
④ ご希望に応じてその他の予鈴時間を ②~③の要領でセットしてください (最大10点)		
3, スタート「アレ」 設定時間がメモリーされます (予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)		 :
4, 中断「アルト」		
5, 再開「アレ」		 :
6, 設定時間経過		ビー!
7, 設定時間に戻します		

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、タイマーの **分+1** **分-1** **秒+1** **秒-1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1~2の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

得点操作

操作手順	キー操作	モニター表示
	スコア	
1, 左選手が、1本取りました	左・得点 	
2, 右選手が、1本取りました	右・得点 	
3, 右選手が、1本取りました	右・得点 	
4, 0対0に戻します		

F09 プログラムタイマー

[タイマー] タイマー(設定最大99分59秒)

[スコア] -----

[サブタイマー] 繰り返し回数(設定最大99回)

最大9種類の時間を連続設定(プログラム)できるタイマーです。



タイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	タイマー(試合時間)	サブタイマー(繰り返し回数)	
1, プログラム1(P1)を希望の時間に合わせてください(例: 3分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	分 ×3回		
2, プログラム1の時間をメモリーします プログラム番号がP2にかかります			
3, プログラム2(P2)を希望の時間に合わせてください(例: 1分) タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー	分		
4, プログラム2の時間をメモリーします プログラム番号がP3にかかります			
5, ご希望に応じてプログラム3以降を1~4の要領でセットしてください(最大9プログラム)			
6, 繰り返し回数を設定する場合(しない場合はエンドレス)希望の回数に合わせてください(例: 3回) サブタイマー: 秒数+1、秒数-1キー		秒 ×3回	
7, プログラムセット終了	※省略可		
8, スタート プログラム1のカウントダウンがスタートし、0:00になるとブザーが鳴り、引き続きプログラム2のカウントダウンが行われます プログラムのひとまわりを1回とかぞえ、現在の繰り返し回数が表示部下段左に表示されます			 : : : 3回繰り返してストップ
9, プログラムの最初に戻します			

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作、タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、タイマーの **分+1** **分-1** **秒+1** **秒-1** キーで訂正してください。

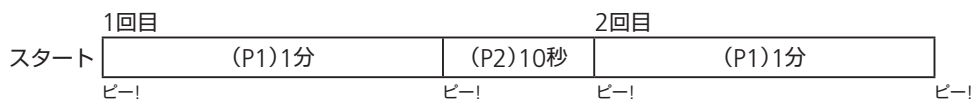
時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1~7の要領で設定しなおしてください。

最後の休憩時間をなくしたいとき

操作手順8(24ページ)の前に得点 **クリア** キーを押してください。

(例)プログラム1(P1)にダッシュ1分を、プログラム2(P2)に休憩10秒を設定し、繰り返し回数を2回にした場合



となり、2回目のP2(休憩10秒)はカウントされずにストップします

F10 ペースメーカー

[タイマー] ペース
 [スコア] -----
 [サブタイマー] 繰り返し回数(最大9999回)
 テンポ(早さ)や拍子を自由に設定して、ベース音を鳴らせます。

繰り返し回数

120	1 25	4
テンポ(設定最大255回/分)	拍子(設定最大9拍子)	

ペースメーカー操作

操作手順	キー操作		モニター表示																																																			
	タイマー(ペース)	サブタイマー(繰り返し回数)																																																				
1, ご希望のテンポ(早さ)に合わせてください※1 (例: 130回/分) タイマー: 秒+1、秒-1キー	秒 ×10回		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"></td> <td style="width: 40%; text-align: center;">0</td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>		0		130	1	2																																													
	0																																																					
130	1	2																																																				
2, ご希望の拍子に合わせてください(例: 2拍子) タイマー: 分+1、分-1キー	分		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"></td> <td style="width: 40%; text-align: center;">0</td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>		0		130	2	2																																													
	0																																																					
130	2	2																																																				
3, 繰り返し回数を設定する場合(しない場合はエンドレス)希望の回数に合わせてください(例: 100回) サブタイマー: 秒+1、秒-1キー		秒 押し続け	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"></td> <td style="width: 40%; text-align: center;">1 00</td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>		1 00		130	2	2																																													
	1 00																																																					
130	2	2																																																				
4, スタート 繰り返し回数の設定がメモリーされます 回数は拍子の頭を1回とかぞえ、表示部上段にカウントアップ表示されます テンポ、拍子の変更は常時受け付けます			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"></td> <td style="width: 40%; text-align: center;">1</td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">⋮</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">1</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">⋮</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">⋮</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">⋮</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">⋮</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table> <p style="font-size: small; margin-top: 5px;">100回繰り返ししてストップ</p>		1		130	2	2		⋮			1		130	2	2		⋮			2		130	2	2		⋮			2		130	2	2		⋮			2		130	2	2		⋮			2		130	2	2
	1																																																					
130	2	2																																																				
	⋮																																																					
	1																																																					
130	2	2																																																				
	⋮																																																					
	2																																																					
130	2	2																																																				
	⋮																																																					
	2																																																					
130	2	2																																																				
	⋮																																																					
	2																																																					
130	2	2																																																				
	⋮																																																					
	2																																																					
130	2	2																																																				
5, 回数を0に戻します			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"></td> <td style="width: 40%; text-align: center;">0</td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>		0		130	2	2																																													
	0																																																					
130	2	2																																																				

※1 表示部のテンポ表示は、200以上の設定のとき百の位の下半分が消灯します。

早送りキー操作、ブザー操作、カウントアップダウン切り換え操作は7ページをご覧ください。

F11 ストップウォッチ

[タイマー] ストップウォッチ(最大199時間59分59秒99)
[スコア] -----
[サブタイマー] -----

分 秒
24:58
1 98
時 1/100秒

ストップウォッチ操作

操作手順	キー操作	モニター表示
	タイマー	
1, スタート		00:00 00 00:00 01 ⋮
2, ストップ		24:58 98
3, 00:00に戻します		00:00 00

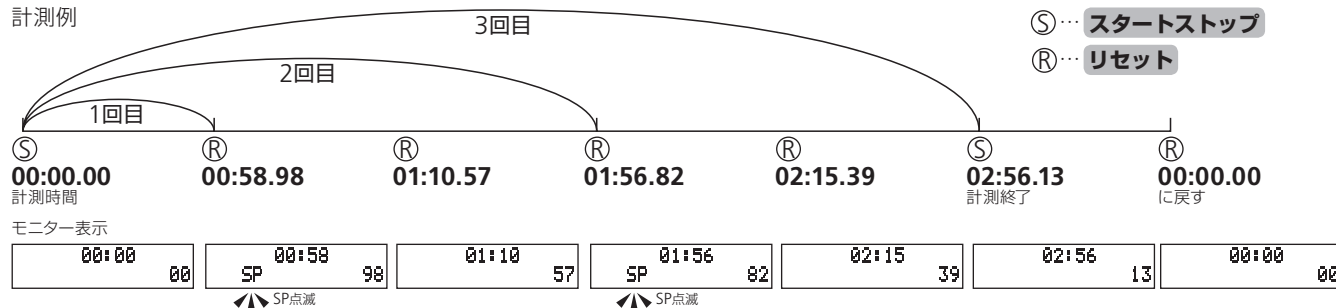
測定時間が200時間を超えると、引き続き00:00.00よりカウントを続けます。

スタート時にブザーを鳴らしたいとき

ブザー切換 キーを押して、ブザー音の設定をしてください。

スプリット(途中経過時間計測)

計測例



時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に、スコア左 **+** **-** キーで時を、タイマー **分+1** **分-1** キーで分を、タイマー **秒+1** **秒-1** キーで秒を訂正してください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作は7~8ページをご覧ください。

7 故障かな、と思ったら

修理を依頼される前に、次の点をもう一度ご確認ください。

症状	ご確認ください。	使用を再開する時
点灯しない	●電源プラグがコンセントに、しっかり差し込まれていますか？	●しっかり差し込んでください。
	●電源コードが断線していませんか？	●交換してください。電源コードPW05C3
途中で0に戻るでたらめな表示をする	●電源を瞬間的にON/OFFしませんでしたか？ (電源が瞬間的に落ちたり、大きなノイズがのると動作がおかしくなることがあります)	●一度電源を切って、5秒以上の間隔をあけてから、もう一度電源を入れてください。 ●タイマー クリア キーを5秒以上押し続けてオールリセットを行ってください。
キーを受けない	●2つ以上のキーを同時に押ししていませんか？	●キーは1つずつ押してください。
	●子機として使用していませんか？	● 親機 キーを押してください。
子機が親機と同じ表示をしない	● 親機 キーを押しましたか？	●操作するデジタイマ格技(UX0110K)の 親機 キーを押してください。
	●通信ケーブルが抜けていませんか？	●通信ケーブルを接続してください。

上記以外の異常がある場合は、使用を中止し、電源プラグを抜いてから、販売店に点検、修理をご相談ください。

長年ご使用の際は、点検を

このような症状はありませんか？

- 電源コード、プラグが非常に熱い。
- 煙が出たり、焦げ臭いにおいがする。
- 本体の一部に割れやゆるみ、がたつきがある
- 本体に触ると、ビリビリ電気を感ずる。
- その他、異常や故障がある



ご使用中止

このような症状の時は、故障や事故防止のため、電源を切り、コンセントから電源プラグを抜いて、販売店に点検や修理をご相談ください。

デジタイマ格技(UX0110K) 商品仕様

サイズ、重量：幅71.5×奥行24×高さ38cm、5kg
 数字高さ 上段：14cm、下段：13cm
 表示： 白色LED、赤色LED、黄色LED
 電源： AC100V 50/60Hz
 最大消費電力：60W

材質： ABS樹脂
 付属品： 選手色ステッカー 赤、青、白 各1枚、電源コード(PW05C3)1本、取扱説明書
 生産国： 日本/ Made in Japan
 ※品質向上のため、予告なく仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。

※製品の機能を維持するために必要な補修用性能部品の最低保有期間は、製造打ち切り後7年です。

保証書

本保証書は下記の保証規定の内容により、無料で修理および調整を行うことお約束するものです。

品名 / 品番 **デジタイマ格技 / UX0110K**
 保証期間 **お買い上げ日より6か月**
 お買い上げ日 _____
 販売店名 _____

お名前 _____
 ご住所 _____
 お電話番号 (_____) _____
 発売元 株式会社 **モルテン**
 東京都墨田区横川五丁目5-7
 電話 03-3625-8302 www.molten.co.jp

保証規定
 ■保証期間中に、お客様の正常なご使用状態で万一故障した場合は、本保証書に記載された保証規定にしたがい、無償で修理させていただきますので、製品と本保証書をご持参、ご提示の上お買い上げの販売店にご依頼ください。※本保証書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。
 ■この保証書は国内で使用される場合だけ有効です。
 This warranty shall be valid only in Japan.

■保証期間内でも、以下の場合は有償修理となります。
 1,保証書のご提示がない場合 2,保証書にお買い上げ年月日、お客様名、販売店名の記入がない場合、または字句を書き換えられた場合 3,使用者側での輸送、移動時の落下などお取り扱いが適当でないために生じた故障、損傷の場合 4,説明書に記載の使用法および注意に反するお取り扱い、または不良な修理や改造による故障、損傷 5,火災や天災、異常電圧など、外部に要因がある場合