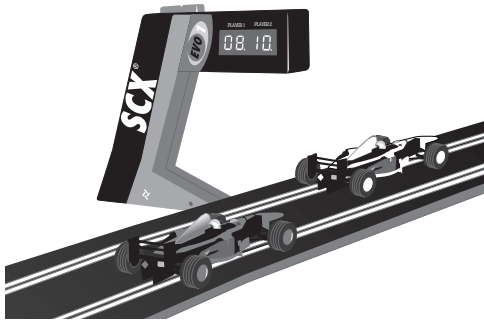




**EVO 1 Electronic lapcounter**  
**Conta-giros electrónico EVO 1**  
**Cuentavueltas electrónico EVO 1**  
**Contagiri elettronico EVO 1**  
**Elektronischer Umdrehungszähler EVO 1**  
**Compte-tours électronique EVO 1**  
**ラップカウンター EVO 1**  
**电子计数器 EVO 1**



Contents / Conteúdo / Contenido / Contenuto / Inhalt / Contenu / 内容物 / 内容



Cars not included / Carros nao incluídos / Coches no incluidos



DESIGNED IN EUROPE. MADE IN CHINA.  
PROJETADO EM EUROPA. FABRICADO EM CHINA.  
DISEÑADO EN EUROPA. FABRICADO EN CHINA.  
PROGETTATO IN EUROPE. FABBRICATO IN CHINA.  
ENTWORFEN IN EUROPE. IN CHINA HERGESTELLT.  
CONÇU IN EUROPE. FABRIQUÉ EN CHINA.  
ヨーロッパ設計 中国製  
欧洲设计 中国制造

REF: **88030**

EVO 1 ELECTRONIC LAPCOUNTER

© TecniToys, 2003. All rights reserved.

# Instructions / Instruções / Instrucciones / Istruzioni Anleitung / Instructions / 使用法 / 使用说明



- IMPORTANT: For this device to operate properly it is essential that a transformer with the TecniToys logo is used.
- IMPORTANTE: Para o bom funcionamento deste aparelho, é imprescindível utilizar um transformador da marca TecniToys.
- IMPORTANTE: Para el buen funcionamiento de este aparato, es imprescindible utilizar un transformador que vaya marcado con el logo TecniToys.
- IMPORTANTE: Per un corretto funzionamento di questo dispositivo è indispensabile utilizzare un trasformatore marcato con il logo TecniToys.
- WICHTIG: Zum einwandfreien Funktionieren dieses Geräts ist es unerlässlich einen Transformator, der mit dem Logo TecniToys markiert ist, zu verwenden.
- IMPORTANT: Pour le bon fonctionnement de cet appareil, il est indispensable d'utiliser un transformateur sur lequel figure le logo TecniToys.

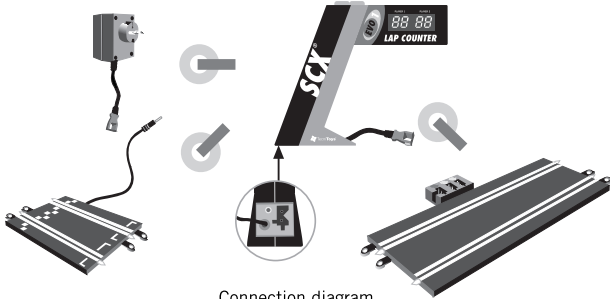
- 重要: "SCX スロットカーを正しく走行させる為には、必ずテクニトイのロゴマーク入りのトランスをご使用下さい。"
- 注意: 为了产品的正常运行, 请务必使用带有TECNITOYS标签的变压电源。

**IMPORTANT:** Do not plug in the transformer to the mains supply until all the connections have been made.  
**IMPORTANTE:** Não ligar o transformador à rede até completar todas as ligações.  
**IMPORTANTE:** No enchufar el transformador a la red hasta completar todas las conexiones.  
**IMPORTANTE:** Non inserire il trasformatore alla corrente prima di aver finito di collegare tutte le parti.  
**WICHTIG:** Den Transformator erst ans Netz anschließen, wenn alle Verbindungen hergestellt sind.  
**IMPORTANT:** Ne pas brancher le transformateur tant que toutes les conexions n'ont pas été complétées.  
**重要:** すべての結線を終えるまで、ネットへのトランスを接続しないでください。

**注意:** 请勿在所有线路或配件连接完成前插上电源。

## 1

Simple connection.  
 Ligação simples.  
 Conexión simple.  
 Collegamento semplice.  
 Einfache Verbindung.  
 Connexion simple.  
 シングル コネクション  
**简易安装**

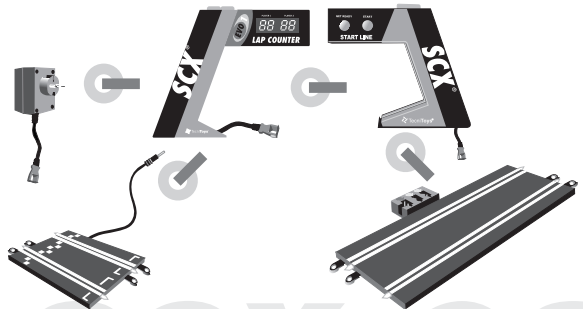


Connection diagram.  
 Esquema de ligação.  
 Detalle de conexión.  
 Particolare del collegamento  
 Ausschnitt der Verbindung.  
 Détail de la connexion.

**接続図**  
**连接指示图**

## 2

Connection Lapcounter + Stop light.  
 Ligação Contavoltas + semáforo.  
 Conexión Cuentavueeltas+Semaforo.  
 Collegamento Contagiri + Semaforo.  
 Verbindung Rundenzähler + Ampel.  
 Connexion du compte-tours + Feu rouge.  
 ラップカウンターコネクション + 信号機  
**计圈器+起动灯塔**



# Instructions / Instruções / Instrucciones / Istruzioni Anleitung / Instructions / 使用法 / 使用说明

## 3

Connection with other accessories.

Ligação com outros acessórios (ordem recomendada).

Conexión con otros accesorios (orden recomendado).

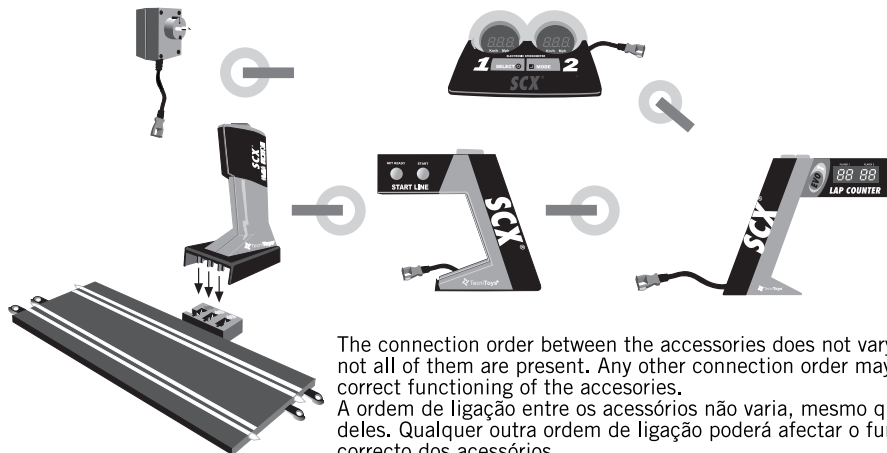
Collegamento con altri accessori (ordine raccomandato).

Verbindung mit anderen Zubehörteilen (empfohlene Reihenfolge).

Connexion à d'autres accessoires (ordre recommandé).

他アクセサリとのコネクション (推薦順序)

连接其它配件(推荐顺序)



The connection order between the accessories does not vary even when not all of them are present. Any other connection order may affect the correct functioning of the accessories.

A ordem de ligação entre os acessórios não varia, mesmo que falte um deles. Qualquer outra ordem de ligação poderá afectar o funcionamento correcto dos acessórios.

El orden de conexión entre los accesorios no varía aunque falte alguno de ellos. Cualquier otro orden de conexión puede afectar el correcto funcionamiento de los accesorios.

L'ordine dei collegamenti tra i vari accessori non cambia, anche se manca qualche accessorio. Qualsiasi altro ordine nei collegamenti può impedire il corretto funzionamento degli accessori.

Die Reihenfolge der Verbindungen der einzelnen Zubehörteile ändert sich nicht, selbst wenn ein Teil fehlen sollte. Jede andere Reihenfolge bei den Verbindungen könnte den funktionsfähigen Betrieb der Zubehörteile beeinträchtigen.

L'ordre de connexion entre les accessoires ne change pas même s'il en manque un. Tout autre ordre de connexion peut affecter le fonctionnement correct des accessoires.

アクセサリ間の接続順序は、足りないアクセサリがあっても同じです。接続順序を変えるとアクセサリの正しい機能に影響を与える可能性があります。

其它配件的连接顺序并不因为如未全部配置而改变, 任何其它的未按推荐顺序的连接均有可能影响配件的正常工作。

## 4

Track connection.

Fixação com a pista.

Fijación con la pista.

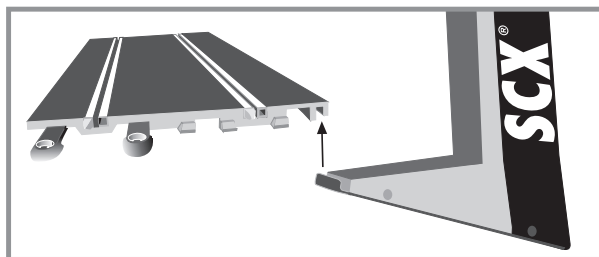
Atacco alla pista.

Befestigung an der Piste.

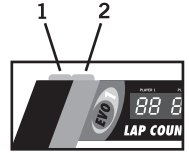
Fixation à la piste.

コースの取り付け

连接轨道



## 5 FUNCTIONING



The EVO 1 Electronic Lapcounter lets you record laps in two different ways:

### Mode 1: Count laps forward

This mode lets you start from 0 and count up to 199 laps. When you reach 99 laps, the counter starts again from zero, but a red spot appears on the display to show that you have done over 99 laps. From lap no. 100 onwards the red spot does not disappear.

Operation:

- When you plug in the EVO 1 Electronic Lapcounter the display reads "-- --". As soon as the cars cross the starting line the display will show "00 00".
- When you finish the race and you want to start again from zero, press button no. 2.

### Mode 2: Countdown

This mode lets you programme in a specific number of laps for a race. For example, you can set a 10-lap race so that each time the cars pass the finishing line the counter counts down one lap, until one of the cars wins the race by reaching 0 first.

Operation:

- The maximum number of laps is 99.
- After plugging in the EVO 1 Electronic Lapcounter, press button no. 1 and the display will read "nu 00".
- Set the number of laps you want the race to last by pressing button no. 2. For example, if you want a 20-lap race you have to press button no. 2 twenty times, so that the display reads "nu 20".
- Press button no. 1 to confirm the number of laps. The display will then read "-- --" and the EVO 1 Electronic Lapcounter is ready to start the race.
- When the cars cross the starting line, the display will read "20 20", and every time the cars cross the line the counter will count down one lap, until the first car reaches 00. At that moment the counter will stop and flash 00. The counter for the second car will continue to work until it also reaches 00, but will then show continuously, not flashing like the winner.

To begin another race:

- Once the race is over, if you want to have another, simply press button no. 1 twice. The first time, the display will read "nu 20" and allow you to change the number of laps. By pressing a second time you confirm the number of laps and start the new race displaying "-- --".
- If you want the new race to count the laps forward, just press button no. 2. The display will read "-- --" and you are ready to go.

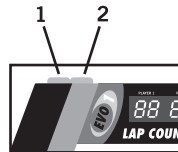
### Lap counter + Stop light

1. Place the cars on the starting line.
2. Decide which option you wish to set on the EVO 1 electronic Lapcounter (to count laps up or down).
3. Press the Stop light button.

The following sequence will appear on the screen, during which there is no live current on the track:

- a) Long red light with beep.
- b) Short red light with beep.
- c) Short red light with 2 beeps.
- d) Short red light with 3 beeps.
- e) Green light with beep = Start of race.

## 5 FUNCIONAMIENTO



El Cuentavueltas Electrónico EVO 1 te ofrece la posibilidad de contar las vueltas de 2 formas diferentes:

**1ª posibilidad:** Contar las vueltas hacia delante

Esta modalidad te da la posibilidad de empezar desde 0 hasta 199 vueltas. Cuando se llega a 99 vueltas, el marcador empieza de nuevo con 0 pero sale un punto rojo en la pantalla que te indica que has dado la vuelta al marcador. A partir de la vuelta nº 100 en adelante, el punto rojo no desaparece.

Funcionamiento:

- Cuando enchufas el Cuentavueltas Electrónico EVO 1, el marcador muestra "-- --". Justo cuando los coches pasan por la línea de salida, el marcador muestra "00 00".
- Cuando acabes la carrera y quieras empezar de nuevo desde 0, debes pulsar el botón nº 2.

**2ª posibilidad:** Cuenta atrás

Esta modalidad te da la posibilidad de programar una carrera a un número concreto de vueltas. Por ejemplo, puedes programar una carrera a 10 vueltas, y cada vez que los coches pasan por línea de meta, el marcador va descontando 1 vuelta, hasta que uno de los dos coches llegue primero a 0 y gane la carrera.

Funcionamiento:

- El número máximo de vueltas es 99.
- Después de enchufar el Cuentavueltas Electrónico EVO 1, pulsar el botón nº 1 y el marcador mostrará "nu 00"
- Pulsando el botón nº 2, se va programando el número de vueltas que quieres hacer en la carrera. Por ejemplo, si quieres hacer una carrera a 20 vueltas, deberás pulsar 20 veces el botón nº 2, y el marcador mostrará "nu 20".
- Debes presionar el botón nº 1 para confirmar el número de vueltas. Entonces el marcador mostrará "-- --" y el Cuentavueltas Electrónico EVO 1 estará listo para empezar la carrera.
- Cuando los coches pasen por la línea de salida, el marcador mostrará "20 20", y cada vez que los coches pasen por línea de meta, el marcador irá descontando una vuelta, hasta que el primer coche llegue a 00. En este momento ese marcador se detendrá y mostrará el 00 de forma intermitente. El marcador del segundo coche seguirá funcionando hasta que llegue también a 00, pero se quedará fijo, no intermitente como el ganador.

Volver a empezar otra carrera:

- Acabada la carrera, si queremos empezar otra, solo debemos pulsar el botón nº 1 dos veces. La primera vez el marcador mostrará "nu 20" y permitirá que se cambie el número de vueltas. Con la segunda pulsación, confirmamos el número de vueltas y empieza la nueva carrera mostrando "-- --"
- Si quieres que la carrera que vas a empezar sea contando las vueltas hacia delante, solo tienes que pulsar el botón nº2. El marcador mostrará "-- --" y ya podrás empezar a jugar.

### Cuentavueltas + Semáforo

1. Colocar los coches en la línea de salida.
2. Decidir que opción deseas programar en el Cuentavueltas electrónico EVO 1 (que cuente las vueltas hacia delante o hacia atrás).
3. Apretar el botón del Semáforo.
  - Apreserá la siguiente secuencia, durante la cual no hay corriente en la pista:
    - a) Luz roja larga con pitido.
    - b) Luz roja corta con pitido.
    - c) Luz roja corta con 2 pitidos.
    - d) Luz roja corta con 3 pitidos.
    - e) Luz verde con pitido = Inicio de carrera.

## 5 FONCTIONNEMENT

Le Compte-tours Électronique EVO 1 te permet de compter les tours de 2 manières différentes :

**1<sup>ère</sup> possibilité :** cumuler le nombre de tours

Cette modalité permet de commencer depuis 0 jusqu'à 199 tours. En arrivant à 99 tours, l'écran commence à nouveau à 0, en affichant un point rouge qui indique que tu as fait le tour du compteur. A partir du 100<sup>ème</sup> tour et au-delà, le point rouge ne disparaît plus.

Fonctionnement :

- En branchant le Compte-tours Électronique EVO 1, l'écran indique " -- -- ". Juste lorsque les voitures passent la ligne de départ, l'écran indique "00 00".
- A la fin de la course, si tu veux commencer à nouveau à partir de 0, appuies sur le bouton n°2.

**2<sup>ème</sup> possibilité :** compte à rebours

Cette modalité te donne la possibilité de programmer une course pour un nombre concret de tours. Par exemple, tu peux programmer une course de 10 tours, et chaque fois que les voitures passent la ligne d'arrivée, l'écran décomptera 1 tour, jusqu'à ce que l'une des deux voitures arrive la première à 0 et gagne la course.

Fonctionnement :

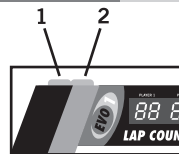
- Le nombre maximum de tours est 99.
- Après avoir branché le Compte-tours Électronique EVO 1, appuie sur le bouton n°1 et l'écran indiquera "nu 00".
- En appuyant sur le bouton n°2, tu pourras programmer le nombre de tours de ton choix. Par exemple, si tu veux faire une course de 20 tours, tu devras appuyer 20 fois sur le bouton n°2 et l'écran indiquera "nu 20".
- Appuie sur le bouton n°1 pour confirmer le nombre de tours. L'écran affichera alors " -- -- " et le Compte-tours Électronique EVO 1 sera prêt pour commencer la course.
- Lorsque les voitures passeront la ligne de départ, l'écran indiquera "20 20", et chaque fois qu'elles passeront la ligne d'arrivée, l'écran décomptera un tour jusqu'à ce qu'une première voiture arrive à «É00É». A ce moment, le compteur s'arrêtera et l'indication «É00É» clignotera à l'écran. Le compteur de la deuxième voiture continuera à fonctionner jusqu'à ce qu'il arrive également à «É00É». A l'inverse du compteur du gagnant, il ne clignotera pas.

Commencer une autre course :

- Après avoir terminé une course, si tu souhaites en commencer une autre, il suffit d'appuyer deux fois sur le bouton n°1. La première fois, l'écran indiquera "nu 20" et permettra de changer le nombre de tours. En appuyant une deuxième fois, le nombre de tours sera confirmé et la nouvelle course pourra commencer ; l'écran indique alors " -- -- ".
- Si, avant de commencer une course, tu préfères que le nombre de tours soit cumulé, il suffit d'appuyer sur le bouton n°2. L'écran indiquera " -- -- " et tu pourras commencer à jouer.

Compte-tours + Feu rouge

1. Placer les voitures sur la ligne de départ.
2. Choisir l'option que l'on souhaite programmer pour le compte-tours électronique EVO 1 (le faire fonctionner en cumulant les tours ou en mode compte à rebours).
3. Appuyer sur le bouton du Feu rouge. La séquence suivante apparaîtra :  
au cours de celle-ci il n'y a pas de courant sur la piste :
  - a) Lumière rouge longue avec coup de sifflet.
  - b) Lumière rouge courte avec coup de sifflet.
  - c) Lumière rouge courte avec 2 coups de sifflet.
  - d) Lumière rouge courte avec 3 coups de sifflet.
  - e) Lumière verte avec coup de sifflet = Début de la course.



# Instructions / Instruções / Instrucciones / Istruzioni Anleitung / Instructions / 使用法 / 使用说明

## 6

### SOLUTION TO POSSIBLE PROBLEMS

#### Problem

The Lap counters are lit up but do not count the laps.

#### Solution

Check the connection between the Lap counter and the contact track.

#### Problem

The Lap counters do not light up.

#### Solution

Check the connection between the mains supply transformer and the Lap counter.

#### Problem

The Lap counter works but the cars do not.

#### Solution

Check the connection between the Lap counter and the track. Disconnect the transformer and check that there is nothing metallic on the track that could cause a short-circuit.

### SOLUCIÓN DE POSIBLES PROBLEMAS

#### Problema

Los marcadores están encendidos pero no cuenta las vueltas.

#### Solución

Verificar la conexión entre el Cuentavueltas y la pista de contactos.

#### Problema

Los marcadores no se encienden.

#### Solución

Verificar la conexión del transformador a la red y al Cuentavueltas.

#### Problema

El Cuentavueltas funciona pero los coches no.

#### Solución

Verificar la conexión del Cuentavueltas a la pista. Desconectar el transformador y verificar que no exista ningún objeto metálico en la pista que pueda provocar cortocircuito.

### LÖSUNG MÖGLICHER PROBLEME

#### Problem

Die Zähler sind eingeschaltet, sie zählen aber die Runden nicht.

#### Lösung

Die Verbindung zwischen dem Rundenzähler und Rennbahnkontakte.

#### Problem

Die Zähler lassen sich nicht einschalten.

#### Lösung

Die Verbindung zwischen Transformator und Netz und zwischen Transformator und Rundenzähler überprüfen.

#### Problem

Der Rundenzähler funktioniert, aber die Wagen nicht.

#### Lösung

Die Verbindung zwischen dem Rundenzähler und der Piste überprüfen. Den Transformator ausschalten und überprüfen, ob Metallteile auf der Piste liegen, die einen Kurzschluss auslösen könnten.

### トラブルシューティング

#### 問題

電光指示は点いているのに周をカウントしない。

#### 解決法

ラップカウンターと接続用コース間の接続を確認する。

#### 問題

電光指示が点灯しない。

#### 解決法

ネットとラップカウンターへのトランスの接続を確認する。

#### 問題

ラップカウンターは機能しているのに、車が機能しない。

#### 解決法

ラップカウンターからコースへの接続を確認する。トランスを切り、コースにショートを起こす金属製の物がなくどうかを確認する。

### SOLUÇÃO DE POSSÍVEIS PROBLEMAS

#### Problema

Os marcadores estão acesos mas as voltas não são contadas.

#### Solução

Verificar a ligação entre o Contavueltas e a pista de contactos.

#### Problema

Os marcadores não se acendem.

#### Solução

Verificar a ligação do transformador à rede e ao Contavueltas.

#### Problema

O Contavueltas funciona, mas os carros não.

#### Solução

Verificar a ligação do Contavueltas e a pista. Desligar o transformador e verificar que não exista nenhum objecto metálico na pista que possa causar um curto-circuito.

### SOLUZIONE A POSSIBILI PROBLEMI

#### Problema

I tabelloni sono accesi ma non contano i giri

#### Soluzione

Verificare il collegamento tra il contagiri e la pista corta di contatti.

#### Problema

I tabelloni non si accendono.

#### Soluzione

Verificare il collegamento del trasformatore alla corrente e al contagiri.

#### Problema

Il contagiri funziona, ma non funzionano le macchine.

#### Soluzione

Verificare il collegamento tra il contagiri e la pista. Staccare il trasformatore dalla corrente e controllare che sulla pista non ci sia nessun oggetto metallico che possa provocare un cortocircuito.

### SOLUTION D'EVENTUELS PROBLEMES

#### Problème

Les tableaux d'affichage sont allumés mais ils ne comptent pas les tours.

#### Solution

Vérifier la connexion entre le Compte-tours et la piste courte de connexion.

#### Problème

Les tableaux d'affichage ne s'allument pas.

#### Solution

Vérifier la connexion du transformateur au réseau et au piste de contact.

#### Problème

Le Compte-tours fonctionne mais les voitures ne fonctionnent pas.

#### Solution

Vérifier la connexion du Compte-tours à la piste. Déconnecter le transformateur et vérifier qu'il n'y a aucun objet métallique sur la piste pouvant provoquer un court-circuit.

### 解決可能出现的问题

#### 问题

计圈器灯亮了,但未计圈

#### 解决办法

检查计圈器是否与连接轨道连接好

#### 问题

计圈器指示灯不亮

#### 解决办法

检查计圈器与变压供电电源的连接是否松脱

#### 问题

计圈器工作,但赛车不工作

#### 解决办法

检查计圈器和轨道的连接是否正常,并拔下变压供电电源,检查是否有金属物品在轨道上造成的短路。