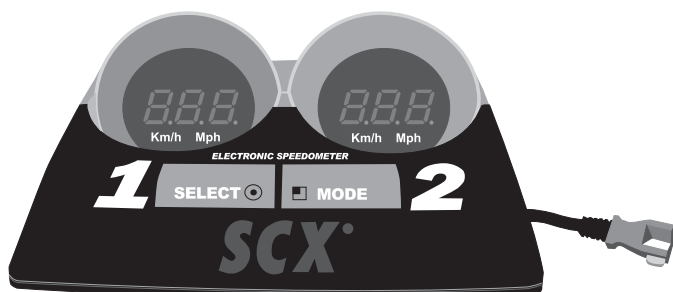




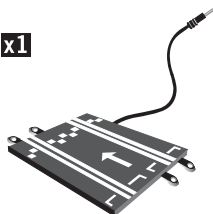
Electronic Speedometer
Velocímetro Electrónico
Cuentakilómetros Electrónico
Tachimetro Elettronico
Elektronischer Geschwindigkeitsmesser
Indicateur de vitesse Électronique

電子走行距離計



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

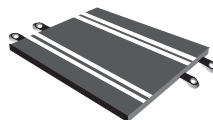
x1



x1



x1



DESIGNED IN EUROPE. MADE IN CHINA.
 PROJETO EN EUROPA. FABRICADO EN 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

REF. 88090

ELECTRONIC SPEEDOMETER

© TecniToys, 2002. All rights reserved.

Instructions / Instruções / Instrucciones / Istruzioni Anleitung / Instructions / 使用法

• IN THE RACE

- Speed reached on each lap.
- Maximum speed during the race.

AT THE END OF THE RACE

- Maximum speed reached during the race.
- Average race speed.
- Distance covered in miles or kilometres.

• DURANTE A CORRIDA

- Velocidade atingida em cada volta.
- Velocidade máxima durante a corrida.

AO TERMINAR A CORRIDA

- Velocidade máxima atingida durante a corrida.
- Velocidade média da corrida.
- Distância percorrida em milhas e quilómetros.

• EN CARRERA

- Velocidad alcanzada en cada vuelta.
- Velocidad máxima durante la carrera.

AL FINALIZAR LA CARRERA

- Velocidad máxima alcanzada en la carrera.
- Velocidad media de carrera.
- Distancia recorrida en millas y kilómetros.

• IN CORSA

- Velocità raggiunta ad ogni giro.
- Velocità massima durante la corsa.

AL TERMINE DELLA CORSA

- Velocità massima raggiunta durante la corsa.
- Velocità media della corsa.
- Distanza percorsa in miglia e in chilometri.

• WÄHREND DES RENNENS

- In jeder Runde erreichte Geschwindigkeit.
- Höchstgeschwindigkeit während des Rennens.

NACH DEM RENNEN

- Im Rennen erreichte Höchstgeschwindigkeit.
- Durchschnittliche Geschwindigkeit des Rennens.
- In Meilen und Kilometern zurückgelegte Strecke.

• EN COURSE

- Vitesse atteinte à chaque tour.
- Vitesse maximum pendant la course.

A LA FIN DE LA COURSE

- Vitesse maximum atteinte pendant la course.
- Vitesse moyenne de course.
- Distance parcourue en milles et kilomètres.

走行時

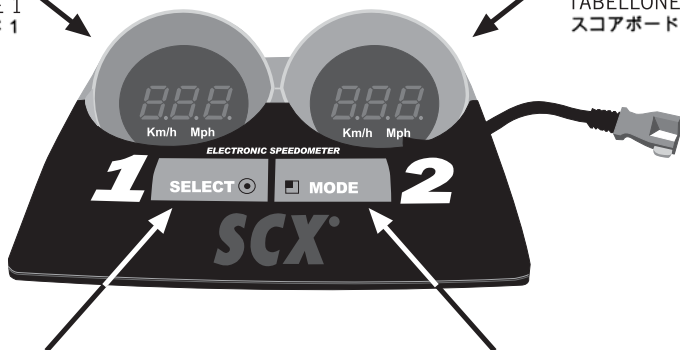
- 周ごとに達したスピード
- 競技中の最高速度

競技終了時

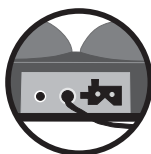
- 競技中に達した最高速度
- 競技平均速度
- マイルとキロによる走行距離

DISPLAY 1
MARCADOR 1
TABELLONE 1
スコアボード 1

DISPLAY 2
MARCADOR 2
TABELLONE 2
スコアボード 2



SELECT KEY
TECLA SELECT
TASTO SELECT
セレクトボタン



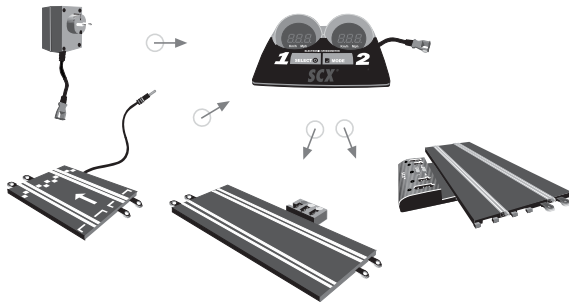
MODE KEY
TECLA MODE
TASTO MODE
モードボタン

Instructions / Instruções / Instrucciones / Istruzioni Anleitung / Instructions / 使用法

- **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 attaccare il trasformatore alla corrente prima di aver terminato tutti i collegamenti.
- **Wichtig:** Den Transformator erst ans Netz anschließen, wenn alle Verbindungen hergestellt sind.
- **Important:** Ne pas brancher le transformateur au réseau tant que toutes les connexions 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。

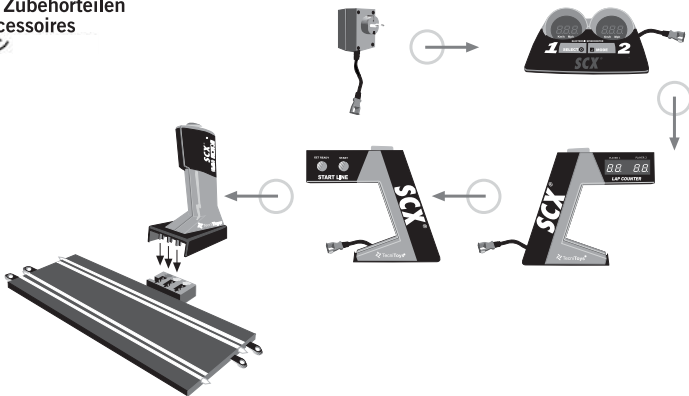
1

Simple conection
Ligação simples
Conexión simple
Collegamento semplice
Einfache Verbindung
Connexion simple
シングル コネクション



2

Connection with other accessories
Ligação com outros acessórios
Conexión con otros accesorios
Collegamento con altri accessori
Verbindung mit anderen Zubehörteilen
Connexion à d'autres accessoires
他アクセサリとのコネクション










- **Important:** Any other connection order may affect the correct functioning of the accessories. The connection order between the accessories does not change even though some of them may not be used.
- **Importante:** Qualquer outra ordem de ligação poderá afectar o funcionamento correcto dos acessórios. A ordem de ligação entre os acessórios não varia, mesmo que falte algum dos acessórios.
- **Importante:** Cualquier otro orden de conexión puede afectar el correcto funcionamiento de los accesorios. El orden de conexión entre los accesorios no varia aunque falte alguno de ellos.
- **Importante:** Qualsiasi altro ordine nei collegamenti può impedire il corretto funzionamento degli accessori. L'ordine dei collegamenti tra i vari accessori non cambia, anche se manca qualche accessorio.
- **Wichtig:** Jede andere Verbindungsart kann zu Fehlern beim Betrieb der Zubehörteile führen. Die Reihenfolge der Verbindungen verändert sich nicht, selbst wenn ein Verbindungsstück fehlt.
- **Important:** Tout autre ordre de connexion peut affecter le fonctionnement correct des accessoires. L'ordre de connexion entre les accessoires ne change pas même s'il en manque un.
- **重要:** 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。

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。

Points table / Tabela de pontos / Tabla de puntos/ ポイント表 Tavola dei punti / Tabelle der punkte / Tableau des points

Track / Pista / Piste / トラック (コース)








Points / Pontos / Puntos / Punti / Punkte / ポイント


		Km	Miles
Terminal Track Pista de ligações Pista de conexiones Pista dei collegamenti Verbindungspiste Piste de connexions コネクショントラック		36	22
Crossover section Cruzamento Cruce Incrocio Kreuz Croisement クロッシング(十字路)		48	29
Changeover section Mudança de pista Cambio de pista Cambio di pista Pistenwechsel Changement de piste トラックチェンジ		36	22
Accessory terminal Track Pista ligações acessórios Pista conexiones accesorios Verbindungspiste Zubehör Piste de connexions accessoires コネクションアクセサ リートラック		18	11
Straight chicane Grande chicana Gran chicane Große schikane Grande chicane ビッグシケイン		108	66
Complet bridge Ponte completa Puente completo Ponte completo Komplette Brücke Pont complet ブリッジ		72	44
Super sliding curve Curva superdeslizante Curva super sdrucchiolevole Supergleitkurve Virage superdérpant ヘアピンカーブ		164	100

Points table / Tabela de pontos / Tabla de puntos/ ポイント表 Tavola dei punti / Tabelle der punkte / Tableau des points

Track / Pista / Piste / トラック (コース)

Points / Pontos / Puntos / Punti / Punkte / ポイント

		Km	Miles
Standard curve Curva standard Standardkurve Virage standard スタンダードカーブ		23	14
Inner curve Curva Interior Curva interna Innenkurve Virage intérieur インサイドカーブ		11	7
Outer Curve Curva Exterior Curva esterna Außenkurve Virage extérieur アウトサイドカーブ		18	11
Outer outer curve Curva superexterior Curva super esterna Ganzaußenkurve Virage superextérieur スタンダード直線		24	14
Standard Straight Recta Standard Rettilineo standard Standardgerade Ligne droite standard アップサイドカーブ		36	22
175-mm straight Recta de 175 mm Rettilineo da 175mm 175-mm-Gerade Ligne droite de 175mm 175 ミリの直線		18	11
87-mm straight Recta de 87 mm Rettilineo da 87mm 87-mm-Gerade Ligne droite de 87mm 87 ミリの直線		9	6

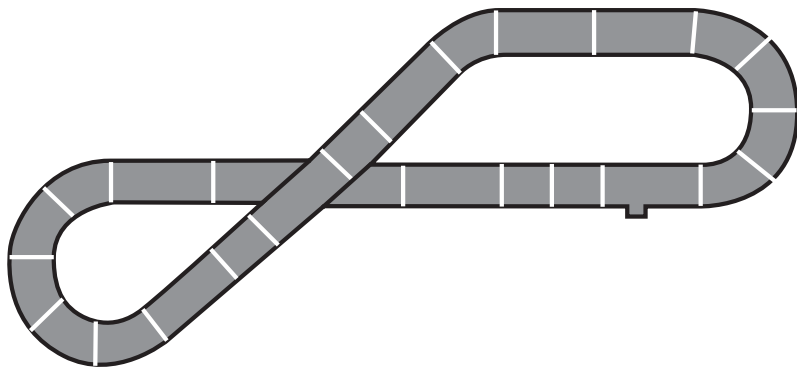
- 1- Connect the Speedometer (see CONNECTIONS)
- 2- Plug in the transformer to the mains supply. The displays will show the following: 
- 3- Enter the value of the circuit length every time you change the circuit design.
(See LENGTH OF CIRCUIT).
- 4- Start the race. The Speedometer will show the speed reached on each lap and the maximum speed of each car during the race (see INFORMATION DURING THE RACE).
- 5- At the end of the race the Speedometer will provide information regarding the maximum speed reached during the race, the average speed of the race and the distance covered by each car (see INFORMATION AT THE END OF THE RACE).

LENGTH OF CIRCUIT

First of all, enter the value of the circuit length you are going to assemble into the speedometer. This way the speedometer will calculate the distance covered and the speed reached by the cars.




The circuit length calculation can be made in kilometres or miles.

IMPORTANT: The “Electronic Speedometer” records a value of 662 points by default, which provides the information regarding kph of the following circuit system.






If you wish to change this value, follow the instructions outlined below.




1. Make a list of the different types of track that make up the circuit.
Example: assembling a circuit made up of the following:

	TYPE OF TRACK	NÚMERO OF TRACKS
	Standard curve	8
	Standard straight	3
	Terminal track	1

2. Then calculate the points for this circuit. To do this, consult the Points table (page 13).
If you want the results in kilometres:

	TYPE OF TRACK	NO. OF TRAKS	POINTS PER TRACK	POINTS
	Standard curve	8 X	23	184
	Standard straight	3 X	36	108
	Terminal track	1 X	36	36
	TOTAL			328

If you want the results in miles:

	TYPE OF TRACK	NO. OF TRACKS	POINTS PER TRACK	POINTS
	Standard curve	8 X	14	112
	Standard straight	3 X	22	66
	Terminal track	1 X	22	22
	TOTAL			200

3. Enter the points total in the Speedometer: As an example, a value of 328.

a. Connect the Speedometer (see Connections).

b. Plug in the transformer.

c. The following will appear on the displays:

d. Press the key and the displays will show:

e. Press the key and the memorised distance by default will appear (662).

f. Press the key until reaching the number 8.

g. Press the key to jump to the following digit (tens).

h. Press the key until reaching the number 2.

i. Press the key to jump to the following digit (hundreds).

j. Press the key until reaching the number 3.

k. Press the key four times and the displays will show:

4. The Speedometer is now ready to start the race and measure the speed of the cars in kilometres per hour (Km/h).

5. It is important to make a note of the points for each circuit created, since when the "Electronic Speedometer" is turned off it loses all the information entered and will return to the points system recorded by default, 662 pints.

INFORMATION DURING THE RACE

Lap speed

During the race the Speedometer shows the speed reached by the cars on each lap.

Example:



Maximum speed

From the fifth lap onwards, it will show the maximum speed of each car flashing on the speed gauge.

Example:



By pressing the Mode key during the race, the Speedometer will show consecutively the maximum speed reached until that moment by each car.

Example:



INFORMATION AT THE END OF THE RACE

When the race ends, press the Select key, and the Speedometer will show the maximum speed, the average speed and the distance covered by each car.

Maximum speed

At the end of the race, press the Select key, and the following sequence will take place:

1. The word End will appear flashing on the displays.

2. The left-hand display will then show the sign P1 (Track 1), and the right-hand display will show the maximum speed reached by the car racing in track 1.

3. Then the left-hand display will show the sign P2 (Track 2), and the right-hand display will show the maximum speed reached by the car racing in track 2.

4. The word End will appear flashing again on the displays and the same sequence will be repeated.

Example:



Average speed

By pressing the Mode key, the following sequence will take place:

1. The word End will appear flashing on the displays.
 2. The left-hand display will then show the sign P1 (Track 1), and the right-hand display will show the average speed of the car racing in track 1.
 3. Then the left-hand display will show the sign P2 (Track 2), and the right-hand display will show the maximum speed reached by the car racing in track 2.
 4. The word End will appear flashing again on the displays and the same sequence will be repeated.
- Example:



Distance covered

By pressing the Mode key again, the following sequence will take place:

1. The word End will appear flashing on the displays.
 2. The left-hand display will then show the sign P1 (Track 1), and the right-hand display will show the distance covered (in kilometres or miles) by the car racing in track 1.
 3. Then the left-hand display will show the sign P2 (Track 2), and the right-hand display will show the distance covered (in kilometres or miles) by the car racing in track 2.
 4. The word End will appear flashing again on the displays and the same sequence will be repeated.
- Example:



Repetition of the information


To refer back to these three items of information (maximum speed, average speed and distance covered), press the Mode key to go from one item to another successively.

Starting a new race

To start a new race on the same circuit, press the Select key and the displays will return to the start position.
Example:



To programme a new circuit design, carry out the same instructions indicated in the **LENGHT OF CIRCUIT** section.

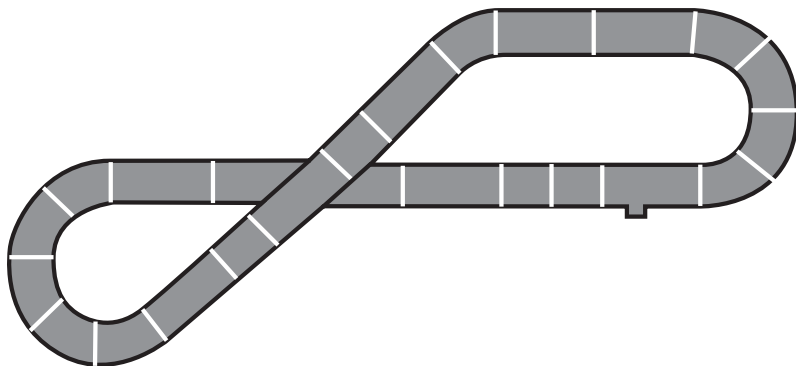
- 1- Connecter l'Indicateur de vitesse électronique (voir CONNEXIONS)
- 2- Brancher le transformateur au réseau. Les tableaux d'affichage indiqueront: 
- 3- Introduire la valeur de la longueur du circuit quand la conception du circuit est changée. (Voir LONGUEUR DU CIRCUIT).
- 4- Commencer la course. Le l'Indicateur de vitesse fournira la vitesse atteinte à chaque tour ainsi que la vitesse maximum pendant la course de chaque voiture. (voir INFORMATION PENDANT LA COURSE).
- 5- A la fin de la course, l'Indicateur de vitesse offre des informations sur la vitesse maximum atteinte pendant la course, la vitesse moyenne de course et la distance parcourue par chaque voiture (voir INFORMATION A LA FIN DE LA COURSE).

LONGUEUR DU CIRCUIT

Tout d'abord, nous devons introduire dans l'Indicateur de vitesse la valeur de la longueur du circuit que nous allons monter. De cette manière, el Compte-kilomètres pourra calculer la distance parcourue et la vitesse atteinte par les voitures.




Le calcul de la longueur du circuit peut être réalisé en kilomètres ou en milles.

IMPORTANT: Per default, une valeur de 662 points est enregistrée sur le l'Indicateur de vitesse électronique, ce qui nous fournit l'information en km/h du développement du circuit suivant.






Si vous souhaitez modifier cette valeur, suivez les instructions indiquées ci-après.




1. Nous faisons une liste des différents types de piste qui composent le circuit.
Exemple: nous montons un circuit composé de:

	TYPE DE PISTES	NOMBRE DE PISTES
	Virage standard	8
	Ligne droite standard	3
	Piste de connexions	1

2. Nous calculons les points de ce circuit. A cet effet, nous consultons le Tableau de points (page 13).
Si nous voulons obtenir les résultats en kilomètres:

	TYPE DE PISTES	NOMBRE DE PISTES		POINTS PAR PISTE	POINTS
	Virage standard	8	X	23	184
	Ligne droite standard	3	X	36	108
	Piste de connexions	1	X	36	36
	TOTAL				328

Si nous voulons obtenir les résultats en milles:

	TYPE DE PISTES	NOMBRE DE PISTES		POINTS PAR PISTE	POINTS
	Curva estandar	8	X	14	112
	Recta estandar	3	X	22	66
	Pista de conexiones	1	X	22	22
	TOTAL				200

3. Nous introduisons les points totaux dans l'Indicateur de vitesse électronique: prenons comme exemple la valeur 328.

- Connecter l'indicateur de l'Indicateur de vitesse (voir Connexions).
- Brancher le transformateur.
- Les tableaux d'affichage indiqueront:
- Appuyer sur la touche et les tableaux d'affichage indiqueront (662):
- Appuyer sur la touche et la distance mémorisée par défaut s'affichera.
- Appuyer sur la touche jusqu'à obtenir le numéro 8.
- Appuyer sur la touche pour passer au numéro suivant (dizaine).
- Appuyer sur la touche jusqu'à obtenir le numéro 2.
- Appuyer sur la touche pour passer au numéro suivant (centaine).
- Appuyer sur la touche jusqu'à obtenir le numéro 3.
- Appuyer quatre fois sur la touche les tableaux d'affichage indiqueront:

4. L'Indicateur de vitesse est prêt à commencer la course et à mesurer la vitesse des voitures en kilomètres par heure (Km/h)

5. Il est important d'écrire sur une feuille les points marqués car, lorsque nous déconnecterons le l'Indicateur de vitesse, nous perdrons toute l'information introduite et nous reviendrons à l'information enregistrée par

INFORMATION PEDANT LA COURSE

Vitesse de chaque tour

Pendant la course, l'Indicateur de vitesse indique la vitesse atteinte par les voitures à chaque tour.

Exemple:

Vitesse maximum

A partir du cinquième tour, il indiquera la vitesse maximum de chaque voiture par le clignotement du compteur.

Exemple:

Si nous appuyons sur la touche Mode pendant la course, l'Indicateur de vitesse électronique nous indiquera de manière consécutive la vitesse maximum atteinte jusqu'à ce moment par chaque voiture.

Exemple: = 180 = 193

INFORMATION A LA FIN DE LA CORSE

Quand la course s'achève, nous appuyons sur la touche Select et l'indicateur de vitesse électronique nous informera de la vitesse maximum, de la vitesse moyenne et de la distance parcourue par chaque voiture.

Vitesse maximum

A la fin de la course, nous appuyons sur la touche Select. La séquence suivante se produira:

- Le mot Fin apparaîtra en clignotant sur les tableaux d'affichage.
- Ensuite, le tableau d'affichage gauche indiquera les sigles P1-(Piste 1), et le tableau d'affichage droit montrera la vitesse maximum atteinte par la voiture qui occupait la piste 1.
- Puis le tableau d'affichage gauche indiquera les sigles P2-(Piste 2), et le tableau d'affichage droit montrera la vitesse maximum atteinte par la voiture que occupait la piste 2.
- Le mot Fin s'affichera à nouveau en clignotant sur les tableaux d'affichage et la même séquence sera répétée.

Exemple: = = 245 = 252

Instructions

Vitesse moyenne

Si nous appuyons sur la touche Mode, la séquence suivante se produira:

1. Le mot Fin s'affichera en clignotant sur les tableaux d'affichage.
2. Ensuite, le tableau d'affichage gauche indiquera les sigles P1 (Piste 1), et le tableau d'affichage droit montrera la vitesse moyenne atteinte par la voiture qui occupait la piste 1.
3. Puis le tableau d'affichage gauche indiquera les sigles P2 (Piste 2), et le tableau d'affichage droit montrera la vitesse moyenne atteinte par la voiture qui occupait la piste 2.
4. Le mot Fin s'affichera à nouveau en clignotant sur les tableaux d'affichage et la même séquence sera répétée.

Exemple: 

Distance parcourue

Si nous appuyons sur la touche Mode, la séquence suivante se produira:

1. Le mot Fin apparaîtra en clignotant sur les tableaux d'affichage.
2. Ensuite, le tableau d'affichage gauche indiquera les sigles P1 (Pista 1), et le tableau d'affichage droit montrera la distance parcourue (en kilomètres ou en milles) par la voiture qui occupait la piste 2.
3. Puis le tableau d'affichage gauche indiquera les sigles P2 (Piste 2), et le tableau d'affichage droit montrera la distance parcourue (en kilomètres ou en milles) par la voiture qui occupait la piste 2.
4. Le mot Fin s'affichera à nouveau en clignotant sur les tableaux d'affichage et la même séquence sera répétée.

Exemple: 

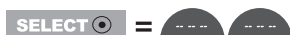
Répétition de l'information

Si nous souhaitons connaître à nouveau ces trois informations (vitesse maximum, vitesse moyenne et distance parcourue), appuyer sur la touche Mode pour passer d'une donnée à l'autre successivement.


Commencer une nouvelle course

Pour commencer une nouvelle course sur le même circuit, appuyer sur la touche Select et les tableaux d'affichage reviendront sur leur position initiale.

Exemple:



Si vous souhaitez programmer une nouvelle conception du circuit, suivez à nouveau les étapes indiquées dans le volet **LONGUEUR DU CIRCUIT**.

- 1- Conectar el Cuentakilómetros (ver CONEXIONES)
- 2- Enchufar el transformador a la red. En los marcadores aparecerá: 
- 3- Introducir el valor de la longitud del circuito, cada vez que modifiquemos el diseño del mismo.
(Ver LONGITUD DE CIRCUITO).
- 4- Iniciar la carrera. El cuentakilómetros indicará la velocidad alcanzada en cada vuelta y la velocidad máxima durante la carrera de cada coche. (ver INFORMACIÓN DURANTE LA CARRERA).
- 5- Al finalizar la carrera el Cuentakilómetros ofrece información de la velocidad máxima alcanzada en la carrera, la velocidad media de carrera y la distancia recorrida por cada coche. (ver INFORMACIÓN AL FINALIZAR LA CARRERA).

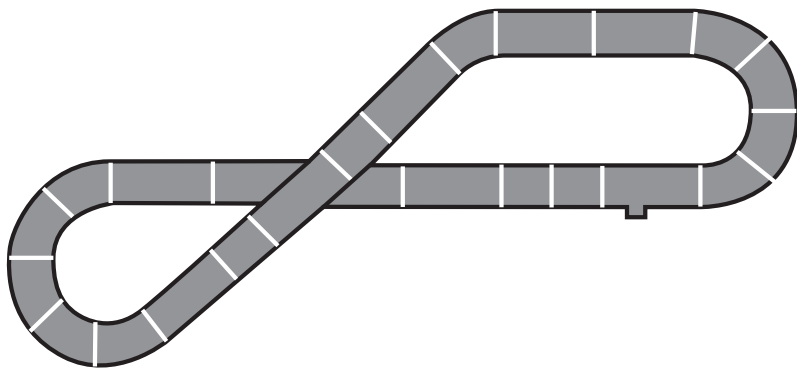
LONGITUD DEL CIRCUITO

En primer lugar debemos introducir en el Cuentakilómetros el valor de la longitud del circuito que vamos a montar. Así el Cuentakilómetros podrá calcular la distancia recorrida y la velocidad alcanzada por los coches.

El cálculo de la longitud del circuito puede hacerse en kilómetros o en millas.

IMPORTANTE:

El "Cuentakilómetros electrónico" lleva grabado por defecto un valor de 662 puntos, que nos suministrarán la información en Km/h del siguiente desarrollo del circuito.





Si se desea cambiar este valor, siga las instrucciones que se indican a continuación.

1. Hacemos la lista de los diferentes tipos de pista que forman el circuito.
Ejemplo: montamos un circuito compuesto por:

	TIPO DE PISTAS	NÚMERO DE PISTAS
	Curva estandar	8
	Recta estandar	3
	Pista de conexiones	1

2. Calculamos los puntos de este circuito. Para ello consultamos la Tabla de puntos (página 13).
Si queremos obtener resultados en kilómetros:

	TIPO DE PISTAS	Nº DE PISTAS		PUNTOS POR PISTA	PUNTOS
	Curva estandar	8	X	23	184
	Recta estandar	3	X	36	108
	Pista de conexiones	1	X	36	36
	TOTAL				328

Si queremos obtener resultados en millas:

	TIPO DE PISTAS	Nº DE PISTAS		PUNTOS POR PISTA	PUNTOS
	Curva estandar	8	X	14	112
	Recta estandar	3	X	22	66
	Pista de conexiones	1	X	22	22
	TOTAL				200

3. Introducimos los puntos totales en el Cuentakilómetros: Tomamos como ejemplo el valor 328.

a. Conectar el cuentakilómetros (ver Conexiones).

b. Enchufar el transformador.

c. En los marcadores aparecerá: 



d. Apretar la tecla  y en los marcadores aparecerá: 

e. Apretar la tecla  y aparecerá la distancia memorizada por defecto (662). 



f. Apretar la tecla  hasta obtener el número 8. 

g. Apretar la tecla  para saltar al siguiente número (decena). 

h. Apretar la tecla  hasta obtener el número 2. 

i. Apretar la tecla  para saltar al siguiente número (centena). 

j. Apretar la tecla  hasta obtener el número 3. 

k. Apretar la tecla  cuatro veces y en los marcadores aparecerá: 

4. El cuentakilómetros está listo para empezar la carrera y medir la velocidad de los coches en kilómetros por hora (K).

5. Es importante escribir en un papel los puntos de cada circuito que hagamos, ya que en el momento que desconectemos el "Cuenta kilómetros electrónico" se perderá toda la información que hayamos introducido y volverá a la puntuación que tiene grabada por defecto, 662 puntos.

INFORMACIÓN DURANTE LA CARRERA

Velocidad de cada vuelta

Durante la carrera el cuentakilómetros indica la velocidad alcanzada por los coches en cada vuelta.

Ejemplo:



Velocidad máxima

A partir de la quinta vuelta, avisará de la velocidad máxima de cada coche con la intermitencia del contador.

Ejemplo:



Si pulsamos la tecla Mode durante la carrera, el cuentakilómetros nos indicará de forma consecutiva la velocidad máxima alcanzada hasta el momento por cada coche.

Ejemplo:



INFORMACIÓN AL FINALIZAR LA CARRERA

Cuando se acabe la carrera, apretamos la tecla Select, y el cuentakilómetros nos informará de la velocidad máxima, la velocidad media y la distancia recorrida por cada coche.

Velocidad máxima

Al finalizar la carrera, apretamos la tecla Select. Se producirá la siguiente secuencia:

1. Aparecerá la palabra Fin parpadeando en los marcadores.

2. Seguidamente el marcador de la izquierda mostrará las siglas P1-(Pista 1), y el marcador de la derecha mostrará la velocidad máxima alcanzada por el coche que corría por la pista 1.

3. A continuación el marcador de la izquierda mostrará las siglas P2-(Pista 2), y el marcador de la derecha mostrará la velocidad máxima alcanzada por el coche que corría por la pista 2.

4. Volverá a aparecer la palabra fin parpadeando en los marcadores y se repetirá la misma secuencia.

Ejemplo:



Instrucciones

Velocidad media

Si apretamos la tecla Mode, se producirá la siguiente secuencia:

1. Aparecerá la palabra Fin parpadeando en los marcadores.
2. Seguidamente el marcador de la izquierda mostrará las siglas P1 (Pista 1), y el marcador de la derecha mostrará la velocidad media alcanzada por el coche que corría por la pista 1.
3. A continuación el marcador de la izquierda mostrará las siglas P2 (Pista 2), y el marcador de la derecha mostrará la distancia recorrida (en kilómetros o en millas) por el coche que corría por la pista 2.
4. Volverá a aparecer la palabra Fin parpadeando en los marcadores y se repetirá la misma secuencia.

Ejemplo:



Distancia recorrida

Si apretamos otra vez la tecla Mode, se producirá la siguiente secuencia:

1. Aparecerá la palabra Fin parpadeando en los marcadores.
2. Seguidamente el marcador de la izquierda mostrará las siglas P1 (Pista 1), y el marcador de la derecha mostrará la distancia recorrida (en kilómetros o en millas) por el coche que corría por la pista 1.
3. A continuación el marcador de la izquierda mostrará las siglas P2 (Pista 2), y el marcador de la derecha mostrará la distancia recorrida (en kilómetros o en millas) por el coche que corría por la pista 2.
4. Volverá a aparecer la palabra Fin parpadeando en los marcadores y se repetirá la misma secuencia.

Ejemplo:



Repetición de la información

Si queremos volver a saber estas tres informaciones (velocidad máxima, la velocidad media y la distancia recorrida) pulsar la tecla Mode para pasar de un dato a otro sucesivamente.

Iniciar una nueva carrera

Para iniciar una nueva carrera en el mismo circuito, pulsar la tecla Select y los marcadores volveran a la posición inicial.

Ejemplo:



Si se desea programar un nuevo diseño de circuito, volver a seguir los pasos indicados en el apartado **LONGITUD DEL CIRCUITO**.