

# タイマー

## 取扱説明書 品番 UT0010-BP

ご使用前に、この取扱説明書とコート (TF0010-BP) 取り扱い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。



複数のタイマーを連動するときは、操作するタイマーの **親機** キーを押してください。(5ページ)

重要

|   |  |    |
|---|--|----|
| 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<br>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<br>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/<br>タイマー1分以下1/10秒表示切り換え操作/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 バスケットボール   | 9  |
|   | F02 バスケットボール   | 13 |
|   | F03 バスケットボール   | 16 |
|   | F04 プログラムタイマー  | 19 |
|   | F05 ペースメーカー  | 21 |
|   | F06 踏台昇降テスト  | 22 |
|   | F07 20mシャトルラン  | 23 |
|   | F08 反復横跳びテスト   | 24 |
|   | F09 ストップウォッチ   | 25 |
|   | F10 タイマー   | 26 |
|   | F11 時計   | 27 |
| 7 | 故障かなと思ったら<br>仕様<br>保証書   | 30 |

# 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。

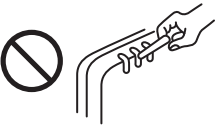
■雨天など、水のかかる恐れのある場所で使用しないでください。



ショート、感電の原因となります。

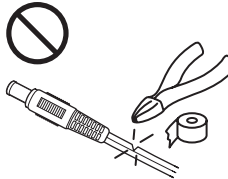
**注意** 指示を無視して誤った取り扱いをすると、人が障害を負う可能性、または物的損害のみが発生する可能性が想定される事項

■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。

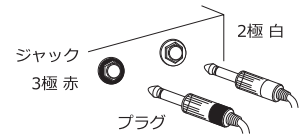


火災の原因となります。

# 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** **14秒リセットスタート** キーは、他のキーとの同時押しが可能です。(3つ以上同時に押しと受け付けません)  
その他のキーは、2つ以上同時に押しと受け付けません。
- 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

- 屋外で保管はしないでください。本品は、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。

## 付属バッテリーのご使用

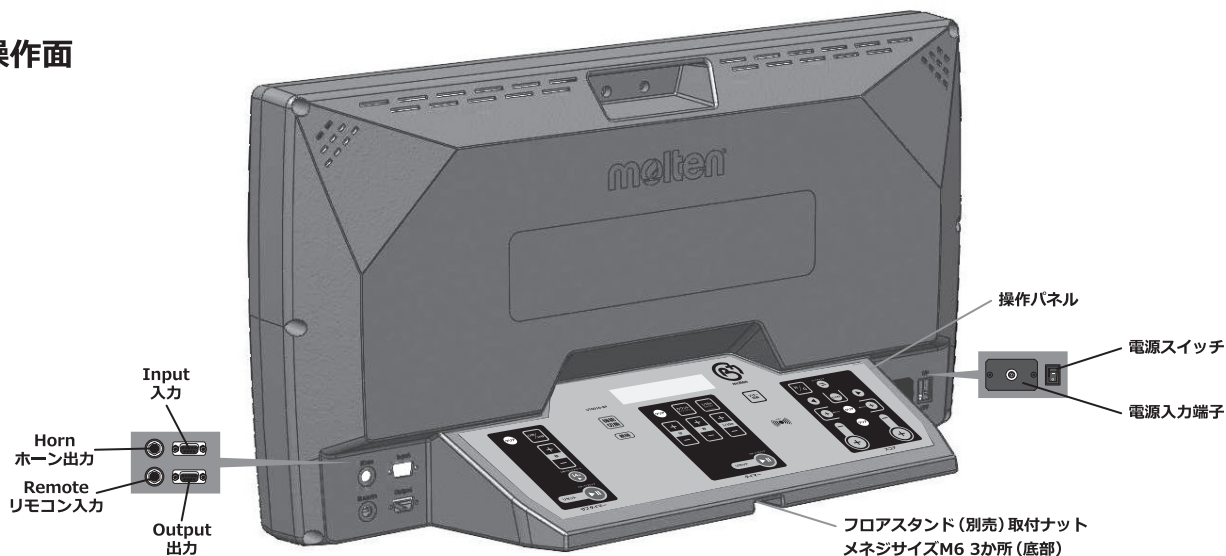
- 付属バッテリーのご使用前には必ずバッテリー取り扱い説明書をよくお読みになり、正しくご使用ください。
- 付属バッテリーから出た液体が万一目に入ったときは、きれいな水で洗い流し、すぐに医師の治療を受けてください。
- 感電、火災、故障の原因となりますので、次の場所でご使用しないでください。  
強い磁界が発生する場所、静電気が発生する場所、温度と湿度が取扱説明書で定める使用条件に適さない場所、結露の恐れのある場所、振動が発生する場所、直射日光が当たる場所、火気の周辺や熱気がこもる場所、水が掛かる場所、漏電の恐れのある場所
- 専用の充電器以外は使用しないでください。
- プラグ、ジャックの端子をショートさせないでください。
- 分解、改造をしないでください。
- 自分で修理をしないでください。
- 濡れた手でバッテリーに触れないでください。
- 落としたり、強い衝撃を与えないでください。
- プラグや端子にほりこりが付着している場合は、乾いた布で拭き取ってください。
- 長時間使用しないときには電源を切ってください。
- お子様が使用する場合に、取扱方法を理解した大人の監視、指導のもとで行うようにしてください。
- 破棄する際には法令や各自治体が定める規則等に従ってください。

# 3 各部の名称

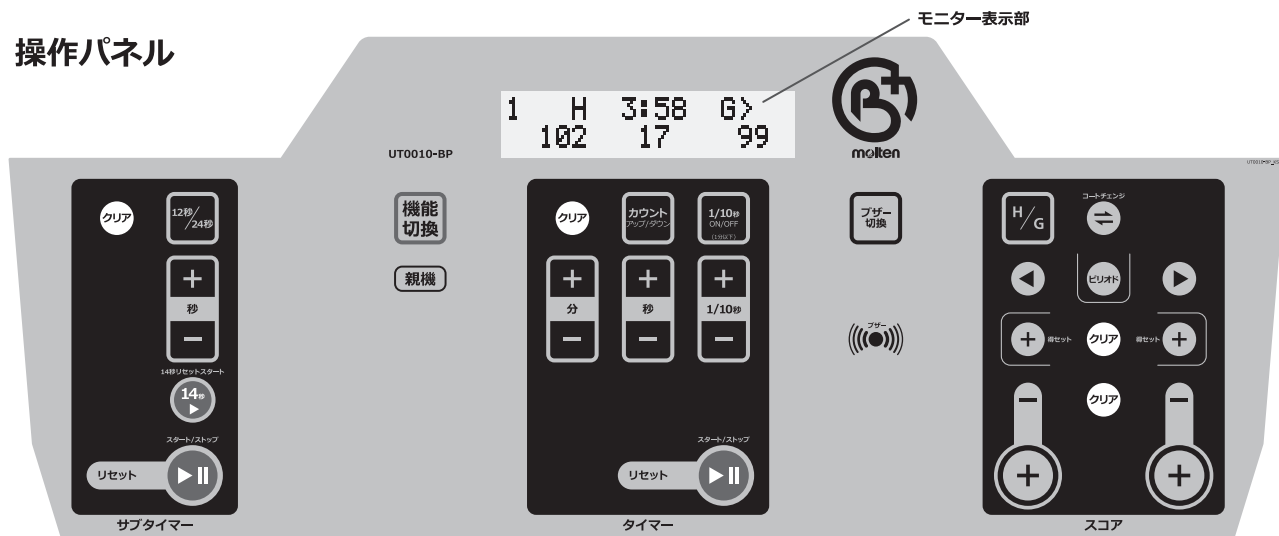
## 表示面



## 操作面



## 操作パネル

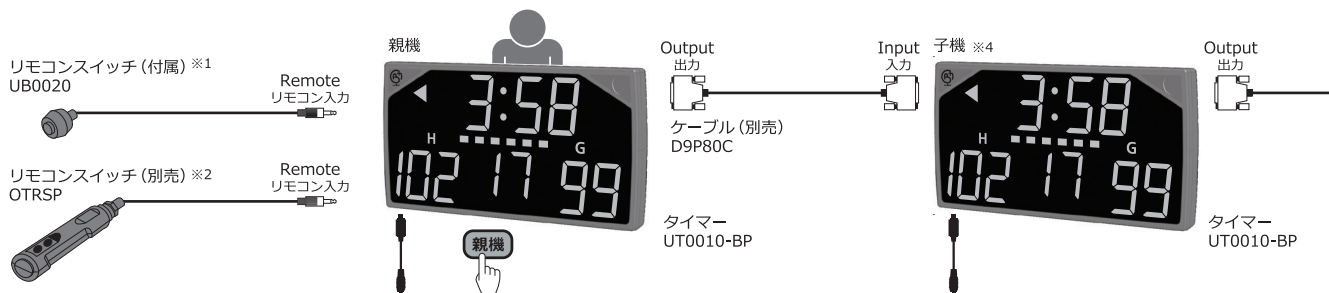


付属品：リモコンスイッチ(1m)UB0020 1本、バッテリー 1台、電源ケーブル 1本、防水カバー(タイマー用、バッテリー用)、取扱説明書

# 4 ご使用前の準備

- 1, タイマーの電源入力端子と付属バッテリーの電源出力端子を専用電源ケーブルで接続してください。
- 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/ストップを行うことができます。
- ※2 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。
- ※3 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)

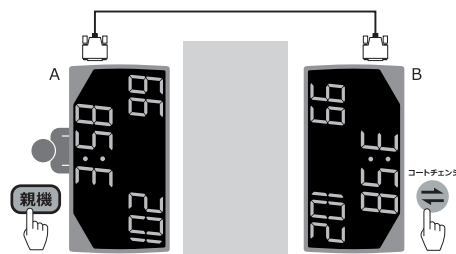
### 1, 親機設定

複数のタイマーを連動するときは、ケーブルで接続後電源を入れ、操作するタイマーの **親機** キーを押してください。

⚠ 通信が開始され、親機以外のタイマーの **機能切換** **親機** **コートチェンジ** 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替え

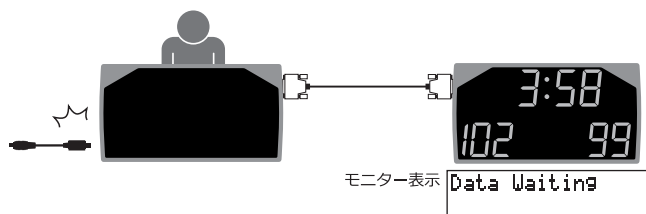
右図の場合、Bの得点表示位置はAと逆になり、試合場と対応しくなくなります。  
その場合、Bの **コートチェンジ** キーを押してください。  
試合場に対応するように、Bの得点表示位置の左右が入れ替わります。



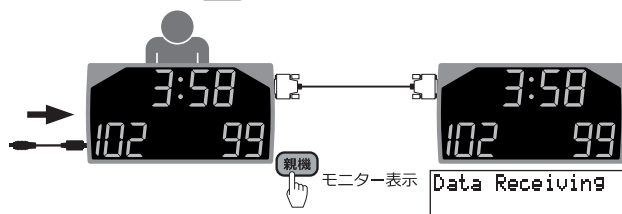
連動中うっかり...

## 親機の電源ケーブルが抜けた場合

①親機の電源ケーブルが抜けた!

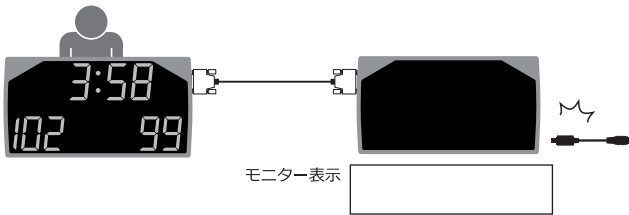


②電源ケーブルを差し、**親機** キーを押すと復帰します

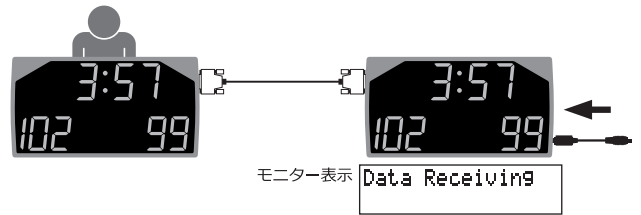


## 子機の電源ケーブルが抜けた場合

①子機の電源ケーブルが抜けた！

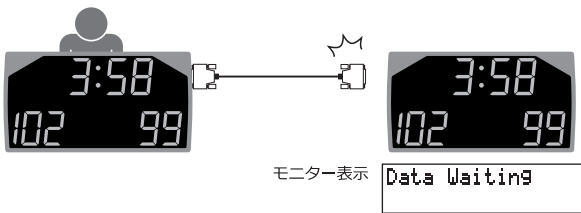


②電源ケーブルを差すと復帰します

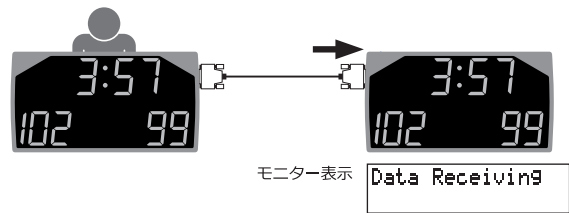


## 信号ケーブルが抜けた場合

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



### 停電補償機能

使用中、万一電源ケーブルが抜けた場合は、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：20分で使用

20:00 ... 0:00

②電源OFF

③電源ON

0:00

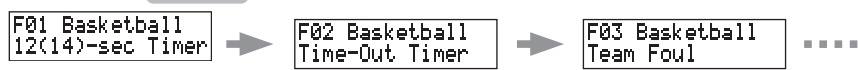
④ リセット

20:00

# 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** **1/10秒** **得点** **得セット** 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。

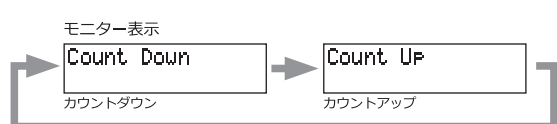
## ブザー切り換え操作

**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**F05** ベースメーカー、**F06** 踏台昇降テスト、**F07** 20mシャトルランは音の高低が必要なため、連続音のみの設定となります。  
機能**F07** 20mシャトルランは連続音/大のみの設定となります。



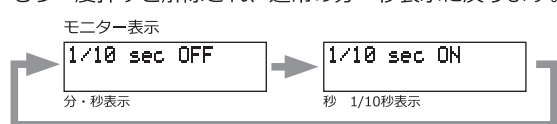
## カウントアップ/ダウン切り換え操作

機能 **F01** バasketボール / **F02** バasketボール / **F03** バasketボール / **F04** プログラムタイマー / **F05** ベースメーカー / **F10** タイマーは、**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。



## タイマー1分以下1/10秒表示切り換え操作

機能 **F01** バasketボール / **F02** バasketボール / **F03** バasketボール / **F10** タイマーは、カウントが“ダウン”設定になっている時、1分以下1/10秒表示が選べます。カウント停止中に **1/10秒表示 (1分以下)** キーを押すと、残り時間が1分までは分:秒表示、1分を切ると秒:1/10秒表示に自動的に切り換わるよう設定されています。もう一度押すと解除され、通常の方:秒表示に戻ります。※1



※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一度押すと、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F01/F02/F03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

タイマー(UT0010-BP)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 バスケットボール

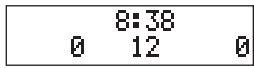


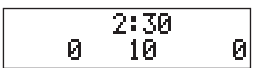
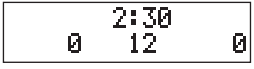

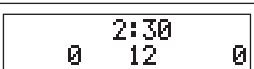




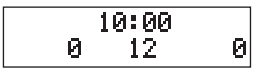
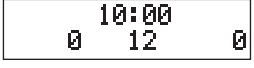
[タイマー] 試合時間タイマー(設定最大99分59秒)  
 [スコア] 得点(最大199)・ポジション・ピリオド・ホーム&ゲスト  
 [サブタイマー] 12秒(24秒)タイマー(設定最大99秒)  
 試合時間タイマーにピリオド・インターバル・ハーフタイムなどの時間を最大9種類までプログラムできます。

|      |     |          |                 |
|------|-----|----------|-----------------|
| ピリオド | ホーム | 試合時間タイマー | ゲストポジション        |
| 1    | H   | 10:00    | G >             |
|      |     | 130      | 12 100          |
|      |     | 得点       | 12秒(24秒)タイマー 得点 |

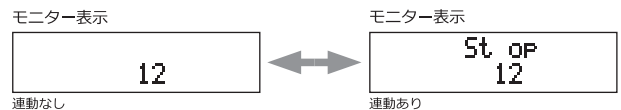
### 試合時間タイマー/12秒(24秒)タイマー操作

| 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(12秒) |                 |
| 1, 試合時間を入力してください<br>(例:クォーター制 1クォーター10分)<br>タイマー:分+1、分-1、秒+1、秒-1キー                       | 分  押し続け    |             |                 |
| 2, インターバル・第2ピリオド以降をプログラムする場合*1   |            |             |                 |
| ① 第1ピリオドをメモリーします   |            |             |                 |
| ② インターバルを入力してください<br>(例:2分)<br>タイマー:分+1、分-1、秒+1、秒-1キー                                    | 分  ×2回     |             |                 |
| ③ インターバルをメモリーします   |            |             |                 |
| ④ 第2ピリオドを入力してください<br>(例:10分)<br>タイマー:分+1、分-1、秒+1、秒-1キー                                   | 分  押し続け    |             |                 |
| ⑤ 第2ピリオドをメモリーします<br>以下、ハーフタイム・第3ピリオド・<br>インターバル・第4ピリオドを<br>②~⑤の要領で設定してください<br>(最大9プログラム) |            |             |                 |
| ⑥ プログラムセット終了   | ※省略可       |             |                 |
| 3, スタート<br><br>プレイヤーがボールを保持したら、<br>12秒タイマーをスタートさせて<br>ください                               |            |             | <br><br><br>... |
| 4, シュートしたボールがリングに触れる *2  |            | 押し続け        | <br>12秒タイマー消灯   |
| 5, 防御側プレイヤーがリバウンドをとった*3  |            | 離す          | <br><br>...     |
| 6, シュートしたボールがリングに触れる *2  |            | 押し続け        | <br>12秒タイマー消灯   |

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1分以下1/10秒表示切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

| 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(12秒)  |   |
| 7, 攻撃側プレーヤーがリバウンドをとった   |   | リセット   | <br><br>… |
| 8, 中断   |  |  |    |
| 9, 12秒リセット  |   | リセット 押し続け  | <br>12秒が点灯   |
| 10,再開   |  | リセット 離す  | <br><br>… |
| 11,試合時間経過<br>インターバル・第2ピリオド以降のプログラムがある場合は、引き続きインターバル時間が表示されますので、タイマーの  キーでスタートさせてください |   |  |  ピー!   |
| 12,試合時間に戻します  | リセット  | リセット<br> | <br>     |

- ※1 インターバル・第2ピリオド以降をプログラムしない場合は **リセット** キーを押さずに **スタートストップ** キーでスタートしてください。  
**リセット** キーを押すとプログラムモードに入ります。
- ※2 12秒(24秒)タイマーが0になったとき、自動的に試合時間タイマーを停止させたいときは、カウント停止中に得セット **クリア** キーを2秒間長押しし、現在の連動モードを表示させてください。  
 連動モード表示中に得セット **クリア** キーを押すたびに「連動あり/なし」が切り換わり、2秒後に通常表示に戻ります。
- ※3 **リセット** キーを押す直前の時間に戻したい場合は、カウントを停止し、右 **得セット** キーを押してください。  
 時間が表示されますので、**スタートストップ** キーでスタートさせてください。





## 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** **1/10秒 +1** **1/10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。

## 12秒タイマーの表示色を変えたいとき

カウント停止中に左 **得セット** キーを2秒間押ししてください。  
 12秒タイマーの表示色を  緑  赤 と切り換えることができます。(初期状態：赤)

## 12秒タイマーを24秒タイマーに変えたいとき

カウント停止中に **12秒/24秒** キーを押すたびに、12秒と24秒が切り換わります。

## 12秒/24秒タイマーの設定を変えたいとき

12秒と24秒があらかじめセットされています。(設定最大99秒)

| 操作手順  | キー操作                               | モニター表示      |  |
|---|------------------------------------|-------------|--|
|   | サブタイマー(12秒)                        |             |  |
| 1, ① 12秒の設定を変更する場合                            |                                    |             |  |
|   | ② 設定時間を入力してください (例: 45秒)           | 秒  押し続け     |  |
| 2, ① 14秒の設定を変更する場合 (12秒から変更された設定時間が、メモリーされます) |                                    |             |  |
|   | ② 設定時間を入力してください (例: 20秒)           | 秒  押し続け     |  |
|   | ③ 設定します (14秒から変更された設定時間が、メモリーされます) |             |  |
| 3, 試合開始 (12秒以外の設定をした場合は、その時間がメモリーされます)        |                                    | <br><br>... |  |

※12秒と24秒の切り換えは、カウント停止中に **12秒/24秒** キーで行えます。

### 得点操作

| 操作手順           | キー操作    | モニター表示 |
|----------------|---------|--------|
|                | スコア     |        |
| 1, 左チームが得点しました | 左・得点    |        |
| 2, 右チームが得点しました | 右・得点    |        |
| 3, 右チームが得点しました | 右・得点    |        |
| 4, コートチェンジ     | コートチェンジ |        |
| 5, 0対0に戻します    |         |        |

### ポゼション操作

- ポゼション キーを押すと、左チームのポゼションが点灯します。
- ポゼション キーを押すと、左が消灯し、右チームのポゼションが点灯します。
- 点灯している側のポゼション キーを押すとポゼションが消灯します。
- コートチェンジ** キーで左右が入れ換わります。



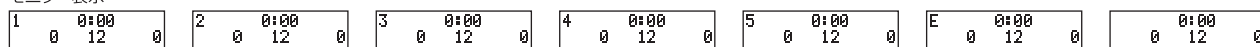
## ピリオド操作

**ピリオド** キーを1回押すごとに、切り換わります。

表示



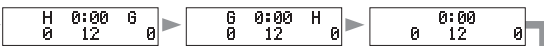
モニター表示



## ホーム/ゲスト操作

**H/G** キーを1回押すごとに、切り換わります。

モニター表示



## ゲーム&ショットクロック

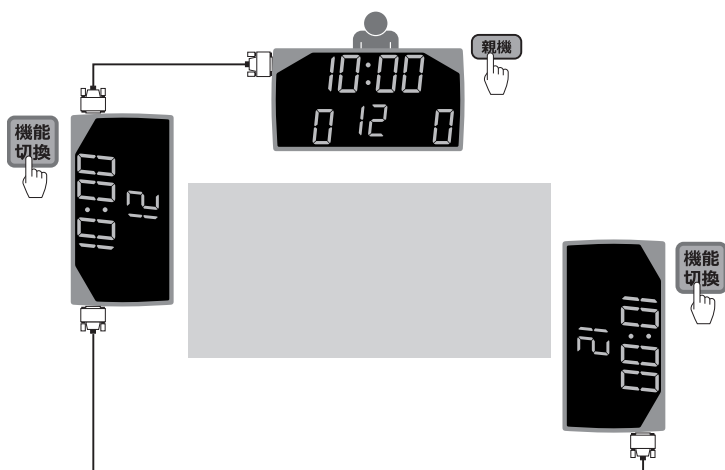
複数のタイマーを連動して、2台目以降をFIBA方式のゲーム&ショットクロックとして使用することができます。

### 1. 親機設定

ケーブルで接続後、電源を入れ、操作するタイマーの **親機** キーを押してください。

### 2. ゲーム&ショットクロック表示への切り換え

それぞれの子機の **機能切換** キーを押してください。試合時間タイマーと12秒タイマー以外の表示が消灯したゲーム&ショットクロック表示に切り換わります。もう一度押すと、元の表示に戻ります。



# F02 バスケットボール

[タイマー] 試合時間タイマー(設定最大99分59秒)  
 [スコア] 得点(最大199)・ポジション・ペリオド・ホーム&ゲスト  
 [サブタイマー] タイムアウトタイマー(設定最大99秒)



試合時間タイマーに前半・休憩・後半などの時間を最大9種類までプログラムできます。  
 クォーター制のプログラム方法は9ページをご覧ください。

|      |     |          |            |        |
|------|-----|----------|------------|--------|
| ペリオド | ホーム | 試合時間タイマー | ゲスト        | ポゼッション |
| 1    | H   | 10:00    | G          | >      |
|      |     | 130      | 60         | 100    |
|      |     | 得点       | タイムアウトタイマー | 得点     |

## 試合時間タイマー/タイムアウトタイマー操作

| 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(タイムアウト) |                  |
| 1, 試合時間を入力してください(例: 20分)<br>タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー    | 分  押し続け    |                |                  |
| 2, 休憩・後半をプログラムする場合*1                                   |            |                |                  |
| ① 1の前半時間をメモリーします                                       |            |                |                  |
| ② 休憩時間を入力してください<br>(例: 10分)<br>タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー | 分  押し続け    |                |                  |
| ③ 休憩時間をメモリーします   |            |                |                  |
| ④ 後半時間を入力してください<br>(例: 20分)<br>タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー | 分  押し続け    |                |                  |
| ⑤ 後半時間をメモリーします   |            |                |                  |
| ⑥ プログラムセット終了   |            |                |                  |
| 3, スタート  |            |                | <br><br>:        |
| 4, 中断  |            |                |                  |
| 5, 再開  |            |                | <br><br>:        |
| 6, チャージド・タイムアウト*2                                      |            |                | <br><br>:<br>ビー! |
| 7, ブザーが鳴り終わるとタイムアウトタイマーが<br>消灯します                      |            |                |                  |
| 8, 再開  |            |                | <br><br>:        |

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1分以下1/10秒表示切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

| 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(タイムアウト) |   |
| 6, 試合時間経過<br>休憩・後半のプログラムがある場合は、引き続き休憩時間が表示されますので、タイマーの <b>▶▶</b> キーでスタートさせてください |             |                |  ビー! |
| 10, 試合時間に戻します   | <b>リセット</b> |                |      |

- ※1 休憩・後半時間をプログラムしない場合は **リセット** キーを押さずに **スタートストップ** キーでスタートしてください。  
**リセット** キーを押すとプログラムモードに入ります。
- ※2 60秒が経過する前にタイムアウトが終わった場合は、サブタイマーの **スタートストップ** キーでタイムアウトタイマーをストップし、サブタイマーの **リセット** キーで消灯させてください。

### 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** **1/10秒 +1** **1/10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

カウント停止中にメインタイマーの **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。


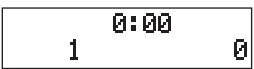








### タイムアウトタイマーの設定を60秒以外に変えたいとき

カウント停止中に、サブタイマーの **クリア** キーを押し、サブタイマーの **秒 +1** **秒 -1** キーを押して希望の時間を入力してください。その後サブタイマーの **リセット** キーを押してください。設定した時間がメモリーされ、消灯します。

### タイムアウトタイマーの表示色を変えたいとき

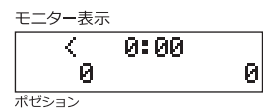
カウント停止中に、左 **得セット** キーを2秒間押してください。  
タイムアウトタイマーの表示色を  と切り換えることができます。(初期状態：赤)

### 得点操作

| 操作手順           | キー操作   | モニター表示  |
|----------------|--|---|
|                | スコア  |   |
| 1, 左チームが得点しました | 左・得点        |  |
| 2, 右チームが得点しました | 右・得点        |  |
| 3, 右チームが得点しました | 右・得点        |  |
| 4, コートチェンジ     | コートチェンジ     |  |
| 5, 0対0に戻します    | <b>クリア</b>  |  |

### ポジション操作

- ポジション **◀** キーを押すと、左チームのポジションが点灯します。
- ポジション **▶** キーを押すと、左が消灯し、右チームのポジションが点灯します。
- 点灯している側のポジション **◀▶** キーを押すとポジションが消灯します。
- コートチェンジ** キーで左右が入れ替わります。



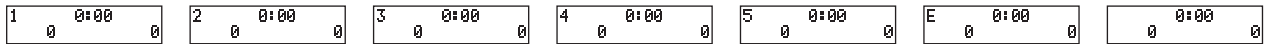
## ピリオド操作

**ピリオド** キーを1回押すごとに、切り換わります。

表示



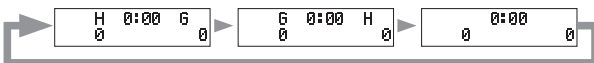
モニター表示



## ホーム/ゲスト操作

**H/G** キーを1回押すごとに、切り換わります。

モニター表示



# F03 バスケットボール

[タイマー] 試合時間タイマー(設定最大99分59秒)

[スコア] 得点(最大199)・ポジション・ピリオド・チームファウル回数(最大9)・ホーム&ゲスト

[サブタイマー] -----

試合時間タイマーに前半・休憩・後半などの時間を最大9種類までプログラムできます。クォーター制のプログラム方法は9ページをご覧ください。

| ピリオド | ホーム | 試合時間タイマー  | ゲスト | ポジション |
|------|-----|-----------|-----|-------|
| 1    | H   | 10:00     | G   | >     |
|      | 130 | 53        | 100 |       |
|      | 得点  | チームファウル回数 | 得点  |       |

## 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) |           |
| 1, 試合時間を入力してください(例: 20分)<br>タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー                    | 分  押し続け    |           |
| 2, 休憩・後半をプログラムする場合※1   |            |           |
| ① 1の前半時間をメモリーします   |            |           |
| ② 休憩時間を入力してください<br>(例: 10分)<br>タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー                 | 分  押し続け    |           |
| ③ 休憩時間をメモリーします   |            |           |
| ④ 後半時間を入力してください<br>(例: 20分)<br>タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー                 | 分  押し続け    |           |
| ⑤ 後半時間をメモリーします   |            |           |
| ⑥ プログラムセット終了   | ※省略可       |           |
| 3, スタート  |            | <br><br>⋮ |
| 4, 中断  |            |           |
| 5, 再開  |            | <br><br>⋮ |
| 6, 試合時間経過<br>休憩・後半のプログラムがある場合は、引き続き休憩時間が表示されますので、タイマーの  キーでスタートさせてください |            | ビー!       |
| 7, 試合時間に戻します   |            |           |

※1 休憩・後半時間をプログラムしない場合は **リセット** キーを押さずに **スタートストップ** キーでスタートしてください。  
**リセット** キーを押すとプログラムモードに入ります。

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1分以下1/10秒表示切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。



## 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** **1/10秒+1** **1/10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

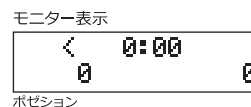
カウント停止中にタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1~2の要領で設定しなおしてください。

### 得点操作

| 操作手順           | キー操作  | モニター表示  |
|----------------|---|---|
|                | スコア   |   |
| 1, 左チームが得点しました | 左・得点     |  |
| 2, 右チームが得点しました | 右・得点     |  |
| 3, 右チームが得点しました | 右・得点     |  |
| 4, コートチェンジ     | コートチェンジ  |  |
| 5, 0対0に戻します    |          |  |

### ポジション操作

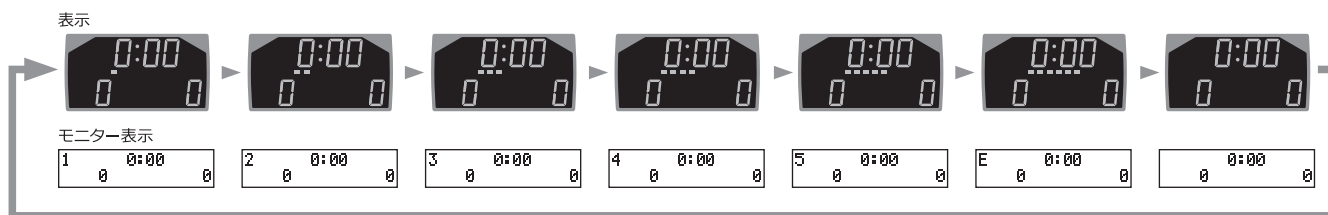
ポジション  キーを押すと、左チームのポジションが点灯します。  
 ポジション  キーを押すと、左が消灯し、右チームのポジションが点灯します。  
 点灯している側のポジション   キーを押すとポジションが消灯します。



**コートチェンジ** キーで左右が入れ換わります。

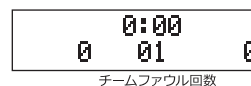
### ピリオド操作

**ピリオド** キーを1回押すごとに、切り換わります。

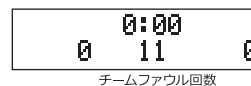


### チームファウル回数

右チーム得セット **+** キーを押すと、右チームのファウル回数が加算されます。  
 ディスプレイには、5回未満のファウルが緑色、5回以上のファウルが赤色で表示されます。



左チーム得セット **+** キーを押すと、左チームのファウル回数が加算されます。  
 ディスプレイには、5回未満のファウルが緑色、5回以上のファウルが赤色で表示されます。



得セット **クリア** キーを押すと、0 0に戻ります。

## チームファウルが赤色になる回数を変えたいとき

得セット **クリア** キーを2秒間押し続けてください。

チームファウル回数が点滅し、赤色チームファウル回数変更モードに入ります。

左または右の得セット **+** キーを押して、赤色表示させたい回数を表示させてください。

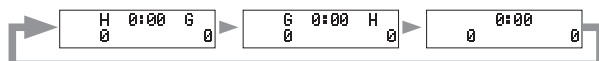
もう一度得セット **クリア** キーを押すと、通常のチームファウル回数モードに戻ります。

※赤色表示させない場合は、チームファウル回数点滅時に、**+** キーを10回押してチームファウル回数を消灯させ、得セット **クリア** キーを押してください。

## ホーム/ゲスト操作

**H/G** キーを1回押すごとに、切り換わります。

モニター表示



# F04 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(プログラム) | サブタイマー(繰り返し回数) |  |
| 1, プログラム1(P1)に希望の時間を入力してください(例: 3分)<br>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<br>プログラム番号がP2にかかります  |             |                |  |
| 3, プログラム2(P2)に希望の時間を入力してください(例: 1分)<br>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<br>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の要領で設定してください(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)希望の回数を入力してください(例: 3回)<br>サブタイマー: 秒+1、秒-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<br>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<br>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 |             |                | ピー!<br><br>……<br>ピー!<br><br><br>……<br>ピー!<br><br><br>……<br>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。

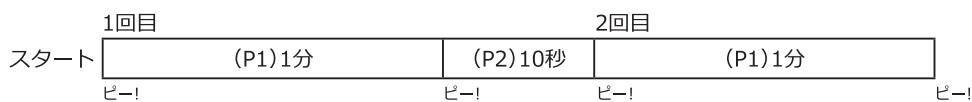
## 時間の設定を変えたいとき

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(19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

# F05 ペースメーカー

[タイマー] テンポ(最大255回/分)、拍子(最大9拍子)  
 [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 |      | 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)を入力してください※1<br>(例: 130回/分)<br>タイマー: 秒+1、秒-1キー                                       | 秒  ×10回   |                | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> </table>   | 130 | 0    | 1 |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 130   | 0         | 1              |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 2, ご希望の拍子を入力してください(例: 2拍子)<br>タイマー: 分+1、分-1キー   | 分         |                | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>   | 130 | 0    | 2 |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 130   | 0         | 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)希望の回数を入力してください(例: 100回)<br>サブタイマー: 秒+1、秒-1キー                         |           | 秒  押し続け        | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">1 00</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>  | 130 | 1 00 | 2 |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 130   | 1 00      | 2              |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 4, スタート<br>繰り返し回数の設定がメモリーされます<br><br>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<br><br>テンポ、拍子の変更は常時受け付けます |           |                | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">...</td> <td></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> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">...</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 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 colspan="3" style="text-align: center;">100回繰り返しでストップ</td> </tr> </table> | 130 | 1    | 2 |  | ... |  | 130 | 1 | 2 |  | ... |  | 130 | 2 | 2 |  | ... |  | 130 | 2 | 2 |  | ... |  | 100回繰り返しでストップ |  |  |
| 130   | 1         | 2              |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
|   | ...       |                |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 130   | 1         | 2              |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
|   | ...       |                |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 130   | 2         | 2              |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
|   | ...       |                |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 130   | 2         | 2              |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
|   | ...       |                |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 100回繰り返しでストップ   |           |                |   |     |      |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 5, 回数を0に戻します  |           |                | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">130</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>   | 130 | 0    | 2 |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |     |   |   |  |     |  |               |  |  |
| 130   | 0         | 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。

# F06 踏台昇降テスト

[タイマー] テスト時間(3分固定)

[スコア] -----

[サブタイマー] -----

踏台昇降テストがあらかじめプログラムされています。

ベース音付き。

テスト時間



0:30

PL

1

脈拍測定回数

## タイマー操作

| 操作手順  | キー操作  | モニター表示  |
|---|---|---|
|   | タイマー(踏台)  |   |
| 1, スタート<br>① テスト開始3秒前からの予鈴が鳴り、続いて昇降運動時間3分がカウントダウン表示されます。 <sup>※1</sup>  |    | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">0:03</div> ビッ!<br>……<br><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">3:00</div> ブッ!<br>ブッ!<br><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">2:59</div> ビッ!<br>ビッ!<br>…… |
| ② 昇降運動が終了するとブザーが鳴り、続いて1回目の休憩時間1分がカウントダウン表示されます。<br>③ 休憩終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて1回目の脈拍測定時間30秒がカウントダウン表示されます。<br>(表示部下段に1回目の脈拍測定であることを示すPL1が点灯します。)<br>④ 脈拍測定終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて2回目の休憩時間30秒がカウントダウン表示されます。<br>⑤ 休憩終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて2回目の脈拍測定時間30秒がカウントダウン表示されます。<br>(表示部下段に2回目の脈拍測定であることを示すPL2が点灯します。)<br>⑥ 脈拍測定終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて3回目の休憩時間30秒がカウントダウン表示されます。<br>⑦ 休憩終了3秒前から予鈴が鳴り、続いて3回目の脈拍測定時間30秒がカウントダウン表示されます。<br>(表示部下段に3回目の脈拍測定であることを示すPL3が点灯します。)<br>⑧ 脈拍測定終了3秒前から予鈴が鳴り、プログラム終了のブザーが鳴ります。 |   | ……<br><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">PL 0:00</div> ビー!<br><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">3</div>  |
| 2, プログラムの最初に戻します  |  | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">0:03</div>   |

※1 テスト開始前予鈴時間は **分 +1 分 -1 秒 +1 秒 -1** キーで変更可能です。(最大99分59秒)

ブザー操作は7ページをご覧ください。

# F07 20mシャトルラン

[タイマー] 20mシャトルラン  
 [スコア] -----  
 [サブタイマー] -----

20mシャトルランテストがあらかじめプログラムされています。  
 ベース音付き。

|      |           |       |
|------|-----------|-------|
| 走る方向 | トータルシャトル数 |       |
| < L  | 1 58      | 8     |
|      | 16        |       |
|      | レベル数      | ベース番号 |

## タイマー操作

| 操作手順   | キー操作      |     | モニター表示  |
|--|-----------|-----|---|
|  | タイマー(20m) | スコア |   |
| 1, 最初に走る方向に矢印を点灯させます(例:右)  |           |     |   |
| 2, スタート<br>5秒前からの予鈴が鳴り、続いてテストがスタートします*1<br><br>1シャトルにつき8回のベース音(ドレミファソラシド)が鳴ります。ベース音の間隔は約1分ごとに短くなっていきます<br><br><div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>スタート</p> <p>↓ 走る</p> <p>逆向きにスタート</p> <p>↓ 走る</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> </div> </div> |           |     | ビー!<br>ビー!<br>ドレミ...<br>ドレミ...<br>ビー!<br>ドシラ... |
| 3, ストップ  |           |     |   |
| 4, プログラムの最初に戻します   |           |     |   |

カウント中にタイマーの **秒 +1** キーを押すと、ベース番号が早送りします。

\*1 テスト開始前予鈴時間は **分 +1 分 -1 秒 +1 秒 -1** キーで変更可能です。(最大99分59秒)

## レベル数の表示色を変えたいとき

カウント停止中に **12秒/24秒** キーを2秒間押ししてください。

レベル数の表示色を 緑 赤 と切り換えることができます。(初期状態:赤)

早送りキー操作、ブザー操作は7ページをご覧ください。

# F08 反復横とびテスト

[タイマー] テストタイマー(最大99秒)

[スコア] -----

[サブタイマー] -----

設定時間からのタイマーです。  
反復横とび用に20秒がセットしてあります。

テストタイマー

20

## 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, スタート     |  | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">20</div> ビー!<br><div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 5px;">19</div><br>… |
| 2, 20秒経過    |   | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">0</div> ビー!   |
| 3, 20秒に戻します |  | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">20</div>  |

## 20秒以外に設定を変えたいとき

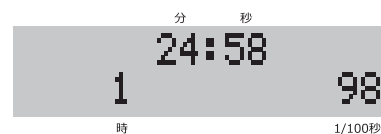
タイマーの **クリア** キーを押して、 **秒 +1** **秒 -1** キーで希望の時間を入力して **スタートストップ** キーでスタートしてください。

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



# F09 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] -----



## 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<br>00:00 01<br>... |
| 2, ストップ       |      | 24:58 98                    |
| 3, 00:00に戻します |      | 00:00 00                    |

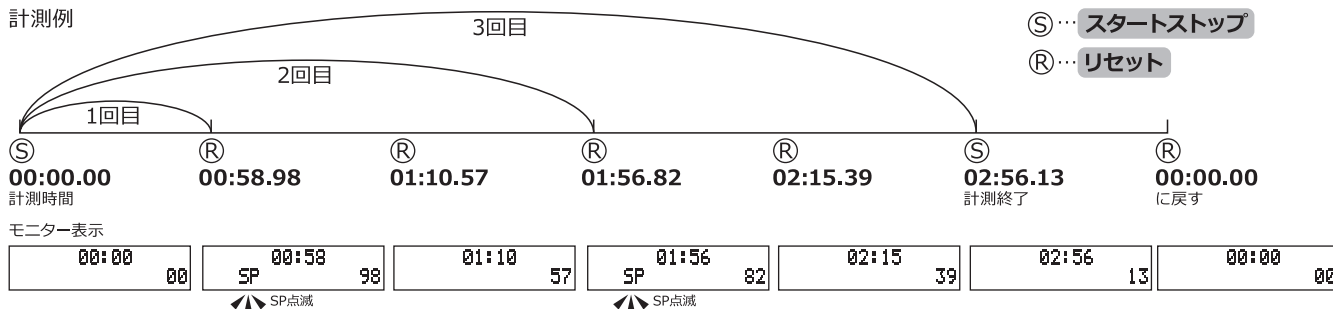
測定時間が200時間を超えると、引き続き00:00.00よりカウントを続けます。

## 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、タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

# F10 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] -----

設定時間からの残り時間を表示できます。  
予鈴付き。

タイマー 分秒

10:00

タイマー  
1/10秒

## 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, 設定時間を入力してください(例: 10分)<br>タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー   | 分  ×10回 | 10:00                   |
| 2, 予鈴を鳴らす場合   |         | 10:00                   |
| ① 設定時間をメモリーします  |         | 10:00                   |
| ② 予鈴時間を入力してください<br>(例: 1分)<br>タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー | 分       | 1:00                    |
| ③ 予鈴時間をメモリーします<br>(スタート後、予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)          |         | 10:00 <span>ビッ!</span>  |
| ④ ご希望に応じてその他の予鈴時間を<br>②~③の要領で設定してください<br>(最大10点)      |         |                         |
| 3, スタート<br>設定時間がメモリーされます<br>(予鈴時間になると短いブザーが鳴ります)      |         | 10:00<br>9:59<br>:<br>: |
| 4, 中断   |         | 2:30                    |
| 5, 再開   |         | 2:30<br>2:29<br>:<br>:  |
| 6, 設定時間経過   |         | 0:00 <span>ビ-!</span>   |
| 7, 設定時間に戻します  |         | 10:00                   |

## 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** **1/10秒+1** **1/10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、タイマー1分以下1/10秒表示切り換え操作、得点・タイマーの消灯操作は7~8ページをご覧ください。

# F11 時計

[タイマー] 時計  
[スコア] -----  
[サブタイマー] -----  
12時間計

時 分  
10:50  
30  
秒

## 時計操作

| 操作手順   | キー操作                         |         | モニター表示    |
|--|------------------------------|---------|-----------|
|  | タイマー                         | サブタイマー  |           |
| 1, 現在時刻を入力してください<br>(例: 10時50分30秒)<br>タイマー: 分+1、分-1、秒+1、秒-1キー<br>サブタイマー: 秒+1、秒-1キー | 時<br>分  ×10回<br>分<br>秒  押し続け | 秒  押し続け |           |
| 3, スタート  |                              |         | <br><br>: |

カウント停止中に、タイマーの **リセット** キーを押すと0時00分00秒に戻ります。

## 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。

早送りキー操作、ブザー操作は7ページをご覧ください。

目次

安全上の  
ご注意

使用上の  
ご注意

各部の名称

ご使用前の  
準備

基本操作

機能別操作

故障かなど  
の対処

仕様

保証書

目次

安全上の  
ご注意

使用上の  
ご注意

各部の名称

ご使用前の  
準備

基本操作

機能別操作

故障かなど  
思ったら

仕様

保証書

# 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             | ●電源ケーブルが端子に、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。  |
|                   | ●電源ケーブルが断線していませんか？  | ●専用電源ケーブルと交換してください。  |
|                   | ●付属バッテリーが十分に充電されていますか？  | ●付属バッテリーを充電してください。   |
| 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？<br>(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。<br>●タイマー <b>クリア</b> 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？  | ● <b>親機</b> キーを押してください。  |
| 子機が親機と同じ表示をしない    | ● <b>親機</b> キーを押しましたか？  | ●操作するタイマー(UT0010-BP)の <b>親機</b> 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、電源ケーブルを抜いてから、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？

- 電源ケーブルが非常に熱い。
- 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らみ、がたつきがある
- 本体に触ると、ヒリヒリ電気を感ずる。
- 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、電源入力端子から電源ケーブルを抜いて、販売店に点検や修理をご相談ください。

### タイマー(UT0010-BP)商品仕様

サイズ 幅 71.5cm×奥行 12cm×高さ 38cm  
数字高さ 上段：14cm、下段：13cm、中央下段：12cm

重量 5kg

表示 白色LED、赤色LED、黄色LED、緑色LED、青色LED

電源 DC12V

最大消費電力 45W

材質 ABS樹脂

付属品 リモコンスイッチ(UB0020)1個、バッテリー1台、電源ケーブル1本、防水カバー(タイマー用、

バッテリー用)、取扱説明書

生産国 日本

※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 **タイマー / UT0010-BP**

お名前 \_\_\_\_\_

保証期間 **お買い上げ日より 6 か月**

ご住所 \_\_\_\_\_

お買い上げ日 \_\_\_\_\_

お電話番号 ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

販売店名 \_\_\_\_\_

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従い、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、天災に要因がある場合