本書は、旧製品の取扱説明書を電子化したものです。
一部見えにくい箇所がございます。

記載されている内容はすべて販売当時のものです。
仕様や価格などは、その後予告なしに変更されることがあります。
あらかじめご了承ください。

CASIO

PENTA GRAPH
928・978

このたびは弊社製品をお買い上げくださいまして誠にありがとうございました。末長くご愛用いただくために、この説明書をよくお読みいただき、正しくお取り扱いくださいますようお願いいたします。
なお、この使用説明書は大切に保存し、必要に応じてご覧ください。

ご使用上の注意

防　水　性●裏蓋にWATER RESISTまたはWATER RESISTANTと表示されているもの。
- 10気圧（100M相当）〈表または裏にIOBARまたは100Mと表示〉および20気圧（200M相当）〈表または裏に20BARまたは200Mと表示〉、30気圧（300M相当）〈表または裏に30BARまたは300Mと表示〉　防水の場合。水仕事や水泳・水上スキー・スキンダイビングなどで使用できますが、専門的な潜水＝スキューバダイビング（アクアラング）でのご使用はお避けください。
- 5気圧防水（50M相当）〈表または裏に5BARまたは50Mと表示〉の場合。水仕事、水泳などでご使用になる水準です。スキンダイビング、高飛び込み、ウインドサーフィンなどでのご使用はお避けください。
- BARまたはMと表示のないもの。洗顔や雨などの日常の使用に耐える構造になっていますが、水泳・入浴・洗車時などでのご使用はお避けください。
- 裏蓋にWATER RESISTまたはWATER RESISTANTと表示されていないもの。防汗構造になっておりませんので、多量の汗を発する場合、もしくは湿気の多い場所でのご使用や直接水に触れるようなご使用はお避けください。

●海水に浸したときは真水で洗い、塩分や汚れを拭き取ってください。
●防水性を保つために定期的（2～3年を目安に）なパッキン交換をおすすめします。
●電池交換の際、防水検査を行ないますので、必ずお買上げの店あるいは最寄りのカシオサービスセンターにお申し付けください。（特殊な治具を必要とします）
●防水時計の一部にデザイン上皮バンドを使用しているモデルがありますが、皮バンド付の状態で、水仕事・水泳など直接水のかかるご使用はお避けください。

バ　ン　ド●バンドは指一本が入る程度の余裕をもたせてご使用ください。
お手入れ●時計も衣服同様、直接身につけるものです。本体ケースやバンドの汚れ、汗・水分
のしかた　などは、吸湿性のよい柔らかい布で拭き取り、常に清潔にご使用ください。
●金属バンドは、時々、部分洗いすることをおすすめします。部分洗いの際、時計本体に水がかからないようにしてください。非防水時計の場合は故障の原因となり、また防水時計でも石けん水により防水性が損なわれることがあります。

お手入れ●「サビ」
を怠ると●ステンレススチールはサビにくい性質ですが、汚れによりサビが発生します。
※汚れにより酸素が断たれると、表面の酸化被膜が維持できなくなり、サビが発生します。
- 表面はきれいでも、すきまに付着した汚れやサビがしみ出して、衣類の袖を汚すことがあります。
- 「かぶれ」
- 皮膚の弱い方やアレルギー体質の方は、かぶれたりすることがあります。
- 特に、皮バンドや樹脂バンドをお使いの方は、こまめにお手入れするか、金属バンドのご使用をおすすめします。
- 万一、かぶれた場合には、そのバンドの着用を中止し、皮膚科の専門医にご相談ください。

温　　度●直射日光が長く当たったり、高温になる所に放置しないでください。また、寒い所に長く放置しないでください。遅れ、進みが生じたり、止まったりすることがあります。
●+60℃以上の所に長時間放置すると液晶パネルに支障を来すことがありますのでご注意ください。

ショック●通常の使用状態でのショックや軽い運動（キャッチボール、テニスなど）には十分耐えますが、落としたり、強くぶつけると故障の原因になります。

磁　　気●磁気の影響はありません。

薬　品　類●水銀や化学薬品（シンナー、ガソリン、各種溶剤、またはそれらを含有しているクリーナー、接着剤、塗料、薬剤、化粧品類）が付着すると、ケース、バンドなどに変色や破損を生ずることがありますのでご注意ください。

保　　管●長期間ご利用にならないときは汚れ、汗、水分などを拭き取り、高温、多湿の場所を避けて保管してください。

電池交換について

最初の電池●工場出荷時にモニター用電池が組み込まれておりますので、記載された電池寿命に満たないうちに切れることがあります。
※モニター用電池とは時計の機能や性能をチェックするための電池のことで、時計本体価格に電池代は含まれておりません。
※電池交換の場合は保証期間内でも有料となります。

消　　耗●電池が消耗しますと「時刻の狂いが目立った」「表示が見にくくなった」「鳴えたり」します。
●電池交換の際、防水検査を行ないます。（防水検査は別途有料となります）

電池交換●電池交換は必ずお買上げ店または最寄りのカシオサービスセンターにお申し付けください。
●電池は必ず当社指定の専用電池と交換してください。指定以外の電池を使用しますと故障の原因となる場合があります。
●消耗した電池を使っていると故障の原因になりますので、お早めに交換してください。

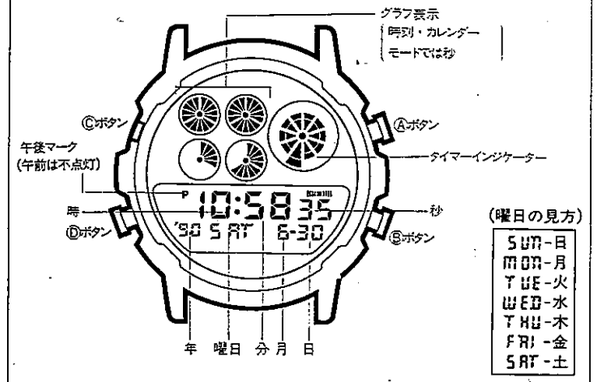
液晶パネルの交換について

液晶パネルは約7年を過ぎますと数字や文字が読みにくくなる場合があります。そのときはお買上げ店またはカシオサービスセンターに交換をお申しつけください。実費にて申し受けます。

操作のしくみと表示の見方

Ⓓボタンを押すごとに以下の順でモードが切り替わります。（押すごとに確認音が鳴ります）
※詳しくは各機能の項目をご覧ください。

時刻・カレンダーモード



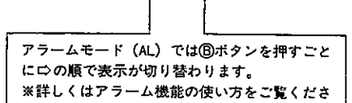
(曜日の見方)

SUN	日
MON	月
TUE	火
WED	水
THU	木
FRI	金
SAT	土

★12/24時間制表示切替え
Ⓑボタンを押すごとに12時間制表示（午前／午後）と24時間制表示（24Hが点灯）とが切り替わります。

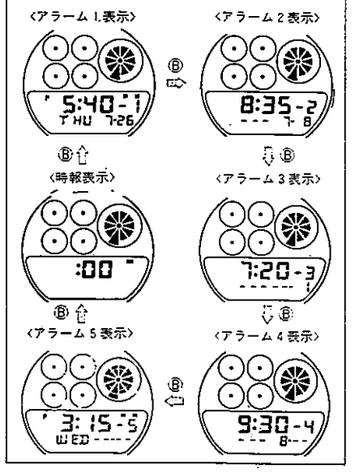
Ⓓ⇩

アラームモード



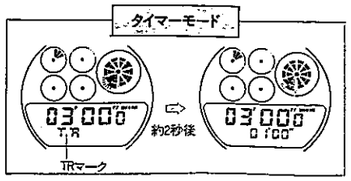
ALマーク

アラームモード（AL）ではⒷボタンを押すごとに⇨の順で表示が切り替わります。
※詳しくはアラーム機能の使い方をご覧ください。



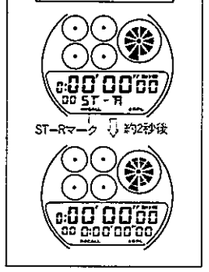
Ⓓ⇩

タイマーモード



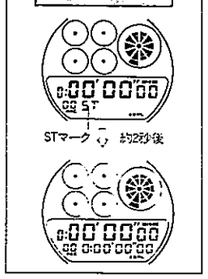
Ⓓ⇨

ストップウオッチリコールモード



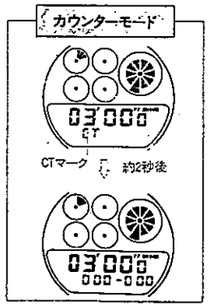
⇧Ⓓ

ストップウオッチモード



⇧Ⓓ

カウンターモード



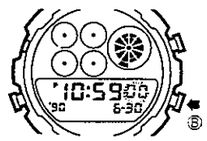
秒の合わせ方：30秒以内の遅れ進みの修正

月に1度ぐらいこの「秒合わせ」をしていただくと、時計はいつも正確です。

(1)時刻・カレンダーモードのときに、Ⓒボタンを押すと秒が点滅します。



(2)時報に合わせて、Ⓑボタンを押すと「秒」が点滅しながら00からスタートします。



秒が00～29のときは切り捨てられ、30～59のときは1分くりあがって、00秒からスタートします。

※時報は「時報サービス電話117番」が便利です。

(3)Ⓒボタンを押すと時刻・カレンダーモードに戻ります。



時刻・カレンダーの合わせ方

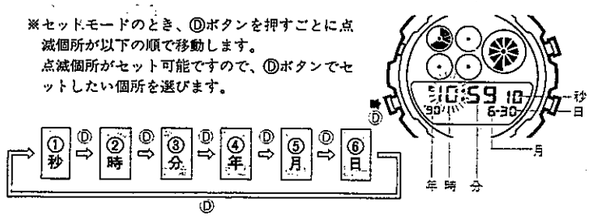
電池交換後などで時刻やカレンダーが合っていない場合は、以下の方法で合わせてください。

(1)時刻・カレンダーモードのときにⒸボタンを押すと秒が点滅します。



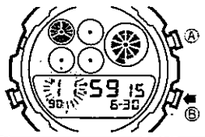
(2)Ⓓボタンを押します。

※セットモードのとき、Ⓓボタンを押すごとに点滅個所が以下の順で移動します。
点滅個所がセット可能ですので、Ⓓボタンでセットしたい個所を選びます。



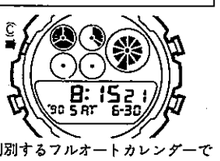
※「年」は西暦下2桁で、1985年～2029年までセットできます。
※曜日は年・月・日を合わせれば自動的にセットされます。

(3)点滅個所がⒷボタンを押すごとに1つずつ進み、Ⓐボタンを押すごとに1つずつ戻ります。それぞれ押し続けると早送りができます。



Ⓓボタンでセットしたい個所を選び、Ⓑ・Ⓐボタンで表示をセットするという操作を繰り返し行ない、時刻・カレンダーを合わせてください。
注）「時」のセットのとき午前（不点灯）／午後（P）、24時間制（24H）にご注意ください。

(4)セットが終わったら（どの個所が点滅していても）、Ⓒボタンを押すと点滅が止まり、セット完了です。



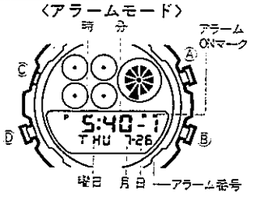
●カレンダーはうるう年および大の月、小の月を自動判別するフルオートカレンダーですので、電池交換時以外は修正不要です。
●時刻セットモードで表示を点滅させたままにしておくと、2～3分後自動的に時刻・カレンダー表示にもどります。

アラームの使い方

操作のしくみにしたがってⒹボタンを押し、アラームモードにします。

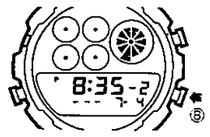
アラームは分単位で月・日・曜日・時・分がセットでき、セットした時刻になると20秒間電子ブザーで知らせるアラームが5つあります。月・日・曜日・時・分を指定するとその月日のセット時刻に、時・分のみを指定すると毎日セット時刻に鳴ります。
なお、5つのアラームはいずれも同じ使い方です。
また、毎正時（00分のとき）を"ピッピッ"と電子ブザーで知らせる時報もセットすることができます。

〈アラームモード〉



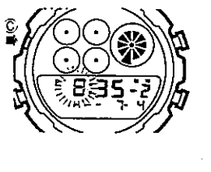
●セットのしかた

(1)アラームモードでⒷボタンを押して合わせたいアラーム番号（1－5）を表示させます。

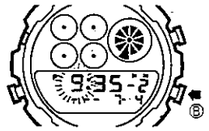


(2)Ⓒボタンを押すと「時」が点滅します。
※アラームONマーク（Ⅲ Ⅲ）が点灯します。

(3)Ⓓボタンを押すごとに点滅個所が下図の順で移動します。
※点滅個所がセット可能ですので、Ⓓボタンでセットしたい個所を選びます。



(4)点滅個所がⒷボタンを押すごとに1つずつ進み、Ⓐボタンを押すごとに1つずつ戻りますのでセットします。
※Ⓑ・Ⓐボタンは押し続けると早送りができます。
※月・日・曜日を指定しないときは"－－"または"－－－"にします。
（「月・日・曜日のセット」参照）



注）「時」のセットのとき午前（不点灯）／午後（P）にご注意ください。
注）基本時刻を24時間制表示にしているときはアラーム時刻のセットも自動的に24時間制表示となります。

(5)セットが終わりましたら、Ⓒボタンを押してセット完了です。



●アラーム時刻セット状態で表示を点滅させたままにしておくと、2～3分後自動的に点滅が止まります。

●月・日・曜日のセット

月・日・曜日のセット内容により、次のようにアラームの鳴る日がかわります。

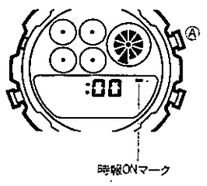
月・日・曜日・時・分セット	→指定月・日・曜日の指定時刻に鳴る。
月・日・時・分のみセット	→指定月・日の指定時刻に鳴る。
月・曜日・時・分のみセット	→指定月の1ヵ月間、毎週指定時刻に鳴る。
日・曜日・時・分のみセット	→指定日と曜日が一致した日の指定時刻に鳴る。
月・時・分のみセット	→指定月の1ヵ月間、毎日指定時刻に鳴る。
日・時・分のみセット	→月1回、指定日の指定時刻に鳴る。
曜日・時・分のみセット	→毎週指定時刻に鳴る。
時・分のみセット	→毎日指定時刻に鳴る。

※月・日・曜日をセットしたときは、曜日を間違えると鳴りませんのでご注意ください。
例）1990年に7月6日金曜日を木曜日（THU）でセットすると鳴りません。

●アラーム・時報を鳴らすには

各アラーム表示（1～5）、時報表示のとき、Ⓐボタンを押すごとに各アラーム表示（1～5）のときはアラームONマーク（Ⅲ Ⅲ）が、時報表示のときは時報ONマーク（■）が点灯・不点灯をくり返します。各マークとも点灯しているときがONで、電子ブザーが鳴ります。
アラーム・時報を鳴らさないときは、各アラーム・時報表示のときにⒶボタンを押してアラームONマーク（Ⅲ Ⅲ）、時報ONマーク（■）が点灯していない状態にします。

〈時報表示〉



●鳴っている電子ブザーを止めるには

鳴っている電子ブザーを止めるにはⒶⒷⒹのいずれかのボタンを押します。

●モニターアラーム

アラームモードでⒷボタンを1～2秒以上押し続けると、電子ブザーが鳴ります。

モジュール番号 657 828 918 928 をお使いの方は

※モジュール番号は本体裏ブタに枠つきで刻印されています。

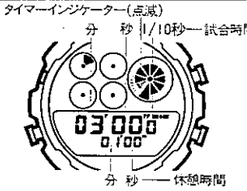
本機の競技用タイマーはオートリピートタイマー（自動繰り返しタイマー）のため、計測状態で長時間放置しますと早期電池切れの原因となりますので、十分に注意してください。
なお、タイマーご使用後は、必ずタイマー計測をストップしてください。

〈タイマー計測による電池寿命消費の目安〉

競技名	計測内容	連続計測における電池寿命
ボクシング	3分1試合、1分休憩で12ラウンド	約1週間
ヨット	5分－5分で1回	約2週間
水球	7分1試合、1分休憩で1ゲーム	約3週間
バスケットボール	20分1試合、10分休憩で1ゲーム	約2カ月
ハンドボール	30分1試合、10分休憩で1ゲーム	約4カ月
ホッケー	35分1試合、5分休憩で1ゲーム	約4カ月
ラグビー	40分1試合、5分休憩で1ゲーム	約4カ月
サッカー	45分1試合、5分休憩で1ゲーム	約4カ月
アメリカンフットボール	15分1試合、1分休憩で1ゲーム	約2カ月

タイマーの使い方…操作のしくみにしたがって Ⓓボタンを押し、タイマーモードにします。

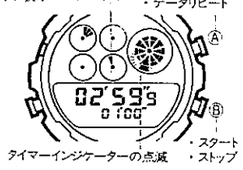
本機のタイマーには競技用のタイマー９つとフリータイマー１つがあります。
競技用タイマーは以下の９種のスポーツを観戦したり行なうのに便利なように、あらかじめ試合時間と休憩時間がセットされています。



競技名	文字板表示	試合時間Ⓐ	休憩時間ⓐ	試合時間Ⓑ	休憩時間ⓑ
ボクシング	3—1	3分	1分	——	——
ヨット	5—5	5分*	5分*	——	——
水球	7—2	7分	2分	——	——
バスケットボール	20—10	20分	10分	——	——
ハンドボール	30—10	30分	10分	——	——
ホッケー	35—5	35分	5分	——	——
ラグビー	40—5	40分	5分	——	——
サッカー	45—5	45分	5分	——	——
アメリカンフットボール	15-1-15-20	15分	1分	15分	20分

＊ヨットは試合・休憩時間ではありません。
＊各競技の試合・休憩時間は1988年３月現在の標準的規則を参考としています。

■競技用タイマーの使い方

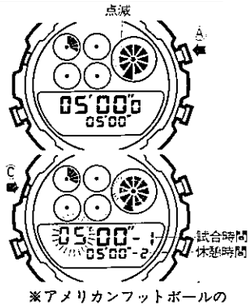


競技用タイマーはタイマーモードで計測停止時にⒶボタンを押してタイマーインジケーターの点滅を競技の種類(試合時間—休憩時間)に合わせて選びます。また、競技用タイマーは試合・休憩時間を変更できますので、時間が異なる場合はセットしなおすこともできます。

・Ⓑボタンを押すと減算計測を開始し、残り時間を1/10秒単位で表示します。また、タイマーインジケーターの点滅とグラフ表示でも減算計測を表わします。
・減算計測中Ⓑボタンはスタート／ストップボタンとなり、減算計測をストップさせることができますので、ロスタイムなどがある場合は便利です。
・試合・休憩時間の報知は10秒前から１秒ごとに報音されタイムアップ後10秒間電子ブザーが鳴ります。
・競技用タイマーはタイムアップ後「試合時間→休憩時間」(アメリカンフットボールは「試合時間Ⓐ→休憩時間ⓐ→試合時間Ⓑ→休憩時間ⓑ」)を自動的に繰り返しますが、繰り返し回数はモジュール番号により異なります。
※モジュール番号は、本体裏ブタに枠つきで刻印されています。
・モジュール 928 は止めるまで、自動的に繰り返しますので、使用後はⒷボタンを押して止めてください。
・モジュール 978 はボクシングは15回、水球は４回、その他は２回だけ繰り返します。
・計測の途中で最初からやり直すときは、Ⓑボタンを押して計測をストップ後、Ⓐボタンを押すと計測前の時間を表示します。
・鳴っている電子ブザーを止めるにはⒶⒷⒹいずれかのボタンを押します。

> タイマー予告音中または報音中にⒷボタンを押すと、１回目は報音停止となり電子ブザーは止まりますが、タイマー計測は止まりませんのでご注意ください。

●競技用タイマーの時間変更

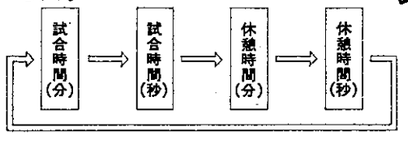


競技用タイマーは試合時間と休憩時間（アメリカンフットボールは試合時間Ⓐ、休憩時間ⓐ、試合時間Ⓑ、休憩時間ⓑ）を秒単位で最大59分59秒までセットできます。

(1)タイマーモードのときにⒶボタンを押して競技を選びます。

(2)Ⓒボタンを押すと「分」が点滅します。

(3)Ⓓボタンを押すごとに点滅個所が以下の順で移動します。



※アメリカンフットボールの場合は試合時間Ⓐ「分」「秒」、休憩時間ⓐ「分」「秒」、試合時間Ⓑ「分」「秒」、休憩時間ⓑ「分」「秒」の順で移動します。

(4)点滅個所がⒷボタンを押すごとに１つずつ進み、Ⓐボタンを押すごとに１つずつ戻ります。それぞれ押し続けると早送りができます。

> Ⓓボタンでセットしたい個所を選び、Ⓑ・Ⓐボタンで表示をセットするという操作を繰り返し行ない、分・秒を合わせてください。

(5)セットが終わったら、Ⓒボタンを押してセット完了です。

例）試合時間を６分、休憩時間を３分の場合。

・タイマーセット状態で表示を点滅させたままにしておくと、２～３分後自動的に点滅が止まります。

●競技用タイマーのセット時間を初期状態に戻すには競技用タイマーのセット時間を変更した後、再び初期のセット状態に戻すには、タイマーモードのときにⒸボタンを押して「分」または「秒」が点滅しているときに、ⒶボタンとⒷボタンを同時に押します。試合時間と休憩時間は初期状態となり、試合時間の「分」が点滅しますので、Ⓒボタンを押して点滅を止めます。

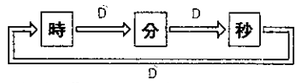
■フリータイマーの使い方

フリータイマーは秒単位で最大99時間59分59秒までセットでき、セット時間が経過すると10秒間電子ブザーが鳴ります。
また、フリータイマーはセット時間経過後自動的に繰り返すオートリピートタイマーとしても使えますⒶボタンを押してタイマーインジケーターが“▼”の点滅のときはリピートタイマー、“◀”の点滅のときはオートリピートタイマーとして使えます。

●フリータイマーのセットのしかた

(1)タイマーモードで計測停止時にⒶボタンを押してフリータイマー(“▼”または“◀”の点滅)に合わせます。
このときⒸボタンを押すと「時」が点滅します。

(2)Ⓓボタンを押すごとに点滅個所が以下の順で移動します。



(3)点滅個所がⒷボタンを押すごとに１つずつ進み、Ⓐボタンを押すごとに１つずつ戻ります。それぞれ押し続けると早送りができます。

> Ⓓボタンでセットしたい個所を選び、Ⓑ・Ⓐボタンで表示をセットするという操作を繰り返し行ない、時・分・秒を合わせてください。

(4)セットが終わったら、Ⓒボタンを押してセット完了です。
Ⓑボタンを押すと減算計測を開始し、残り時間を1/10秒単位で表示します。

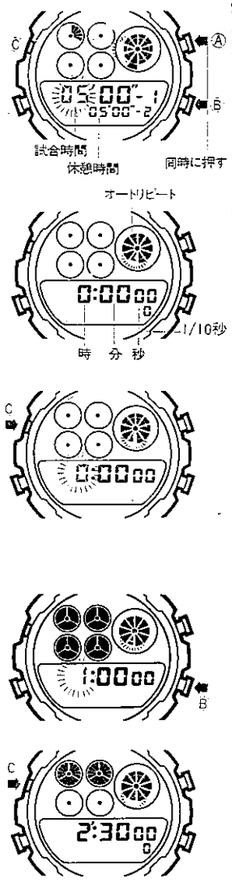
●ロスタイムがある場合は
減算計測中、Ⓑボタンはスタート／ストップボタンとなり、減算計測をストップさせることができます。

●競技用タイマーとフリータイマーはいずれか１つしか使えません。

●リピート（繰り返し）計測、オートリピート（自動繰り返し）計測
タイムアップ後（残り時間０）、リピートタイマーは計測前にセットした時間を表示し、オートリピートタイマーはタイムアップ後も続けて計測前にセットした時間を繰り返し計測します。計測の途中で最初からやり直すときは、Ⓑボタンを押して計測ストップ後、Ⓐボタンを押します。

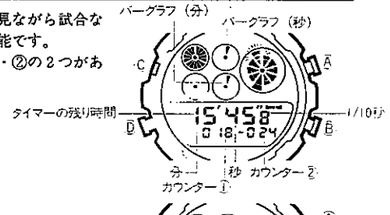
●鳴っている電子ブザーを止めるにはⒶⒷⒹいずれかのボタンを押します。

●タイマーセット状態で表示を点滅させたままにしておくと、２～３分後自動的に点滅が止まります。



得点カウンターの使い方…操作のしくみにしたがって Ⓓボタンを押し、カウンターモードにします。

得点カウンターはタイマーの減算を見ながら試合などの得点カウントができる便利な機能です。
カウント数は０～９９９までで、①・②の２つがあります。



●カウンターの使い方

●得点した場合
カウンター①はⒶボタンを押すごとに１つずつ増え、カウンター②はⒷボタンを押すごとに１つずつ増えます。



●間違って得点を増やした場合
Ⓒボタンを押すと直前に増やした方のカウンターから１つ減らします。



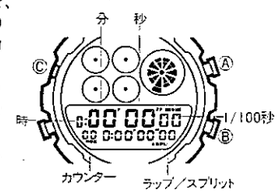
●カウンターのリセット

カウンター①・②ともに“０”にするときは、カウンターモードでⒶボタンとⒷボタンを同時に押します。
※片方のみ“０”にするときは、ⒶまたはⒷボタンを押した後、Ⓒボタンにより“０”にします。



ストップウオッチの使い方…操作のしくみにしたがって Ⓓボタンを押し、ストップウオッチモードにします。

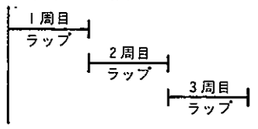
ストップウオッチは1/100秒単位で上段は計測時間を、下段はスプリットまたはラップを最大９時間59分59秒99（10時間計）まで計測し、以後それぞれ自動的に０に戻って計測を続けます。
また、スプリットまたはラップ回数を最大99までカウントし、以後自動的に０に戻ってカウントを行ないます。
さらに、最大30本のスプリットまたはラップタイムをメモリーできるメモリー機能（詳しくは「メモリー計測について」参照）があります。



〈ラップとスプリットについて〉

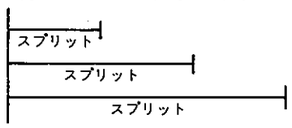
●ラップは計測中の任意の区間の所要時間

例：陸上の周回レース



●スプリットは計測開始から任意の時点までの経過時間

例：マラソンでの10kmまでのタイム



〈ラップまたはスプリットの切り替えについて〉

ストップウオッチがリセット状態（0:00'00"00）のときにⒶボタンを押すごとにスプリット（“▲SPL”点灯）とラップ（“▲LAP”点灯）が切り替わります。

■一般計測のしかた

ストップウオッチ使用中にⒹボタンを押して他のモードにしても、計測には影響ありません。

●通常の計測
Ⓑ スタート ⟶ Ⓑ ストップ ⟶ Ⓐ リセット
※積算計測…ロスタイムがある場合はストップ後リセットせずに再スタート（Ⓑボタンを押す）すれば表示タイムに引き続き計測を始めます。

●ラップ／スプリットの計測
Ⓑ スタート ⟶ Ⓐ 第１ラップ(スプリット) ⟶ Ⓐ 第２ラップ(スプリット) ⋯⟶ Ⓑ ストップ ⟶ Ⓐ リセット
※ラップまたはスプリットの切り替えはストップウオッチがリセット状態のときにⒶボタンを押して切り替えます。

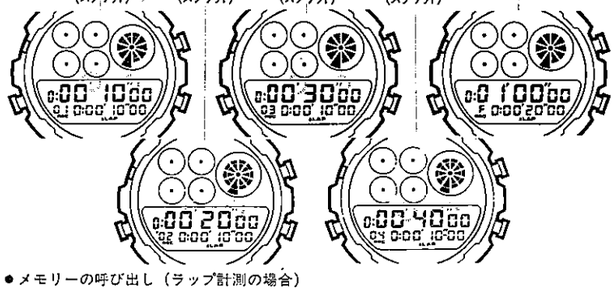
■メモリー計測について

本機は計測した内容（ラップまたはスプリット）が自動的にメモリーされ、ストップウオッチリコールモードでそのメモリー内容を呼び出して見ることができます。

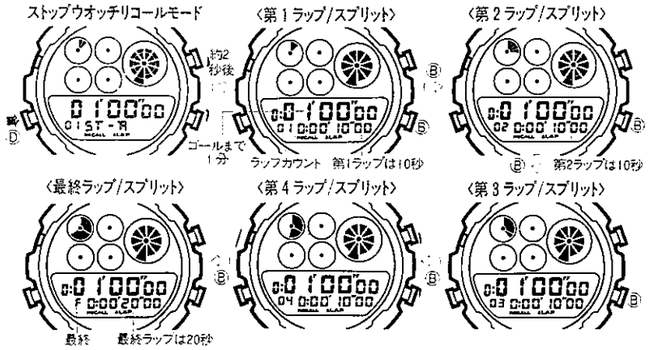
●メモリー計測のしかた（ラップ計測の場合）

●計測をスタートさせます。

Ⓑ スタート ⟶ Ⓐ 第１ラップ(スプリット) ⟶ Ⓐ 第２ラップ(スプリット) ⟶ Ⓐ 第３ラップ(スプリット) ⟶ Ⓐ 第４ラップ(スプリット) ⟶ Ⓑ ストップ



●メモリーの呼び出し（ラップ計測の場合）
ストップウオッチモードで計測した後、Ⓓボタンを押してストップウオッチリコールモードにします。
第１ラップ(またはスプリット)からⒷボタンを押すと順に第２…第３…と表示されます。
※Ⓐボタンを押すと逆の順で表示されます。



●メモリーの数え方
①ラップまたはスプリット29本
②最終ストップタイム１本
※ラップまたはスプリットが29本を越えたときは１本目から29本目までと、最後になるストップのみメモリーされます。

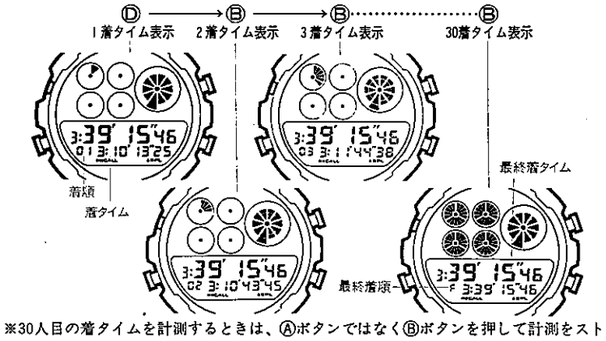
●メモリーの消去
ストップウオッチモードで計測ストップ状態のときⒶボタンを押すと計測リセットとなり、メモリーされていたラップまたはスプリットタイムとストップタイムも消去されます。

●メモリーオーバーの警告
ラップまたはスプリットのメモリー本数が29本目になると“REC”マークが消え、確認音がかわります。

●メモリー復帰機能
誤ってリセットを行ないメモリーを消してしまったときは、再びスタート（Ⓑボタンを押す）する前であればⒸボタンを約２秒間押すことにより、リセット前のラップまたはスプリットタイムおよび最終タイムが呼び戻せます。

《メモリー復帰機能の応用…ラップ／スプリット変換》
メモリー復帰機能でデータを呼び戻す前に、Ⓐボタンを押してラップからスプリット（またはスプリットからラップ）に切り替えてからⒸボタンを約２秒間押すと、同じ条件でスプリットまたはラップに変換して表示します。
この機能を使うことにより、トラック競技の周回ラップ計測後、スプリットに切り替えて各周ごとのスプリットを見ることもできます。

《メモリーの応用…１～30着同時計測》
30個のメモリーを使って30人までの着タイムを同時に計測できます。
準備）
ストップウオッチモードでⒶボタンを押してスプリット計測（“▲SPL”点灯）にします。
操作）
Ⓑ スタート ⟶ Ⓐ １着ゴール ⟶ Ⓐ ２着ゴール ⟶ Ⓐ ３着ゴール ⋯⋯⟶ Ⓑ 30着ゴール
上記操作に続けてⒹボタンを押してストップウオッチリコールモードにします。



※30人目の着タイムを計測するときは、Ⓐボタンではなくボタンを押して計測をストップしてください。Ⓐボタンを押すと、最後にⒷボタンを押した時のタイムが30番目のメモリーに記憶されますので、後で呼び出したときの30着目のタイムとはなりませんのでご注意ください。

デモンストレーション表示

いずれかのモードで通常状態（表示が点滅していない状態）のときⒹボタンを２～３秒間押し続けると、時刻・カレンダー表示とともにタイマーインジケーターとバーグラフの動きでデモンストレーション表示をします。

●デモンストレーション表示を解除するにはⒶⒺⒹいずれかのボタンを押します。
※時刻・カレンダーモードの表示になります。



製品仕様

水晶発振周波数：32,768Hz
常温携帯精度：平均月差±15秒以内
表示内容：時・分・秒・午前／午後・年・月・日・曜日
フルオートカレンダー（1985年～2029年）
アラーム機能：時刻アラーム（１～５） セット単位＝分 電子ブザー＝20秒間
時報 毎正時に２回電子ブザーで報時
タイマー機能：競技用タイマー９種 計測単位＝1/10秒 電子ブザー＝10秒間（予告音または報知音）
計測機能＝試合時間、休憩時間 オートリピート計測
フリータイマー１種 計測単位＝1/10秒 セット単位＝秒 電子ブザー＝10秒間
計測範囲＝99時間59分59秒
計測機能＝通常計測・ロスタイム計測
リピート／オートリピート計測
※タイマーインジケーター表示、バーグラフ表示つき
得点カウンター機能：０～９９９までの得点カウンター２種
ストップウオッチ機能：計測単位＝1/100秒 計測範囲＝９時間59分59秒99（10時間計）
計測機能＝通常計測、積算計測、ラップまたはスプリット計測、1～30着同時計測
ラップまたはスプリットのデータを最大30本までメモリー
セット機能：時刻・カレンダーセット機能、秒合わせ機能(±30秒アジャスト)、アラームセット機能、競技用タイマーセット機能、フリータイマーセット機能
その他：自動復帰機能、モニターアラーム、12／24時間制表示切替え
主要回路素子：音叉型高性能水晶振動子、ワンチップC/MOS-LSI
使用電池：CR－2016（電池別途販売）
電池寿命：約3年(1日当り電子ブザー20秒,1月当りボクシングタイマー12ラウンド2試合使用した場合
※他の競技タイマー使用の場合は条件が異なります。
(例) アメフトの場合 1月当り６試合
サッカーの場合 1月当り15試合