

# Outdoor Timer 50

**molten**<sup>®</sup>  
*For the real game*

屋外用 多機能タイマー

## アウトドアタイマー50 取扱説明書

品番 UD1050

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



## 目次

1	安全上のご注意	3
2	乾電池使用時のご注意	3
3	炎天下使用時のご注意	3
4	使用上のご注意	3
5	各部の名称と働き	4
6	ご使用前の準備	5
7	基本操作 ブザー1/2/OFF/オールリセット	7
8	機能別操作	8
	F1 ストップウォッチ	8
	F2 ダウンカウントタイマー	10
	F3 アップカウントタイマー(サッカー試合時間表示:90分計)	12
	F4 プログラムタイマー(水球試合時間)	13
	F5 得点	15
	F6 時計	16
	F7 ショットクロック	17
9	故障かなと思ったら	20
	仕様	
	保証書	

# 1 安全上のご注意

必ずお守りください。

## ⚠ 警告

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

- 分解や改造をしないでください。



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

## ⚠ 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。

# 2 乾電池使用時のご注意

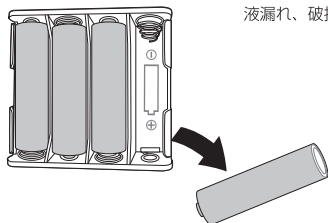
乾電池単3形 4本(別売)

- アルカリ乾電池、またはニッケル水素充電電池単3形を、使用してください。

- ⊕ ⊖ を正しく入れてください。

逆に入れたとき、ショートする恐れがあります。

- 長期間ご使用にならないときは、乾電池を取り出して保管してください。




液漏れ、破損の恐れがあります。

- 万一水に濡れた場合は、乾電池蓋を開け、乾電池と乾電池室の水分を十分に拭き取ってください。

- 他の種類や使用済乾電池を混ぜて使わないでください。

- 万一乾電池の液が皮膚や衣服に付着したときは、きれいな水で洗い流し、眼に入ったときは、きれいな水で洗った後、直ちに医師の治療を受けてください。

- 電池の残量が少なくなると、表示部右下の  マークが20秒おきに点滅し、ブザーが鳴らなくなります。すぐに新しい電池と交換してください。しばらくすると、自動的に電源がOFFになります。

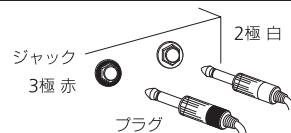
# 3 炎天下使用時のご注意

- 表示盤内の温度が65°Cを超えると、数字の色が薄くなり、見えにくくなります。65°Cを超えると、表示盤左側の数字が10秒おきに **H** と表示します。表示しましたら、速やかに日陰に移動させて、充分冷ましてからご使用ください。

# 4 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。2つ以上同時に押すと受け付けません。
- 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

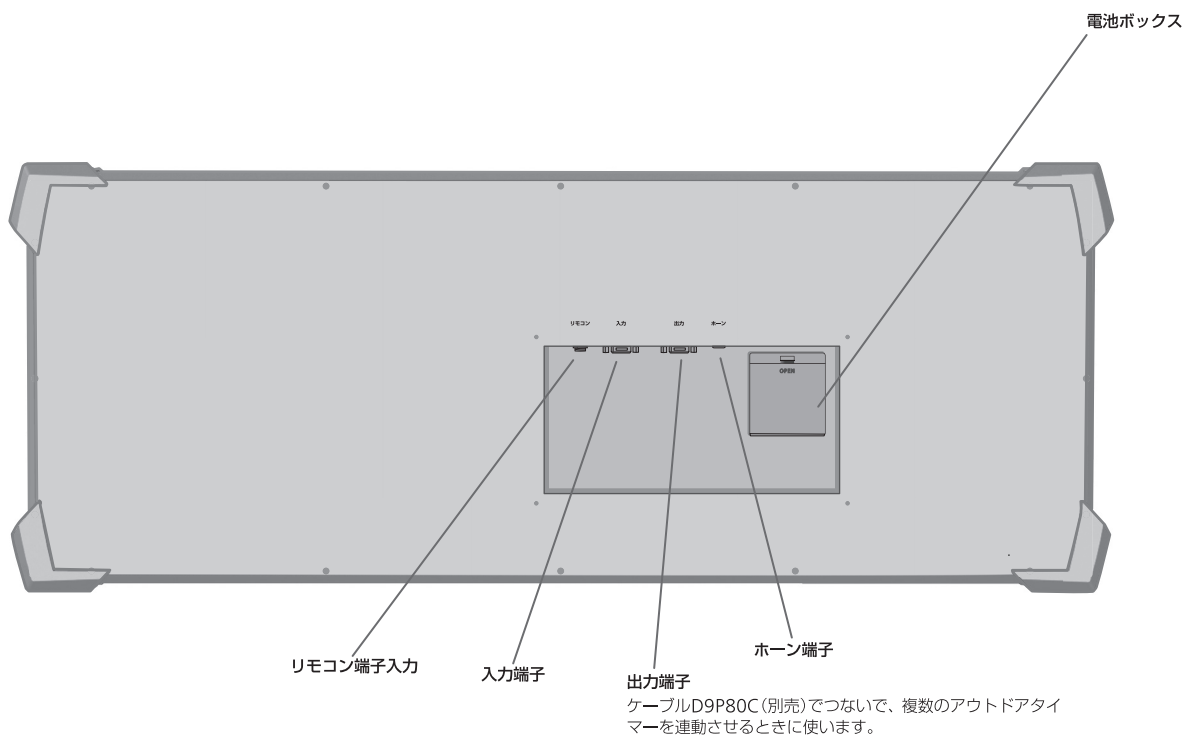
- コーナーの樹脂部分を持って運んでください。屋外で使用していると本体のアルミ部が熱くなり、持ったとき、やけどする恐れがあります。
- 屋外で保管はしないでください。本品は、雨による水滴や水しぶき程度の着水は問題ありませんが、完全な防水や防塵機能はありません。故障の原因となります。
- 直射日光の当たる場所で使用、保管しないでください。変形の原因となります。
- 高温、多湿、結露する恐れのある場所での使用、保管はしないでください。
- ぶついたり、落としたりしないでください。
- ペンジンやシンナー、たわしなどは使わないでください。汚れは柔らかい布でふき取ってください。

# 5 各部の名称と働き

## 表示面



## 背面



# 操作パネル



付属品：取扱説明書 1冊

## 6 ご使用前の準備

- 1, 電池ボックスに乾電池単3形4本(別売)を入れてください。
- 2, 操作パネルの電源スイッチを押してください。
- 3, **機能切換** キーを押して、希望の機能を選んでください。選ばれた機能(ファンクション)番号F1~F7が約2秒間表示された後、動作画面に変わります。

※電源スイッチを押すと、表示面全体が点滅します。これは表示素子である電子ペーパーをリフレッシュするために必要な点滅で、故障ではありません。

### 設置方法

フロアスタンド UF1030 (別売)



1台使用の場合



2台使用の場合

### オプション接続図

2台を接続する場合は操作するアウトドアタイマーの

**親機** キーを押してください。

リモコンスイッチ 机上タイプ※1  
OTRSPD (別売)



リモコン入力

リモコンスイッチ ※1  
OTRSP (別売)



リモコン入力



出力

入力

ケーブル※3  
D9P80C (別売)



AUX外部入力



メガホン30W※2  
EP30P (別売)



ショルダー型メガホン6W※2  
EP06P (別売)

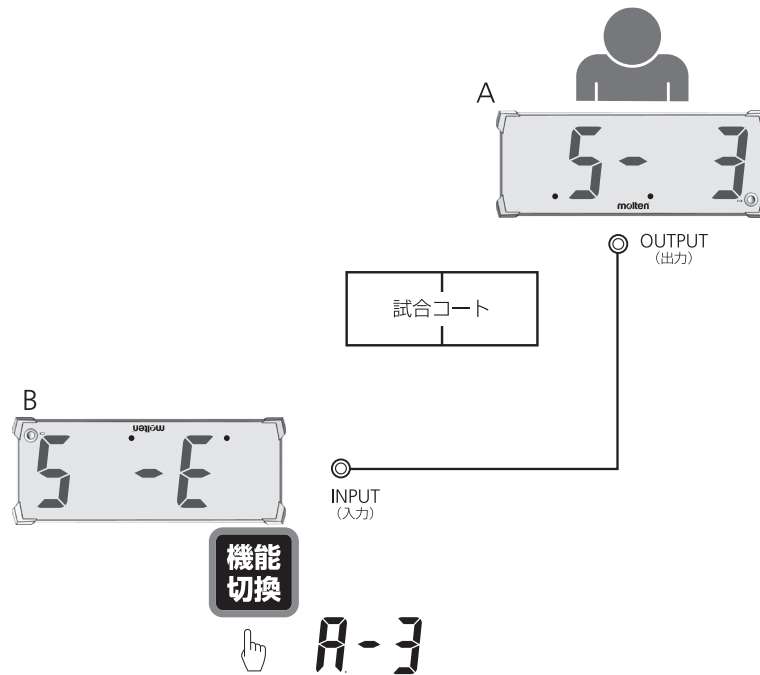
※1 タイマーのスタート/ストップ、リセットを行うことができます。

※2 メガホンの音の設定は親機で行ってください。(7ページを参照)

※3 ケーブルが各機から抜けた時は、差し直した後に再度親機の **親機** キーを押してください。

## 得点表示位置の入れ替え

下図の場合、Bの得点表示位置はAと逆になり試合場と対応しなくなります。  
その場合、Bの機能切替キーを押してください。  
Bの表示位置が試合場に対応するよう左右が入れ替わります。



## 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 . . . 00.00

②電源OFF

③電源ON

00.00

④ リセット

20.00

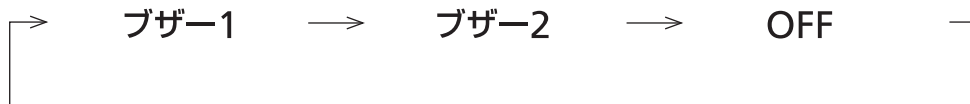
# 7 基本操作

## 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1/2/OFF** キーで設定した音が鳴ります。

## ブザー1/2/OFF

**ブザー切換1/2/OFF** キーを1回押すごとにタイマー終了時のブザー音を、



と切り換えることができます。  
キーを押したときのキー音は、ブザー1/2/OFF設定とは関係なく常に鳴ります。

## オプション接続でメガホンを使う場合

**ブザー切換1/2/OFF** キーを長押ししてください。(キー音が短く鳴る)メガホンの音源切り換えになります。

**ブザー切換1/2/OFF** キーを1回押すごとに、



と切り換えることができます。  
もう一度 **ブザー切換1/2/OFF** キーを長押しすると(キー音が短く3回鳴る)、本体のブザー音切り換えに戻ります。

## オールリセット

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時や万一動作がおかしくなった時は、**クリア** キーを5秒以上押し続けてください。

# 7 機能別操作

## F1 ストップウォッチ

[表示最大 9時間59分59秒]



ストップウォッチ

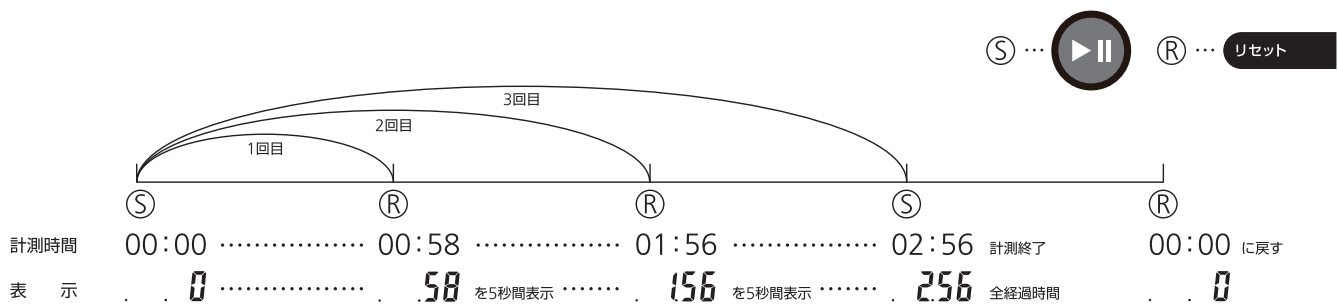


陸上

操作手順	キー操作	表示
1, スタート		0 . . . .
2, ストップ		350 . .
3, 再スタート		350 . 351 . .
4, ストップ		530 . .
5, 0.00.00に戻します	リセット	0 . .

## スプリット

途中経過時間計測  
(計測例)



### 1/100秒が見たいとき

停止中またはスプリット表示中に **得点⊕1/10秒** キーを押してください。  
押しているあいだのみ、1/100秒が表示されます。



## メモリー












30回までのスプリットタイムを記憶・呼び出しできます。8ページの要領でスプリット計測を行ってください。

操作手順	キー操作	表示
1, 1回目のスプリットタイムを呼び出します (例: 00:58)		 交互点減 
2, 2回目のスプリットタイムを呼び出します (例: 01:56)		 交互点減 
3, 以下同様に3回目以降のスプリットタイムを 呼び出します 最後に全経過時間が表示されます (例: 02:56)		 交互点減 
4, メモリーの呼び出しを終了します メモリーの内容は消去されます		

※ 計測途中でストップ、再スタートした場合、それ以前のメモリーは消去されます。

## オートスタート

スタート前に希望の秒間のカウントダウンが表示されます。













操作手順	キー操作	表示
1, それまでの内容をクリアします		
2, オートスタートを設定します (例: 3秒)(最大: 9秒)		
	 ×2回	
3, スタート 3秒間のカウントダウン後自動的にスタートします		 ビッ!  ビッ!  ビッ!  ビー! 

# F2 ダウンカウントタイマー

[設定最大 9時間59分59秒、予鈴10回]



バスケットボール  
3×3

操作手順	キー操作	表示
1, 時間設定 (例: 5分)	 ×5回	5.00
① 予鈴を鳴らす場合		"0.00" 点滅
② 1つ目の予鈴時間に合わせてください (例: 1分)	 ×1回	"1.00"
③ 1つ目の予鈴時間をメモリーします		"0.00" ビッ!
④ 2つ目の予鈴時間に合わせてください (例: 30秒)	 ×3回	"0.30"
⑤ 2つ目の予鈴時間をメモリーします		"0.00" ビッ!
⑥ ご希望に応じて3つ目以降の予鈴時間を②～⑤の要領でメモリーしてください(最大10回)		
⑦ 予鈴の設定完了		5.00
2, スタート		5.00 4.59 ⋮
3, ストップ		3.50
4, 再スタート		3.50 ⋮
1つ目の予鈴が鳴ります		1.00 ビッ!
2つ目の予鈴が鳴ります		⋮ 0.30 ビッ!
終了音が鳴ります		⋮ 0.00 ビリビリビリッ!
5, 設定時間に戻します		5.00
6, 設定を全てクリアします		0.00

## 1/10秒が見たいとき

**得点⊕1/10秒** キーを押してください。1分以下は停止中のみ1/10秒表示が表示されます。

もう一度 **得点⊕1/10秒** キーを押すと、1/10秒表示が解除されます。

# F3 アップカウントタイマー

(サッカー試合時間表示：90分計)



サッカー

ハンドボール







[設定最大 9時間59分59秒]

操作手順	キー操作	表示
1, 時間設定 (例：5分)	 ×5回	5.00
2, 0に戻します 設定時間がメモリーされます		0.00
3, スタート		0.00 0.01 ⋮ 5.00 <small>ビリビリビリッ!</small>
4, 設定時間に戻します		0.00
5, 設定を全てクリアします		0.00

## サッカーでの試合時間表示 (90分計) のとき

90.00

**メモリー** キーを長押ししてください。(ブザー音が0.5秒鳴る) 60分を越えても、1時間に繰り上がりません。  
また設定時間を経過してもブザーが鳴らずにタイマーがストップします。

操作手順	キー操作	表示
1, スタート		0.00 0.01 ⋮
前半終了		46.21
2, 後半開始準備 45分(45.00)へ設定	 	45.00
3, 後半スタート		45.00 45.01 ⋮ 59.59 60.00 60.01 ⋮
後半終了		92.35

# F4 プログラムタイマー









最大9種類の時間を連続設定できるタイマーです。  
[設定最大 9時間59分59秒×9プログラム]



プログラム  
タイマー



水球

操作手順	キー操作	表示
1, プログラム1(P1)を希望の時間に合わせてください (例: 3分)	 ×3回	"P-1" "3:00"
2, プログラム1の時間をメモリーします プログラム番号がP2に変わります		P-2
3, プログラム2(P2)を希望の時間に合わせてください (例: 1分)	 ×3回	1:00
4, プログラム2の時間をメモリーします プログラム番号がP3に変わります		P-3
5, ご希望に応じてプログラム3以降を1~4の要領で セットしてください(最大9プログラム)		
6, 繰り返し回数を設定する場合(しない 場合はエンドレス)希望の回数に合わせ てください(例: 3回)(設定最大99回)	 ×4回 <small>繰り返し回数</small>	3
7, プログラムセット終了		3:00
8, スタート プログラム1のカウントダウンがスタートし 0.00になるとブザーが鳴り 引き続きプログラム2のカウントダウンが 行われます		P1 "3:00" ビー! 2:59 ⋮ "0:00" ビー! P2 "1:00" 0:59 ⋮ P1 "0:00" ビー! "3:00" 2:59 ⋮ 3回繰り返し、ストップ
9, プログラムの最初に戻します		3:00

目次

- 安全上の注意
- 設置・使用時の注意
- 必ず下使用時の注意
- ご使用上の注意
- 各部の名称と働き
- ご使用前の準備
- 基本操作
- 機能別操作
- 故障かなと思ったら
- 仕様
- 保証書

## 水球での試合時間表示のとき

**メモリー** キーを長押ししてください。(ブザー音が0.5秒1回鳴る) スタート音が鳴らなくなります。

もう一度 **メモリー** キーを長押しすると(ブザー音が0.5秒2回鳴る)、スタート音が鳴るようになります。

## 時間の設定を変えたいとき

**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。

## 現在の繰り返し回数を見たいとき

**得点⊕繰り返し回数** キーを押すと、押しているあいだ現在の繰り返し回数が表示されます。

# F5 得点

[表示最大 99対99]



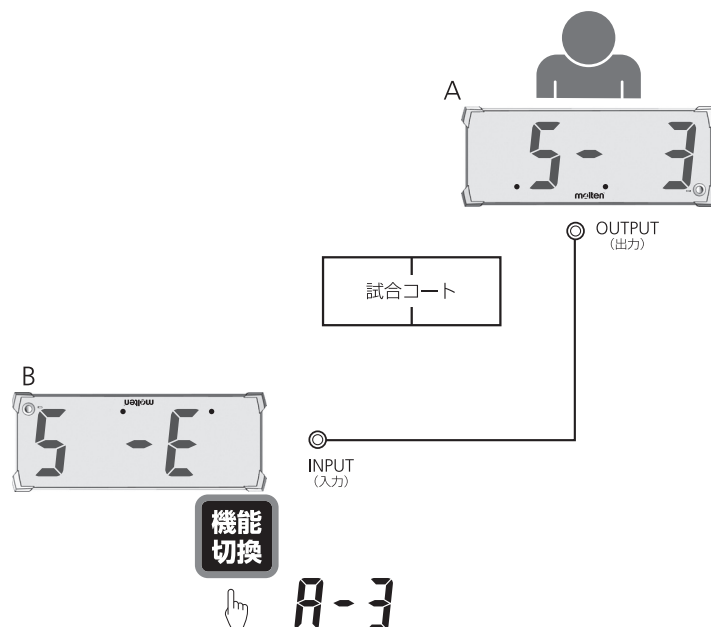
操作手順	キー操作	表示
1, 左チームがポイントしました	得点 + 繰り返し回数	1-0
2, 右チームがポイントしました	得点 + 1/10秒	1-1
3, 右チームがポイントしました	得点 + 1/10秒	1-2
4, 0対0に戻します	クリア	0-0

## 早送りしたいとき

**得点+繰り返し回数** **得点+1/10秒** キーを1秒以上押し続けると早送ります。

## 2台を接続したときの得点表示の入れ替え

下図の場合、Bの得点表示位置はAと逆になり試合場と対応しなくなります。  
 その場合、Bの機能切替キーを押してください。  
 Bの表示位置が試合場に対応するよう左右が入れ替わります。



- 目次
- 安全上の注意
- 設置・使用時の注意
- 必死下使用時の注意
- 使用上の注意
- 各部の働き
- ご使用前の準備
- 基本操作
- 機能別操作
- 故障かなど
- 仕様
- 保証書

# F6 時計

24時間表示の時計。アラーム機能付き(1回)。



時計

操作手順	キー操作	表示
1, アラームを設定する場合  ① アラーム時刻に合わせてください (例: 8時00分)  ② 00:00に戻します アラーム時刻がメモリーされます	 × 8回	800
		000
2, 現在時刻に合わせてください (例: 10時50分) ※アラームを設定しない場合はこの設定から 始めてください	 × 10回   × 5回	1050
3, スタート		1050 1051 ⋮

## 1時間の設定で早送りしたいとき

**1時間** キーを、1秒以上押し続けると早送りします。

## リセットしたいとき

停止中に **リセット** キーを押すと、0.00に戻ります。

## アラーム時刻を確認したいとき

**得点⊕1/10秒** キーを押してください。押し続けているあいだアラーム時刻が表示されます。

アラーム時刻が設定されていない場合は、---:---が表示されます。

## アラーム時刻を変更したいとき

アウトドアタイマーを停止させ、**クリア** キーを押してから、操作手順1~3の要領で設定しなおしてください。



# F7 ショットクロック

(バスケットボール3×3用に12秒があらかじめセットされています)



バスケット  
ボール  
3×3



水球

操作手順	キー操作	表示
1, スタート		12 11 ...
2, シュートしたボールがリングに触れる	<b>リセット</b> 押し続け	消灯
3, リバウンドをとった	<b>リセット</b> はなす	12 11 ...
4, 試合中断		0
5, 試合再開		0 7 ...
6, 12秒経過		0 ビー!
7, 12秒に戻します	<b>リセット</b>	12

## 時間を訂正したいとき

**10秒** **1秒** キーで時間を増やしてください。

## 12秒タイマーの設定を12秒以外に変えたいとき

**10秒** **1秒** キーで秒数を変更し、**メモリー** を押してスタートしてください。新しい設定時間がメモリーされます。(設定最大99秒)

## 水球でのショットタイマー30秒に変えたいとき

**10秒** **1秒** キーで30秒に合わせ、**メモリー** を押してスタートしてください。

目次

安全上の  
ご注意

乾電池使用時  
のご注意

落下下使用時  
のご注意

使用上の  
ご注意

各部の  
名称と働き

ご使用前の  
準備

基本操作

機能別操作

故障かなと  
思ったら

仕様

保証書

目次

安全上の  
ご注意

乾電池使用時  
のご注意

炎天下使用時  
のご注意

使用上の  
ご注意

各部の  
名称と働き

ご使用前の  
準備

基本操作

機能別操作

故障かな  
と思ったら

仕様

保証書

# 9 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>●乾電池が切れていませんか？</li> <li>●乾電池が⊕ ⊖が逆になっていませんか？</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●乾電池を新品と交換してください。</li> <li>●正しく入れてください。</li> </ul>
電源ON/OFF時 表示が点滅する	●電子ペーパーをリフレッシュしています。 故障ではありません。	
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？	●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。

上記以外の異常がある場合は使用を中止し、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？

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



## ご使用中止

このような症状の時は、故障や事故防止のため、電源を切り、販売店に点検や修理をご相談ください。

アウトドアタイマー50(UD1050) 商品仕様  
サイズ、重量：幅95×奥行6×高さ37cm、6.4kg  
表示：電子ペーパー、数字高さ25cm、5桁  
電源：乾電池単3形 4本(別売)  
電池寿命：ストップウォッチ連続(常温)で、  
約100時間(アルカリ乾電池)  
約80時間(ニッケル水素充電電池)

材質：アルミニウム、アクリル、鉄、ポリカーボネート、ABS樹脂、ポリプロピレン  
防水：なし(防滴仕様)  
付属品：取扱説明書(本冊子)  
生産国：日本/ Made in Japan

※品質向上のため、予告なく仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。

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

## 保証書

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

品名 / 品番	アウトドアタイマー50 / UD1050	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 <b>モルテン</b>	
		東京都墨田区横川五丁目5-7	
		電話 03-3625-8302 www.molten.co.jp	

### 保証規定

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

■この保証書は国内で使用される場合だけ有効です。

This warranty shall be valid only in Japan.

■保証期間内でも、以下の場合は有償修理となります。

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