

Betjeningsvejledning
RIKA LP5 10m og 25m vendeanlæg
Program vers. 1.0

VIGTIGT!

Før spænding tilsluttes, skal alle kabler tilsluttes. (Iht. Monteringsvejledning). Der må aldrig slukkes for strømmen eller fjernes kabler mens programmet kører.

Programvalg – Eksempel 1.: OSP

- 1) Efter at netafbryderen er aktiveret (1) kommer der liv i displayet (2)

Display viser: PROGRAMM WAHL

- 2) For at vælge et skydeprogram, skal man trykke på en programtast (5a-c)

Eksempel: Tryk på 5a (OSP)

Display viser: OSP ?

- 3) Bekræft med ENTER taste (3)

Display viser: ZEIT ? (s)

- 4) Med nummertastaturet (4) kan man for OSP angive tiden i tiendedel sekunder (som komma bruges tasten * (20). Fik man indtastet et forkert tal, kan man med ESC tasten (6) slette det sidste tal. Er der tastet korrekt, trykkes ENTER (3) for at bekræfte.

Display viser: OSP 4, 0 s OK!

- 5) Ved at trykke på tasten "BEREIT" (7) vil skiverne indstille sig til udgangs stillingen til det valgte program og kontrollampen "BEREIT" (11) lyser.

Display viser: OSP START ?

- 6) Nu kan man trykke to gange på START tasten (8) eller på den eksterne START & gentage tast (91164) for at starte skydeprogrammet. Første gang man trykker, lyser kontrollampen "BEREIT" (11) og skiverne drejer væk.

Display viser: OSP ACHTUNG!

Anden gang der trykkes, starter skydeprogrammet og kontrollampen "START" (12) lyser

Display viser: OSP 4,0 RUN

- 7) Når skydeprogrammet stopper, drejer skiverne automatisk tilbage til synlig position. Kontrollampen "KONTROLLE" (13) lyser.

Display viser: OSP KONTROLLE

På dette programtrin kan man med den eksterne START og gentageknap (91164) eller med START tasten (8) trykke tre gange og skydeprogrammet gentages. Ved første tryk lyser kontrollampe "BEREIT" (11).

Display viser: OSP START?

Ved andet tryk lyser kontrollampe "BEREIT" (11) og skiverne drejer væk.

Display viser: OSP ACHTUNG!

Ved tredje tryk starter skydeprogram og kontrollampe "START" (12) lyser

Display viser: OSP 4,0 RUN

Ved tryk på ESC tasten (6) kan tiden for det valgte skydeprogram ændres. Derefter fortsættes med punkt 4, 5 og 6.

- 8) Vil man afbryde et program, trykkes tasten "RESET" (9)

Programvalg – Eksempel 2.: DUEL

- 1) Efter at netafbryderen er aktiveret (1) kommer der liv i displayet (2)

Display viser: PROGRAMM WAHL

- 2) For at vælge et skydeprogram, skal man trykke på en programtast (5a-c)

Eksempel: Tryk på 5b (DUELL)

Display viser: DUELL ?

- 3) Bekræft med ENTER taste (3)

Display viser: ZEIT ? 7/ (s)

- 4) Med nummertastaturet (4) kan man for DUELL angive tiden i tiendedel sekunder (som komma bruges tasten * (20). Fik man indtastet et forkert tal, kan man med ESC tasten (6) slette det sidste tal. Er der tastet korrekt, trykkes ENTER (3) for at bekræfte.

Display viser: DUELL 7/3 s OK!

- 5) Ved at trykke på tasten "BEREIT" (7) vil skiverne indstille sig til udgangs stillingen til det valgte program og kontrollampen "BEREIT" (11) lyser.

Display viser: DUELL START ?

- 6) Nu kan man ved tryk på START tasten (8) eller på den eksterne START & gentage tast (91164) starte skydeprogrammet.
Kontrollampe "START" lyser

Display viser: DUELL 7/3,0 s RUN

- 7) Når skydeprogrammet stopper, drejer skiverne automatisk tilbage til synlig position.
Kontrollampen "KONTROLLE" (13) lyser.

Display viser: DUELL KONTROLLE

Nu kan man ved at trykke to gange på START tasten (8) eller på den eksterne START & gentage tast (91164), gentage skydeprogrammet.
Ved første tryk lyser kontrollampen "BEREIT" (11)

Display viser: DUELL START ?

Ved andet tryk, startes skydeprogrammet og kontrollampen "START" (12) lyser.

Display viser: DUELL 7/3,0 s RUN

Ved tryk på ESC tasten (6) kan tiden for det valgte skydeprogram ændres. Derefter fortsættes med punkt 4, 5 og 6.

- 8) Vil man afbryde et program, trykkes tasten "RESET" (9)

Programvalg – eksempel 3.: WAHL

- 1) Efter at netafbryderen er aktiveret (1) kommer der liv i displayet (2)

Display viser: PROGRAMM WAHL

- 2) For at vælge et skydeprogram, skal man trykke på en programtast (5a-c)

Eksempel: Tryk på 5c (WAHL)

Display viser: WAHL ?

- 3) Bekræft med ENTER taste (3)

Display viser: ZEIT ? (s)

- 4) Med nummertastaturet (4) kan man for WAHL angive tiden i sekunder. Fik man indtastet et forkert tal, kan man med ESC tasten (6) slette det sidste tal. Er der tastet korrekt, trykkes ENTER (3) for at bekræfte.

Display viser: WAHL 10 s OK

- 5) Ved at trykke på tasten "BEREIT" (7) vil skiverne indstille sig til udgangs stillingen til det valgte program og kontrollampen "BEREIT" (11) lyser.

Display viser: WAHL START ?

- 6) Nu kan man ved tryk på START tasten (8) eller på den eksterne START & gentage tast (91164) starte skydeprogrammet.
Kontrollampe "START" lyser

Display viser: WAHL 10 s RUN

- 7) Når skydeprogrammet stopper, drejer skiverne automatisk tilbage til synlig position.
Kontrollampen "KONTROLLE" (13) lyser.

Display viser: WAHL KONTROLLE

Nu kan man ved at trykke to gange på START tasten (8) eller på den eksterne START & gentage tast (91164), gentage skydeprogrammet.
Ved første tryk lyser kontrollampen "BEREIT" (11)

Display viser: WAHL START ?

Ved andet tryk, startes skydeprogrammet og kontrollampen "START" (12) lyser.

Display viser: WAHL 10 s RUN

Ved tryk på ESC tasten (6) kan tiden for det valgte skydeprogram ændres. Derefter fortsættes med punkt 4, 5 og 6.

- 8) Vil man afbryde et program, trykkes tasten "RESET" (9)