

<p><b>Producent:</b> UNIPRO RACING SYSTEMS ApS VIBORG HOVEDVEJ 24 DK-7100 VEJLE, DANMARK TEL. +45 7585 1182 FAX +45 7585 1782</p>
<p><b>BRUGSANVISNING - LapTimer 4003A/4503A</b></p>

## **Til lykke med din nye LapTimer 4003A/4503A**

For at sikre dig det fulde udbytte, anbefaler vi, at du læser denne vejledning igennem, inden du tager din LapTimer i brug.

<b>INDHOLD</b>	<b>SIDE</b>
Montering .....	2
Betjening før start .....	3
Betjening efter kørsel.....	3
Hukommelse .....	4
Betjening efter pit-stop .....	4
Alternative programmer .....	5
Isætning/udskiftning af batteri.....	6
Vedligeholdelse.....	7
Fejlfinding .....	7

## **1.Montering**

**MODTAGER** Modtageren [6] monteres i den side, der vender mod senderen.

Monteringshøjde:

For standard- & formelvogne samt MC anbefales en højde af 800-900 mm over jorden

### **Specielt for standard- & formelvogne**

**VIGTIGT!** Modtageren skal pege **vandret** ud ad vinduet. Tving evt. beslaget i vandret stilling

### **Specielt for MC**

**VIGTIGT!** Modtageren placeres på bageste sædeskørte i **vandret stilling** således den peger **vinkelret** ud fra MC'en. Pas på, at ledninger ikke kommer i klemme mellem sæde og tank

**SENDER** Senderen placeres i samme højde som modtageren - dog gerne 100-200 mm højere

Senderen placeres så tæt ved mållinien som muligt

Systemets rækkevidde er 3-50 meter

**ADVARSEL!!** Hvis der er andre typer infrarøde sendere på banen samtidig med en UNIPRO RACING LAPTIMER, skal den individuelle afstand mellem senderne være 3 gange så stor som afstanden mellem senderen og køretøjerne, der bruger LapTimer.

**DISPLAY KASSEN** Placeres optimalt for køreren

## 2. Betjening før start

### MODE (PROGRAM) 1

Mode 1 er det mest anvendte program (se MODE 2 + 3 under pkt. 6).

Mode 1 har en **trig tid på 20,05 sek.**, hvilket vil sige, at modtageren først kan registrere et nyt signal 20,05 sek. efter det foregående.

Tænd for LapTimeren ved at trykke på POWER [5].

Når knappen slippes, vises seks 8-taller (tændes en efter en i displayet) .....

**8.8.8.8.8.8** |

Kort efter vil displayet vise .....  
og LapTimeren er klar til at modtage signal fra senderen

**0. . |**

Når du passerer senderen første gang, vil displayet vise.....  
Nu er stopuret tændt, og på displayet kan du aflæse omgangsnummeret **0** og tiden **0.00**.

**0. 0.00 |**

Næste gang du passerer senderen, viser displayet fx: .....  
Dette betyder, at 1. omgang blev kørt i tiden 1 minut 37 sekunder og 83/100 sekunder

**1.1.3 7.8 3** |

Efter endnu en omgang viser displayet måske .....  
Hvilket betyder, at du klarede omgang 2 på 1 minut 35 sekunder og 21/100 sekunder

**2.1.3 5.2 1** |

Efter 10. omgang viser displayet fx: .....

**0.1.3 4.6 2** |

Fra omgang 10 til 40 vises kun det sidste ciffer i omgangsnummeret. Hvis du kører mere end 40 omgange uden at slette omgangstider, vil omgangsnummeret blive erstattet af - i displayet. Dette betyder, at data fra disse omgange ikke gemmes i hukommelsen, men de viste omgangstider er stadig korrekte.

## 3. Betjening af LapTimeren efter kørsel

Når du efter kørslen kommer ind til et pit-stop, kan du gense omgangstiderne ved at trykke på MODE [2]. *LapTimeren er nu i PIT-MODE*

Displayet viser omgang 1 og den opnåede tid fx: .....

**1.1.3 7.8 3** |

Med de 2 piletaster [3][4] kan du skifte op og ned i de gemte tider. Det er muligt at "spole" hurtigt ved at holde en af piletasterne nede.

For at spare strøm slukker LapTimeren automatisk displayet, når den er i PIT-MODE, og ingen knapper aktiveres i 1½ minut, men informationerne er stadig i hukommelsen - også flere uger efter. Derfor: *Lad altid LapTimeren være i PIT-MODE, når du er i pit eller tager hjem efter endt kørsel.* Næste gang du skal ud at køre, tænder du så LapTimeren som beskrevet i afsnit 5.

## 4.LapTimerens hukommelse

Ønsker du at beholde omgangstiderne i hukommelsen, skal LapTimeren være i PIT-MODE og slukke som beskrevet i afsnit 3.

Du kan slette alle data i hukommelsen på én af følgende måder:

ALapTimeren er i PIT-MODE, og displayet er stadig tændt. Tryk én gang på POWER [5]

BLapTimeren er i PIT-MODE, men displayet er slukket. Tryk to gange på POWER [5]

## 5.Betjening efter pit-stop

Når du skal ud at køre igen efter et pit-stop, kort eller langt, afhænger den videre betjening af, hvilken af de følgende 3 situationer LapTimeren befinder sig i.

### **A.LapTimeren er i PIT-MODE, og displayet er stadig tændt**

Hvis du vil beholde de data, der er i hukommelsen, skal du skifte frem til det antal omgange, du ønsker bibeholdt, fx. omgang 15. Brug en af piletasterne [3][4]. Husk! i mode 1 + 3 vises kun det sidste ciffer af omgangsnummeret fra omgang 10-40 - se afsnit 2 + 6.

Når displayet viser det ønskede omgangsnummer, trykker du på MODE [2] og displayet vil vise:.....  
Nu er LapTimeren klar til igen at modtage signal fra senderen.

A rectangular display box containing the text "5. . . |". The first digit is bolded, and there are three dots following it, followed by a vertical bar.

Når du passerer senderen første gang, vil displayet vise.....

A rectangular display box containing the text "5. . ●●● |". The first digit is bolded, followed by two dots and three solid black circles, followed by a vertical bar.

### **B.LapTimeren er i PIT-MODE, men displayet er slukket**

Tænd displayet igen ved at trykke på POWER [5] **een gang**. Forsæt herefter som beskrevet i afsnit A, dvs. spol frem til det antal omgange, du ønsker bibeholdt i hukommelsen ved at bruge piletast  $\blacktriangle$  [3]. Tryk herefter på MODE [2], så kun omgangscifret vises i displayet, når du kører på banen igen. LapTimeren er nu klar til at modtage nye signaler fra senderen.

*Hvis du vil beholde de data, der er i hukommelsen, må du ikke trykke på POWER knappen, når der vises tal i displayet, da det vil slette LapTimerens hukommelse.*

## C.LapTimeren er blevet slukket med POWER knappen

Alle data i hukommelsen er slettet, og du må starte som beskrevet i afsnit 2 alternativt afsnit 6.

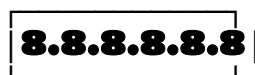
## 6. Alternative modes (programmer)

### MODE (PROGRAM) 2

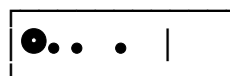
Mode 2 har en **trig time på 1,18 sek.**

Dette program giver dig mulighed for at have omgangsnummeret vist med 2 cifre, dvs. fra omgang 10 til 40.

Du kan kun få adgang til mode 2, hvis LapTimeren har været slukket med POWER [5]. Tryk på pil  $\blacktriangledown$  [4] og hold knappen nede, samtidig med at du trykker på POWER [5]. Når POWER knappen slippes, vises seks 8-taller samtidig i displayet .....

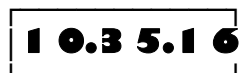


Efter ca. 1 sekund skifter displayet til .....



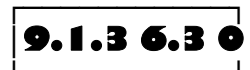
I øvrigt er funktionerne nu som beskrevet i afsnit 2-5. LapTimeren forbliver i dette program, indtil den slukkes med **POWER knappen [5]**.

Fra omgang 10 til 40 vises minutcifferet ikke! Hvis fx. omgang 10 er kørt på 1 minut, 35 sekunder og 16 hundredele sekund, vil displayet vise .....



De første 2 cifre i displayet betyder omgang 10, og de sidste 4 cifre viser sekunderne for omgangen. Kørerer skal blot huske på minutcifferet.

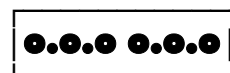
Hvis fx. omgang 9 tager 1 minut, 36 sekunder og 30 hundrededele sekund, vil displayet vise.....



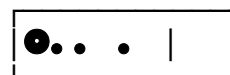
### MODE (PROGRAM) 3

Mode 3 har en **trig time på 1,18 sek.** I øvrigt fungerer det nøjagtig som mode 1. Dette program anvendes for det meste til at måle split tider (dvs. hvis du er interesseret i at måle tiden på en bestemt del af banen).

Du kan kun få adgang til mode 3, hvis LapTimeren har været slukket med POWER [5]. Tryk på pil  $\blacktriangle$  [3] og hold knappen nede, samtidig med at du trykker på POWER [5]. Når POWER knappen slippes, tændes de 6 felter - et efter et - indtil alle 6 felter viser et o .....



Efter ca. 1 sekund skifter displayet til .....



I øvrigt fungerer LapTimeren som beskrevet i afsnit 2-5. LapTimeren forbliver i dette program, indtil den slukkes med **POWER [5]**.

**BEMÆRK:** Hvis du ønsker at måle split-tider, dvs. der er mere end 1 sender monteret rundt på banen samtidig, **SKAL** alle kørere være enige herom, eftersom LapTimeren registrerer signal, hver gang en sender passerer. Hvis der ikke kan opnås enighed, opstil da kun 1 sender som vanligt.

## 7.Isætning/udskiftning af batteri

Der skal bruges et 9V batteri af typen 6LF22 eller lignende. Det anbefales at bruge Alkaline, som giver en drifttid på ca. 20-25 timer eller genopladelige batterier.

Afmonter bagpladen på displaykassen [1]. Forbind batteriet med batteriklipset. Det kan være nødvendigt at bøje enderne en smule for at sikre en god kontakt. Læg batteriet på plads og saml kassen igen. Pas på at ledninger ikke kommer i klemme. For at undgå anløbninger anbefales det, at de 4 skruer smøres med en dråbe syrefri olie.

LapTimeren har et indbygget varsel om lav spænding, så teksten "**LO BAT**" vil blinke i displayet, når LapTimeren er i PIT-MODE. Udskift i givet fald batteriet for at sikre fortsat korrekt funktion.

Det anbefales at tage batteriet ud, hvis LapTimeren ikke skal bruges i en længere periode, da batteriet ellers kan lække og forårsage skade.

## **8.Vedligeholdelse**

LapTimeren kan bruges i al slags vejr, men har du kørt i regnvejr skal LapTimeren afmonteres, når du kommer hjem. Tag bagpladen af displaykassen [1] og modtageren [6] og læg det hele på et tørt og lunt sted i et døgn. Herefter kan det hele samles og monteres igen. Er samlingsfladerne anløbet, skal de renses med et stykke smergellærred eller lignende, men der må *ikke* komme olie på fladerne.

## **9.Fejlfinding**

**Hvis LapTimeren er tændt men ikke modtager signal, undersøg da følgende:**

- A.Er der tændt for senderen?
- B.Er modtageren [6] placeret vandret og i den rigtige højde - se afsnit 1
- C.Om afstanden mellem sender og modtager er for kort (skal minimum være 2-3 meter)
- D.Er der spænding på batteriet - se afsnit 7.
- E.Forbindelsen mellem batteriet og batteriklipset - se afsnit 7.
- F.Er der fugt indvendig i modtageren [6] eller displaykassen [1] - se afsnit 8.
- G.**Kun for MC.** Linserne på modtager [6] og sender. Eventuel skidt på linserne kan forårsage problemer.
- H.Skinner solen direkte ind i modtageren [6]. I givet fald vil modtageren automatisk skrue ned for modtagestyrken, hvilket kan betyde, at signalet ikke modtages.

**Hvis LapTimeren modtager flere signaler på én omgang, undersøg da følgende:**

- A.Er der opstillet mere end én sender på banen
- B.Er der andre typer infrarøde sendere på banen
- C.Kan senderen og modtageren [6] "se" hinanden mere end én gang på en omgang.

**Hvis LapTimeren bruger meget strøm:**

Skyldes næsten altid, at der trykkes på MODE [2], efter at tiderne er gennemset ved et pit-stop. Derved bringes LapTimeren i køremode og der tændes for strømmen. Lad i stedet LapTimeren blive i PIT-MODE og tænd den først lige før, du skal på banen igen - se afsnit 5. (LapTimeren slukker automatisk i PIT-MODE, hvis ingen knapper aktiveres i 1½ minut - se afsnit 3).