

Hersteller:

UNIPRO RACING SYSTEMS ApS
VIBORG HOVEDVEJ 24
DK-7100 VEJLE, DÄNEMARK
TEL. +45 7585 1182 FAX +45 7585 1782

HANDBUCH - LapTimer 4001A

Glückwunsch mit deinem neuen LapTimer 4001A

Um vollen Gewinn aus deinem LapTimer zu ziehen, empfehlen wir, dass du diesen Handbuch durchledest, bevor du den LapTimer in Gebrauch nimmst.

INHALT**SEITE**

Montage.....	2
Bedienung vor dem Start	2
Bedienung nach der Fahrt.....	3
Der Speicher des LapTimers	4
Bedienung nach Pit-Stop	4
Einstecken/Austausch von Batterien.....	5
Erhaltung	5
Fehlsuchen.....	6

1.Montage

Die Displayeinheit [1] ist für Montage am Lenkrad vorbereitet, was die optimale Stellung ist, wenn man die Möglichkeit dafür wünscht, die Rundezeiten während der Fahrt ablesen zu können.

Bei der Montage des LapTimers ist es wichtig, dass keine scharfen Knicke an den Kabeln entstehen. Die Kabel dürfen auch nicht abgezwickt werden für neue Zusammensetzung. Obiges wird zur Folge haben, dass die Innenabschirmung in den Kabeln zerstört wird, was zu elektronischen Störungen im LapTimer führen kann. Es ist empfehlenswert, die Kabel mit Hilfe von Klebeband oder breiten Kabelbindern zu befestigen.

Spezielles bzgl. Go-Karts

Der Empfänger [6] ist auf der linken Seite des Go-Karts mit Hilfe von einem Beschlag in waagerechter Stellung zu befestigen. Der Linse muss in einer Höhe von 120 mm bis zu 300 mm vom Boden angebracht werden und rechtwinklig vom Go-Kart zeigen. Um jede Verbindung zwischen dem Empfänger und dem Beschlag zu vermeiden **muss** das beigegefügte PVC Material oder Ähnliches zwischen den Empfänger und den Beschlag gelegt werden.

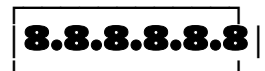
Spezielles bzgl. MCs

Der Empfänger [6] ist auf der linken Seite des MCs zu montieren und zwar in waagerechter Stellung auf dem Hintersitzheckteil. Der Linse muss in einer Höhe von 800-900 mm vom Boden angebracht werden und rechtwinklig vom MC zeigen. Passe auf, dass keine Leitungen zwischen dem Sitz und dem Tank eingeklemmt werden.

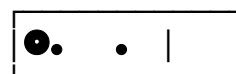
2.Bedienung vor dem Start

Schalte den LapTimer ein durch Betätigung des POWER Knopfes [5]. Siehe auch Abschnitt 5.

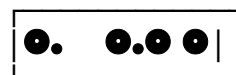
Wenn der POWER Knopf losgelassen wird, zeigt das Display



Kurz darauf wird das Display folgendes zeigen und der LapTimer ist für das Empfangen von Sendersignalen bereit.....



Wenn du den Sender zum ersten Mal passierst, zeigt das Display folgendes an.....
Jetzt ist die Stoppuhr aktiviert und im Display ist die Rundenummer **0** und die Zeit **0.00** gezeigt.



Der LapTimer zeigt die Zeit in Sekunden. Wenn die 1. Runde in 1 Minute 7 Sekunden und 83/100 Sekunden gefahren wird, wird das Display folgendes zeigen.....

1. 67.83

Nach noch einer Runde zeigt das Display evtl.
d.h. die 2. Runde wurde in einer Zeit von 35 Sekunden und 21/100 Sek. gefahren.

2. 35.21

Ab der 1. bis zur 9. Runde zeigt der LapTimer die Rundenummer und die Rundezeit bis zu 999 Sekunden und 99 Hunderstelsekunden. Ab der 10. bis zur 40. Runde wird die Rundenummer zweistellig gezeigt und die Rundezeit bis zu 99 Sekunden und 99 Hunderstelsekunden.

Wenn du mehr als 40 Runden fährst ohne gespeicherte Daten zu löschen, wird die Rundenummer durch -- im Display ersetzt. Dies bedeutet, dass diese Zeiten nicht gespeichert werden. Die angezeigten Rundezeiten sind ständig korrekt.

3. Bedienung vom LapTimer nach der Fahrt

Wenn du nach der Fahrt ins Pit fährst, kannst du die Rundezeiten pro Runde abrufen. Drücke den MODE Knopf [2]. *Der LapTimer wird jetzt in PIT-MODE umgestellt*

Das Display zeigt Runde 1 und die Zeit an, die du in dieser Runde erzielt hast:.....

1. 67.83

Mit den zwei Pfeilknöpfen [3][4] kannst du zwischen die gespeicherten Zeiten wechseln. Halte einen der Pfeilknöpfe eingedrückt, und die Zeiten laufen schnell über das Display.

Um Strom zu sparen, schaltet der LapTimer automatisch das Display aus, wenn der LapTimer in PIT-MODE steht und wenn keine Knöpfe innerhalb der nächsten 1½ Minuten betätigt werden - alle Daten sind noch gespeichert - auch wenn der LapTimer in PIT-MODE für mehr Wochen steht. *Deshalb lasse den LapTimer in PIT-MODE stehen, wenn du im Pit bist oder nach Hause nach beendeter Fahrt gehst.* Wenn du nächstes Mal fahren gehst, schaltest du den LapTimer ein wie in der Abschnitt 5 beschrieben.

4. Der Speicher des LapTimers

Wenn du wünschst, dass die Rundezeiten im Speicher bleiben, muss du den LapTimer in PIT-MODE stehen lassen, wodurch der LapTimer von sich selbst wie in Abschnitt 3 beschrieben ausschaltet.

Alle Daten im Speicher können auf eine folgender Weisen gelöscht werden:

A Der LapTimer steht in PIT-MODE **und das Display ist eingeschaltet**. Betätige den POWER Knopf [5] **einmal**.

B Der LapTimer steht in PIT-MODE **aber das Display ist ausgeschaltet**. Betätige den POWER Knopf [5] **zweimal**.

5. Bedienung nach Pit-Stop

Wenn du wieder nach einem Pit-Stop (langen oder kurzen) fahren gehst, kannst du - abhängig von der Situation - zwischen folgenden 3 Möglichkeiten wählen:

A. Der LapTimer steht in PIT-MODE/das Display ist eingeschaltet.

Wenn du alle oder ein Teil von den Daten im Speicher behalten willst, blätterst du mittels der Pfeil Knöpfe [3][4] zu der gewünschten Rundenummer, z.B. Runde 15.

Wenn die gewünschte Runde im Display gezeigt wird, betätige den MODE Knopf [2] und das Display wird folgendes zeigen.....

1 5.	
-------------	--

Der LapTimer ist jetzt dazu bereit, weitere Signale vom Sender zu empfangen.

Wenn du den Sender zum ersten Mal passierst, zeigt das Display folgendes an.....

1 5. 0.0 0

B. Der LapTimer steht in PIT-MODE/das Display ist ausgeschaltet

Schalte das Display wieder ein durch Betätigung (**nur einmal**) des POWER Knopfes [5]. Setze dann wie im Abschnitt A beschrieben fort, d.h. gehe zu der gewünschten Rundenummer durch Betätigung des Pfeil Knopfes ▲ [3]. Betätige den MODE Knopf [2], so dass nur die Rundenummer im Display gezeigt ist, wenn du wieder auf die Strecke fährst. Dein LapTimer ist dann zum Empfang von weiteren Signalen bereit.

Wenn du die gespeicherten Daten im Speicher behalten willst, darfst du NICHT den POWER Knopf betätigen, wenn Ziffer im Display gezeigt sind, da dies zum Löschen der gespeicherten Daten führt.

C.Der LapTimer wurde durch den POWER Knopf ausgeschaltet

Alle Daten sind gelöscht worden und du schaltest den LapTimer ein wie im Abschnitt 2 beschrieben.

6.Einstecken/Austausch von Batterien

Eine 9V Batterie vom Typ 6LF22 oder Ähnliches ist gefordert. Es wird empfohlen, alkaline Batterien mit einer Betriebszeit von 20-25 Stunden oder wiederaufladbare Batterien zu verwenden.

Nehme die Rückseite der Displayeinheit [1] ab. Verbinde die Batterie mit den Batterieklemmen. Es kann notwendig sein, die Pole ein wenig zu biegen, um eine gute Verbindung zu sichern. Setze die Batterie in die Displayeinheit ein und sammle wieder die Einheit. Sorge dafür dass keinerlei Leitungen eingeklemmt werden. Um Anlassen zu vermeiden, wird es empfohlen, die 4 Schrauben mit einem Tropfen säurefreien Öl zu schmieren.

Der LapTimer hat eine eingebaute Spannungsabfallanzeige, d.h. die Text "**LO BAT**" wird im Display aufblinken, wenn der LapTimer in PIT-MODE steht. Die Batterie ist gegebenenfalls auszutauschen um weiterhin korrekte Funktion zu sichern.

Wird ein LapTimer für längere Zeit nicht benutzt, empfehlen wir, dass die Batterie entfernt wird. Die Batterie kann sonst auslaufen und Schäden verursachen.

7.Erhaltung

Der LapTimer kann bei jeder Witterung verwendet werden. Bist du aber in Regenwetter gefahren, muss der LapTimer abmontiert werden. Nehme die Rückseite der Displayeinheit [1] bzw. des Empfängers ab und lege alle Teile in eine trockene und mollige Stelle für 24 Stunden. Danach können alle Teile wieder gesammelt und montiert werden. Wenn die Sammelfläche angelauten sind, müssen sie mit einem Stück Schmiergelleinwand oder Ähnlichen gereinigt werden. *Es darf unter keinen Umständen Öl auf die Fläche kommen.*

8.Fehlsuchen

Wenn der LapTimer eingeschaltet ist aber keine Signale empfängt, prüfe dann folgendes:

- A.Ist der Sender eingeschaltet
- B.Ist der Empfänger [6] waagrecht und in der richtigen Höhe montiert - siehe Abschnitt 1
- C.Ob der Abstand zwischen dem Sender und dem Empfänger zu kurz ist (muss mindestens 2-3 Meter sein)
- D.Die Batteriespannung - siehe Abschnitt 6.
- E.Die Verbindung zwischen der Batterie und den Batterieklemmen - siehe Abschnitt 6.
- F.Gibt es im Empfänger [6] oder in der Displayeinheit [1] innere Feuchtigkeit - siehe Abschnitt 7.
- G.Die Linsen des Empfängers [6] und des Senders. Schmutz an den Linsen kann Fehlbetrieb verursachen.
- H.Scheint die Sonne direkt in den Empfänger. Gegebenenfalls wird der Empfänger automatisch die Empfangsstärke herabsetzen, was bedeuten kann, dass Signale nicht empfangen werden.

Wenn der LapTimer mehr Signale pro Runde registriert, prüfe dann folgendes:

- A.Ob mehr als 1 Sender auf der Strecke aufgestellt ist.
- B.Ob andere Typen von infraroten Sendern auf der Strecke aufgestellt sind.
- C.Ob der Sender und der Empfänger [6] einander mehr als einmal pro Runde "sehen" können.

Wenn der LapTimer zu viel Strom verbraucht:

Ist fast immer darauf zurückzuführen, dass man den MODE Knopf [2] betätigt, nachdem man die gespeicherten Zeiten während eines Pit-Stops durchsehen hat. Dadurch wird der LapTimer in FAHR-MODE gestellt und damit wird den Strom eingeschaltet. Lasse den LapTimer stattdessen in PIT-MODE bleiben und schalte erst den LapTimer ein, wenn du wieder fahren gehst - siehe Abschnitte 4 und 6.