

Personsökare RX-300

Bruksanvisning



KNOP
REHATEK

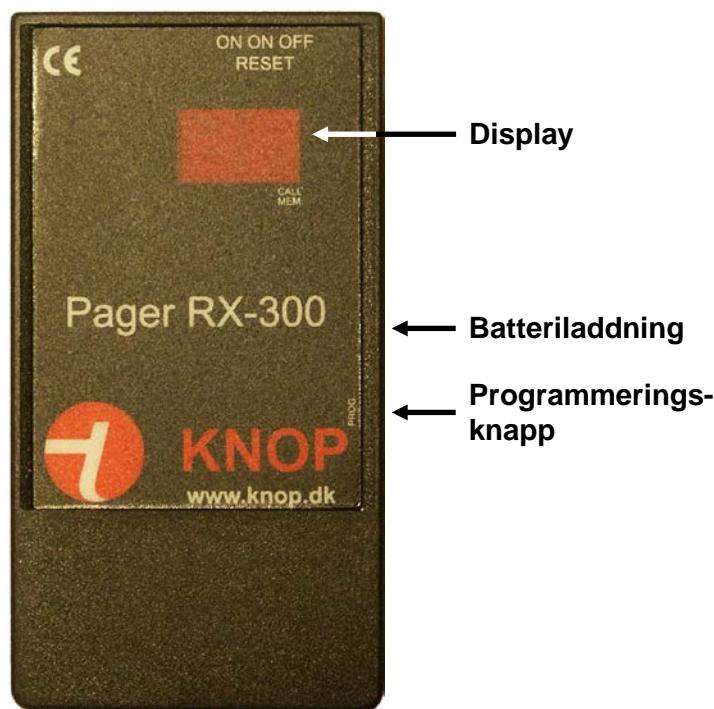
Personsökare RX-300 är en trådlös mottagare med 99 kanaler. Sändarna/larmen som används tillsammans med RX-300 kan programmeras valfritt på de 99 kanalerna.

Man kan använda RX-300 tillsammans med sändare med 12-bits kodsystem (MicroSignal) och PowerCode.

Personsökare RX-300 har vibrator, uppladdningsbara NiMH-batterier och kommer ihåg de 8 sista anropen.

VIBRATOR ↔ LJUD ↔ AV

↓
KVITTERA



2 Innehåll

2	Innehåll	2
3	Användning	2
3.1	Allmänt	2
3.2	Minne	2
3.3	Batteriladdning	2
3.4	Batterivarning	3
3.5	Batterilarm från sändare (endast PowerCode):.....	3
4	Programmering	3
4.1	Programmering (inlärning av sändare).....	3
4.2	Programmeringsmenyn	3
4.3	Programmering av en kanal.....	4
4.4	Radering av en kanal.....	4
4.5	Programmering av en grupp med 15 kanaler.....	4
4.6	Radering av en grupp med 15 kanaler.....	5
4.7	Radera allt.....	5
5	Underhåll och Säkerhet	5
5.1	Batterier.....	5
5.2	Testning	5
6	Övrigt	5
6.1	Tekniska data	5


3 Användning

3.1 Allmänt

På ovansidan av personsökaren finns en skjut-strömbrytare med 3 lägen. Till höger är personsökaren avstängd, i mitten är den påslagen med ljud och till vänster är den i vibratorläge.

Man kvitterar ett anrop genom att trycka in samma strömbrytare. Displayen visar då aktuellt larm.

Om man inte kvitterar ett anrop stoppar ljudsignalen efter 15 sekunder och vibratorn

efter ca 2-3 sekunder, därefter blinkar en prick till höger i displayen  och man kan trycka på kvitteringsknappen för att se anropet.

3.2 Minne

Personsökare RX-300 minns de 8 senaste anropen.

Tryck ner kvitteringsknappen för att se det senaste anropet.


Håll nere knappen mer än 2 sekunder för att se föregående anrop, man kan trycka igen för att se fler anrop bakåt i tiden.

När det inte finns fler anrop att visa släcks displayen ned.

Minnet rensas varje gång personsökaren stängs av.

3.3 Batteriladdning

För att ladda batterierna skall personsökaren vara påslagen, en prick tänds till

vänster i displayen  ca 2 sekunder efter man anslutit laddaren till



personsökaren. Om batteriet var helt urladdat piper personsökaren ett par gånger vid starten av laddningen.

Vibratorm aktiveras inte när laddaren är ansluten, istället visas bara en blinkande prick till höger i displayen. Ljudsignalen fungerar som vanligt under laddning.


Lägg märke till att står mottagaren i vibratorläge hörs ingen ljudsignal.

Batteriet är färdigladdat efter ca 6 timmar, pricken till vänster i displayen börjar då blinka. Kom ihåg att antingen ta ur laddaren, eller stäng av och tänd mottagaren igen för att ladd funktionen skall aktiveras igen. Om inte detta görs finns det stor risk för att batteriet laddas ur i förtid.

3.4 Batterivarning

Vid varje anrop testas batterierna, vid låg spänning piper personsökaren och  /  visas växelvis.

3.5 Batterilarm från sändare (endast PowerCode):

Vid låg batterispänning i PowerCode-sändare piper personsökaren och sändarens kanal och  visas växelvis.

3.6 Upprepade anrop från samma sändare

Upprepade anrop från samma sändare som kommer inom 10 sekunder ignoreras av RX-300, d v s endast ett anrop visas i displayen.





4 Programmering

4.1 Programmering (inlärning av sändare)



Sändare/givare som skall användas tillsammans med RX-300 måste programmeras in.

Det är viktigt att man läser bruksanvisningarna för alla sändare innan man påbörjar programmeringen.



4.2 Programmeringsmenyn

1. Tryck och håll inne programmeringsknappen i ca 2 sekunder.
2. Displayen visar  = Programmering av en kanal.
3. Tryck igen och displayen visar **blinkande**  = Radering av en kanal. *Detta läge visas endast om någon kanal är programmerad.*
4. Tryck igen och displayen visar  = Programmering av en grupp med 15 kanaler.
5. Tryck igen och displayen visar **blinkande**  = Radering av en hel grupp. *Detta läge visas endast om någon grupp är programmerad.*
6. Tryck igen och displayen visar vilken programversion du har.
7. Tryck en gång till för att lämna programmeringsläget.

4.3 Programmering av en kanal

1. Tryck och håll inne programmeringsknappen i ca 2 sekunder, displayen visar .
2. Använd kvitteringsknappen för att välja önskad kanal, håll inne knappen för att bläddra snabbt.
3. Tryck en gång på programmeringsknappen, displayen visar **blinkande** .
4. Aktivera larmet du vill programmera in inom 5 sekunder.
5. 2 korta pip betyder att koden är sparad, 1 långt pip betyder att koden redan är inlärd och displayen visar kort på vilken kanal den ligger.

4.4 Radering av en kanal

1. Tryck och håll inne programmeringsknappen i ca 2 sekunder, displayen visar .
2. Tryck på programmeringsknappen igen, displayen visar **blinkande** . *Om ingen kanal är programmerad kan man inte välja detta läge.*
3. Använd kvitteringsknappen för att välja önskad kanal, håll inne knappen för att bläddra snabbt.
4. Tryck och håll inne programmeringsknappen i 2 sekunder för att radera kanalen.
5. 2 korta pip betyder att raderingen lyckats.

4.5 Programmering av en grupp med 15 kanaler

Viktigt: Denna funktion kan endast användas med 12-bits sändare.




När en sändare programmeras in på ett gruppnummer får hela gruppen samma hus kod som sändaren har. Hur du ställer in hus koden hittar du i sändarens bruksanvisning.

Detta är praktiskt om många sändare skall programmeras in.

Exempel:



En sändare programmeras på grupp nr 1. Kanalerna 1-15 har nu samma hus kod. Vilken sändare som skall motsvara vilken kanal bestäms med kanalväljaren på sändaren, hur du gör detta står i sändarens bruksanvisning.

Gör så här:


1. Tryck och håll inne programmeringsknappen i ca 2 sekunder, displayen visar .
2. Tryck på programmeringsknappen 2 gånger till, displayen visar nu . *Om ingen kanal är programmerad trycker man bara en gång här.*
3. Använd kvitteringsknappen för att välja önskad grupp.
4. Tryck in programmeringsknappen. Displayen visar **blinkande** .
5. Aktivera sändaren som skall programmeras in.
6. Displayen visar vilka kanaler som programmeras.
7. 2 korta pip indikerar att programmeringen lyckats. 1 långt pip betyder att koden redan finns och displayen visar kort på vilken kanal. Försöker man programmera in en PowerCode-sändare på detta vis får man en lång ton och programmeringen misslyckas.

4.6 Radering av en grupp med 15 kanaler

Viktigt: Denna funktion kan endast användas med 12-bits sändare.

1. Tryck och håll inne programmeringsknappen i ca 2 sekunder, displayen visar .
2. Tryck på programmeringsknappen 3 gånger till, displayen visar nu **blinkande** . Om ingen grupp är programmerad kan man inte välja detta läge.
3. Använd kvitteringsknappen för att välja grupp som skall raderas.
4. Tryck och håll inne programmeringsknappen i 2 sekunder för att radera kanalen.
5. Displayen visar vilka kanaler som raderas.
6. 2 korta pip indikerar att raderingen lyckats.

4.7 Radera allt

1. Gå in i programmeringsmenyn och stega dig fram tills du ser versionsnummret. [Se avsnitt 4.2.](#)
2. Tryck ner och håll inne kvitteringsknappen och programmeringsknappen samtidigt. Håll knapparna intryckta i 10 sekunder.
3. Släpp knapparna när du hör 2 korta pip.
4. Efter några sekunder visas **blinkande** .
5. Aktiveras en 12-bits sändare inom 2 sekunder programmeras den in på **grupp 1**.

5 Underhåll och Säkerhet

5.1 Batterier

Personsökaren drivs av 2 st uppladdningsbara batterier av typ NiMH. Det tar 6-8 timmar att ladda upp helt tomma batterier. En laddning räcker i ca 3 dagar. Efter ca 2 år bör batterierna bytas ut på en serviceverkstad.

5.2 Testning

Både RX-300 och alla sändare i systemet bör testas regelbundet.

6 Övrigt

6.1 Tekniska data

Storlek: 86×46×17 mm (endast personsökare)
Vikt: 60 g (300 g inkl laddare)
Färg: Svart
Batterier: 2 st NiMH, 1.2 V, 300 mAh, Storlek 2/3AAA.
OBS! Batteribyte kräver lödning.
Batteritid: Ca 3 dygn vid full laddning.
Räckvidd: Ca 50m. **OBS!** Räckvidden är beroende av alla delar i ett system: Sändare, mottagare och miljön där systemet skall användas.