

SWITCH LATCH AND TIMER (SLAT)

Introduzione

Lo Switch Latch and Timer è un dispositivo che consente di azionare con sensori giocattoli e apparecchi funzionanti a batteria. E' disponibile in tre modelli:

- *Singolo* per collegare un solo dispositivo e un solo sensore
- *Doppio* per collegare due dispositivi e due sensori che possono funzionare contemporaneamente
- *Doppio Alternato* per collegare due dispositivi e due sensori, ma con un funzionamento alternato e non contemporaneo

Questo manuale fornisce informazioni comuni ai tre i modelli e note sul funzionamento specifiche per ciascun modello diverso.

Metodi di controllo

I modelli *Singolo*, *Doppio* e *Doppio Alternato* dello Switch Latch and Timer offrono ciascuno, tre modalità di controllo:

- *temporizzato in secondi*
- *temporizzato in minuti*
- *modalità interruttore*

Modalità "temporizzato in secondi"

Con questa modalità, azionando il sensore, il giocattolo o l'apparecchio rimane in funzione per un tempo regolabile fra 1 e 60 secondi

Trascorso il tempo impostato, il giocattolo o l'apparecchio si spegne automaticamente anche se, nel frattempo, il sensore è stato azionato altre volte.

Per riattivare il giocattolo, occorre aspettare che questo si spenga e attivare nuovamente il sensore.

Per selezionare la modalità *temporizzato in secondi*, muovete il sensore CONTROL MODE su TIMED SEC. e ruotate la manopola TIMER SETTING sul numero di secondi che desiderate.

Potete usare questa modalità per attivare giocattoli o apparecchi che voi desiderate funzionino per meno di 60 secondi, come un temperamatite a batteria per aiutare i compagni di scuola o un gioco a batteria per partecipare ad un'attività di svago in famiglia o con gli amici.

Modalità "temporizzato in minuti"

Questa modalità mantiene in funzione il giocattolo o l'apparecchio per un tempo compreso fra 1 e 60 minuti con una sola attivazione del sensore.

Il giocattolo o apparecchio si spegne automaticamente quando sono trascorsi i minuti selezionati, anche se l'utente, nel frattempo, ha azionato altre volte il sensore.

Per riattivare l'apparecchio, l'utente deve attendere che questo si spenga e poi azionare di nuovo il sensore.

Per selezionare questa modalità, spostate il sensore CONTROL MODE su TIMED MIN. e ruotate la manopola TIMER SETTING sul numero dei minuti che desiderate.

Potete usare questa modalità per attivare un registratore a batteria per ascoltare una cassetta, o per qualunque apparecchio che desiderate funzioni per 60 minuti al massimo.

Modalità "interruttore"

Con questa modalità, la prima attivazione del sensore mette in funzione il giocattolo e la seconda attivazione lo spegne.

Per selezionare la modalità *interruttore*, spostate il sensore CONTROL MODE su LATCH.

Potete utilizzare questa modalità con una radio, un ventilatore o altri apparecchi che devono restare in funzione per un tempo prolungato.

Descrizione dei modelli

Switch Latch and Timer: modello Singolo

Questo modello vi permette di collegare un unico sensore per far funzionare un giocattolo o apparecchio secondo una delle tre modalità di funzionamento descritte (*temporizzato in secondi, temporizzato in minuti, interruttore*).

Switch Latch and Timer: modello Doppio

Questo modello permette di collegare due dispositivi e due sensori che possono funzionare contemporaneamente. Consente a due utenti di azionare ciascuno un giocattolo o un dispositivo, separatamente.

NOTA IMPORTANTE

Entrambi gli utenti potranno azionare i giocattoli o i dispositivi con la stessa modalità di funzionamento impostata (*temporizzato in secondi, temporizzato in minuti, interruttore*).

Switch Latch and Timer: modello Doppio Alternato

Questo modello presenta due ingressi per sensori e due per dispositivi o giocattoli, come il modello Doppio, ma è stato pensato per l'uso da parte di un solo utente che sceglie quale dei due azionare.

Una volta attivato uno dei due giocattoli, l'altro non funzionerà fino a quando non sarà spento il primo.

Le batterie

Switch Latch and Timer è alimentato da una batteria alcalina a 9Volt, non compresa nella confezione. Per installare la batteria, aprite lo sportellino sul fondo e inserite la batteria. Assicuratevi di collegare correttamente i poli (+) e (-) della batteria ai contatti interni dello Switch Latch and Timer.

Soluzione dei problemi più comuni

Se il congegno non funziona, dopo che avete letto le istruzioni, controllate i seguenti punti:

1) Controllate tutti i collegamenti dei fili e dei jack per assicurarvi che siano connessi bene e saldamente.

A. SLAT

1. Il vostro interruttore è inserito in uno degli interruttori "input jack" dello SLAT?
2. Sono esatti i collegamenti dei cavi? Il sensore numero 1 attiverà solo il giocattolo o apparecchio collegato al cavo numero 1 ed il sensore numero 2 al cavo numero 2.

B. Adattatori di meccanismi a batteria

1. Il dischetto in rame dell'adattatore dell'apparecchio a batteria è fra la batteria e il contatto della batteria ?
2. Il dischetto in rame tocca la batteria?
3. Il dischetto in rame tocca il contatto in metallo del giocattolo o apparecchio?

C. Unità di controllo elettriche

1. L'unità di controllo è inserita nella presa del muro?
2. Il cavo è collegato correttamente all'unità di controllo e allo SLAT? Assicuratevi che il cavo **NON** sia inserito in uno degli interruttori "input jack" dello SLAT.

2) Assicuratevi che il sensore ON/OFF del giocattolo o apparecchio sia su ON.

3) Assicuratevi che la batteria alcalina a 9 V sia correttamente collegata e carica.

1. Se la batteria è bassa, qualunque giocattolo o apparecchio funzionerà per un breve momento e poi si spegnerà subito quando attivato dallo SLAT. cambiate la batteria per rispondere il normale funzionamento.
2. Se la batteria si scarica durante l'uso, lo SLAT non funzionerà più. Cambiate la batteria per rispondere il normale funzionamento.

4) Controllate che lo SLAT sia programmato nel metodo di controllo che volete usare.

5) Controllate ciascuno di questi punti uno alla volta, collegandoli ad un altro sistema che sapete che funziona:

1. gli interruttori
2. gli adattatori della batteria
3. l'unità di controllo

6) Controllate il giocattolo o apparecchio per assicurarvi che funzioni indipendentemente dallo SLAT.

Se lo SLAT non funziona, chiamate Auxilia per l'assistenza. **NON APRITE LO SLAT.**

Consigli per la sicurezza

1. Leggete le istruzioni di tutti i giocattoli e apparecchi prima di usarli.
2. Siate prudenti quando mettete qualsiasi apparecchio vicino ad un utente, specialmente quelli che hanno parti movibili e che generano calore, come lampadine o frullatori.
3. Mantenete il pavimento sgombro da fili per evitare inciampi e cadute, e per evitare che l'unità di controllo, il giocattolo o l'apparecchio vengano tirati per terra. Mettete tutti i fili vicino al muro. Tenete sempre i fili lontano dalla portata dei bambini.
4. Non immergete lo SLAT, l'unità di controllo o qualsiasi giocattolo o apparecchio in acqua, nè metteteli dove possono bagnarsi.
5. Non aprite lo SLAT o l'unità di controllo per vedere l'interno.

Cura e trasporto

1. Se è richiesta la pulizia, innanzitutto scollegate lo SLAT dalil sensore, giocattolo o apparecchio, e l'unità di controllo. Strofinare la superficie esterna con un panno umido.
2. Quando immagazzinate o imballate, avvolgete i prodotti in una imbottitura protettiva.
3. Non trasportate mai lo SLAT o qualsiasi apparecchio per il filo, perchè questo potrebbe danneggiarsi.

Garanzia

Auxilia garantisce che tutti i propri prodotti sono esenti da difetti nei materiali impiegati e nelle lavorazioni, per un periodo di 24 mesi dalla data di ricevimento del materiale da parte del cliente.

Questa garanzia non si applica a materiali manomessi da persona non autorizzata o danneggiati a causa di uso improprio.

Gli oggetti in garanzia sono riparati senza spese a carico del cliente, fatte salve le spese di spedizione.

Lo SWITCH LATCH AND TIMER è prodotto da: Able Net Inc., U.S.A., Canada.

Per ulteriori informazioni contattare:

AUXILIA s.a.s.
Via Vaccari, 72 - 41100 Modena
Tel 059 216311 - Fax 059 220543 - email info@auxilia.it

The logo for Auxilia, featuring the word "auxilia" in a lowercase, sans-serif font. Each letter is a different color: 'a' is green, 'u' is yellow, 'x' is red, 'i' is blue, 'l' is purple, 'i' is light blue, and 'a' is dark blue. A small registered trademark symbol (®) is located to the right of the final 'a'.
