

Ortungspieper - Bedienungsanleitung

Dieser kleine Ortungspieper hilft, das „verloren gegangene“ Modell schnell wieder zu finden.

Er beinhaltet einen RC-Schalter, der eine Alarmierung per Taster oder Schalter am Sender über einen freien Kanal ermöglicht. Er wird durch das Einschalten des Schiebe-Schalters „OFF“ => „ON aktiviert“.

Grundlage bildet ein normaler „Fensteralarm“, in den zusätzlich der RC-Schalter eingebaut wurde.

Zur Aktivierung des Piepers ist eine Kanalöffnung von ca. 30 - 100% erforderlich. Liegt die Kanalöffnung darunter, löst er aus. **So arbeitet der Pieper auch bei einem Crash mit Ausfall der RC-Anlage sicher, da er ja in diesem Falle sofort auslöst...**

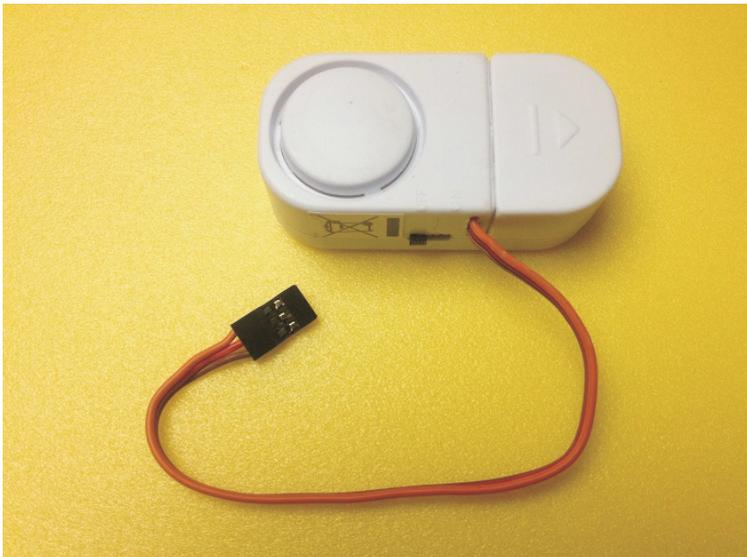
Das originale Klebepad wurde durch das wesentlich stabilere Tesa-Mirror-Tape ersetzt...

Das Gerät wird mit 3 normalen LR 44 Batterien betrieben. Es empfiehlt sich, Alkaline-Typen zu verwenden, da diese wesentlich länger halten. Im Lieferumfang sind nur die originalen, normalen Batterien enthalten. Diese lassen im vollen Zustand den Timer nach Aulösung ca. 70 min heulen.

Es wird empfohlen, das Gerät an einem relativ „sicheren“ Ort im Modell anzubringen, sodass es nach Möglichkeit auch bei einer etwas „härteren“ Landung nicht kaputt geht oder der Schalter ausgeschaltet wird.

Soll das Gerät z.B. durch Sprühlackieren eingefärbt werden, so müssen vor dem Lackieren unbedingt die Pins abgeklebt werden, da die Funktion sonst nicht mehr gewährleistet ist.

Es empfiehlt sich, den Pieper ab und zu mal absichtlich auszulösen, um die genügende Batteriefüllung zu kontrollieren...



Technische Daten:

Timereinstellung: ca. 15...20min
Stromaufnahme (count down): 4mA
Stromaufnahme (Sirene): 70mA
Stromversorgung: 3xLR44
Masse: 24g
Abmessung: 65x35x20mm

Haftungsausschluss: Für Schäden am Akku und Fluggerät sowie Verlust des Fluggerätes wird keine Haftung übernommen!



Stand: 10/2012

Stephan Lukas
Modellbau
Siedlerstr. 1,
D-15378 Hennickendorf
info@lukas-modellbau.de

Bitte auch Aktualisierungen unter www.lipoblitz.de beachten