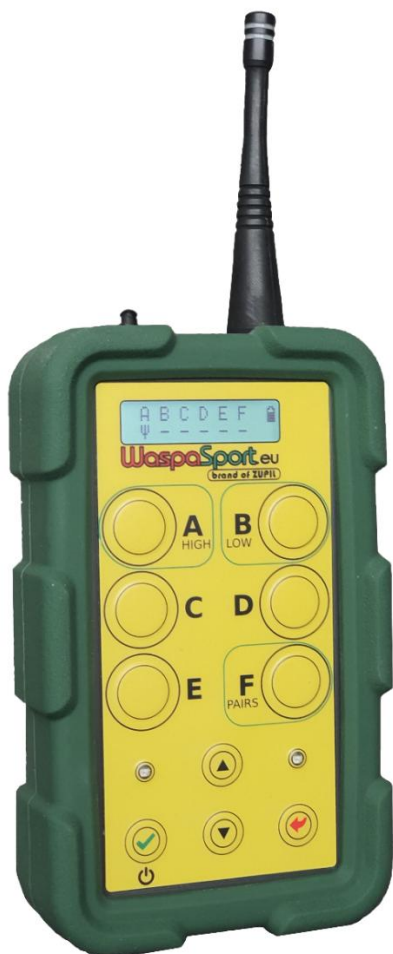


WASPACON RC

Instrukcja obsługi



INFORMACJE OGÓLNE

Niniejsza instrukcja zawiera wszystkie niezbędne informacje dotyczące właściwego i bezpiecznego użytkowania urządzenia. Wszelkie informacje, specyfikacje i wskazówki techniczne są zgodne z naszą najlepszą wiedzą i doświadczeniem.

Zastrzegamy prawo do zmiany danych i opisów w każdym czasie co nie zawsze będzie miało odzwierciedlenie w niniejszej instrukcji. W związku z tym zawarty w instrukcji opis nie może stanowić podstaw do ewentualnych roszczeń.

INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA



Ten symbol ostrzega użytkownika o ważnych informacjach dotyczących bezpieczeństwa podczas użytkowania lub konserwacji urządzenia.

Takie wskazówki należy czytać ze szczególną uwagą, aby uniknąć jakichkolwiek niepożądanych konsekwencji.



Ten symbol ostrzega o ryzyku porażenia prądem w pewnych okolicznościach dlatego postępuj zgodnie ze wskazówkami, aby tego uniknąć.

GWARANCJA

WASPASPORT udziela gwarancji na urządzenie oraz jego podzespoły na okres 12 miesięcy od daty zakupu. Gwarancja obejmuje naprawę uszkodzonych podzespołów lub wymianę całego pilota, o ile naprawa poszczególnych elementów nie będzie możliwa.

Odpowiedzialność materialna WASPASPORT z tytułu gwarancji nie obejmuje:

- szkód wynikających z niedbałości, nieostrożności, nadużycia, użytkowania urządzenia niezgodnie z przeznaczeniem;
- strat wynikających z przestojów, utraty zysków lub sprzedaży;
- wszelkich kosztów pośrednich.

PRAWIDŁOWE UŻYTKOWANIE PILOTA

Urządzenie musi być używane w temperaturze od -5°C do 40°C .

Urządzenie wyposażone jest w gumową osłonę, jednak nie należy go upuszczać z wysokości, gdyż może to doprowadzić do uszkodzeń mechanicznych.

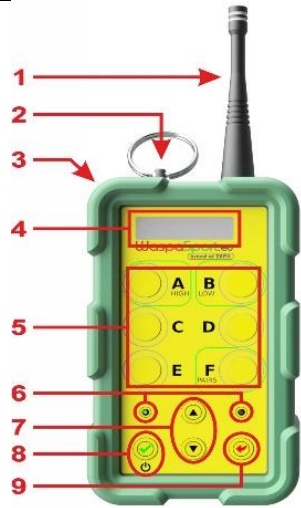
Nie można użytkować pilota podczas deszczu. Po zakończonym użytkowaniu pilota należy go schować w suchym pomieszczeniu. Pozostawienie pilota narażonego na oddziaływanie wilgoci może doprowadzić do jego uszkodzenia.

Producent nie odpowiada za uszkodzenia powstałe nieprawidłową obsługą.

Urządzenie zasilane jest dwiema bateriami AA. Próba zasilania innym źródłem jest zabroniona. W przypadku przechowywania pilota przez dłuższy okres zaleca się wyjąć baterie.

BUDOWA PILOTA

1. Antena
2. Uchwyt na smycz
3. Gumowa obudowa pilota
4. Wyświetlacz LCD
5. Przyciski do wyrzucania rzutków A-F
6. Diody LED
7. Przyciski nawigacyjne: w górę, w dół
8. Zielony przycisk funkcyjny: Zaakceptuj oraz Włącz/Wyłącz pilot
9. Czerwony przycisk funkcyjny: Anuluj oraz Wyjdź



OPIS OGÓLNY

Pilot WASPACON™ RC posiada wbudowany ekran LCD z możliwością zmiany natężenia podświetlenia, aby w każdych warunkach można bez problemu odczytać wyświetlane informacje. Gumowa obudowa całego pilota stanowi pewne zabezpieczenie przed uderzeniami, jednocześnie zapewniając użytkownikowi możliwość komfortowej obsługi nawet jedną ręką.

Giętka antena jest do pewnego stopnia odporna na uszkodzenia mechaniczne, a jej rozmiary nie powodują dyskomfortu podczas użytkowania.

Pilot posiada wskaźnik naładowania baterii, dzięki czemu użytkownik jest w stanie przewidzieć i przygotować się na ewentualność ich wymiany.

Dbając o oszczędność baterii, urządzenie posiada tzw. funkcję uśpienia, która automatycznie wyłączy pilota, gdy nie jest używany przez ponad 10 minut.

Pilot ma możliwość wyświetlania ilości wyrzuconych rzutków ze sparowanej wyrzutni. Może to być zarówno ilość wyrzuconych rzutków od początku tzw. licznik „globalny” lub od ostatniego resetu licznika tzw. licznik „dzienny”

GRUPY UŻYTKOWNIKÓW

Oprogramowanie pilota WASPACON™ RC zostało zaprojektowane w taki sposób, aby ograniczyć nieupoważnionym osobom dostęp do niektórych funkcji i ustawień pilota, poprzez nadanie właściwych uprawnień odpowiednim grupom użytkowników. Użytkownicy ci dzielą się na trzy grupy z których każda ma nadane właściwe kompetencje do obsługi pilota/wyrzutni. Te grupy to:

1. **Strzelec:** Ma możliwość wypuszczania rzutków w wyrzutniach do których nadano uprawnienia, podglądu ilości rzutków wyrzuconych/pozostałych do wyrzucenia, sterowania ruchem wyrzutni (o ile funkcja została udostępniona przez Administratora).
2. **Administrator:** Ma możliwość nadania uprawnień poszczególnym wyrzutniom, kasowania licznika "dziennego", a także może uruchamiać i modyfikować funkcję kredytów.
3. **Serwis:** Funkcje dostępne dla Administratora oraz możliwość sprawdzenia licznika "globalnego" wyrzuconych rzutków w poszczególnych wyrzutniach, zmiana haseł oraz dostęp do kilku funkcji diagnostycznych wyrzutni.

Grupy Administrator oraz Serwis zabezpieczone są hasłami.

FUNKCJE DOSTĘPNE DLA POSZCZEGÓLNYCH GRUP UZYTKOWNIKÓW

Tryb STRZELEC	Tryb ADMINISTRATOR	Tryb SERWISANT
<ul style="list-style-type: none">•Obsługa wyrzutni•Podgląd ilości rzutków wyrzuconych/pozostałych dla funkcji kredytów*•Podgląd wystąpień awarii•Sterowanie ruchem wyrzutni*•Panel logowania	<ul style="list-style-type: none">•Możliwości trybu Strzelec•Parowanie urządzeń•Nadawanie uprawnień•Kasowanie licznika•Wł./wył. i modyfikacja funkcji kredytów•Wł./wył. i modyfikacja trybu Parcour.•Ustawienia pilota:<ul style="list-style-type: none">•Głośność dźwięku•Jasność pilota•Zmiana języka•Wł./wył. funkcji sterowania ruchem wyrzutni•Powrót do ustawień domyślnych	<ul style="list-style-type: none">•Możliwości trybu Administrator•Licznik awarii•Licznik globalny rzutków•Napięcia akumulatorów•Prądy silników•Podgląd wersji oprogramowań urządzeń•Zmiana haseł

*Funkcje dostępne po ich włączeniu przez Administratora bądź Serwisanta.

PRZYCISKI A-F

Pilot WASPACON™ RC wyposażony jest w 6 przycisków oznaczonych **A-F**, służących do wyrzucania rzutków. Można do nich przyporządkować (sparować) do 6 różnych urządzeń lub 5 urządzeń, jeśli użytkownik chce używać funkcji „Dublet” („PAIRS”) - wówczas przycisk **F** musi pozostać bez przypisanego urządzenia, a jego wciśnięcie powoduje jednoczesne wyrzucenie rzutków z wyrzutni przypisanych do przycisków **A** i **B**.

CO OZNACZAJĄ SYGNAŁY DŹWIĘKOWE?

Wciśnięciu któregoś z przycisków **A-F** towarzyszy krótki sygnał dźwiękowy (jeśli dźwięk jest włączony). Drugi krótki sygnał dźwiękowy jest potwierdzeniem, że właściwa wyrzutnia otrzymała polecenie, co wiąże się z tym, że rzutek został wyrzucony z danej wyrzutni.

Przycisk zielony

Przycisk funkcyjny zielony służy do włączania i wyłączania (gdy przytrzymany dłużej) pilota oraz do akceptowania wyborów w menu.

Przycisk czerwony


Przycisk funkcyjny czerwony służy do anulowania wyboru, bądź wychodzenia z menu do wyższego poziomu.

Przyciski nawigacyjne

Przyciski nawigacyjne w górę i w dół służą do nawigowania pomiędzy funkcjami w menu jak również do zmieniania opcji lub cyfr np. podczas logowania bądź parowania wyrzutni.

PIERWSZE URUCHOMIENIE

Przed pierwszym uruchomieniem pilota sprawdź, czy włożone są dwie baterie AA (z tyłu pilota, pod gumową obudową). Zamknij obudowę i załóż gumową osłonę.

Uruchom pilot poprzez wciśnięcie i przytrzymanie zielonego przycisku funkcyjnego .


WAŻNE! Przycisk należy wciskać delikatnie, z wycuciem. Po chwili zostanie podświetlony wyświetlacz, a na ekranie pojawi się nazwa i wersja oprogramowania.

```
>> WSPACON--RC <<
    v4.2
```

Aby sparować (przypisać) wyrzutnię do któregoś z przycisków przejdź do działu OPCJE MENU - 6. PAROWANIE WYRZUTNI.

Aby nadać uprawnienia (zezwolić na użytkowanie danej wyrzutni) przejdź do działu OPCJE MENU - 4. USTAWIENIA UPRAWNIENI

W tym momencie możesz przystąpić do normalnego użytkowania pilota. Aby dowiedzieć się więcej na ten temat, przeczytaj dział UŻYTKOWANIE PILOTA poniżej.


Aby wyłączyć pilot przytrzymaj zielony przycisk funkcyjny .

UŻYTKOWANIE PILOTA


Po każdorazowym uruchomieniu (po wyświetleniu ekranu z wersją oprogramowania) pojawi się ekran główny.

```
  A B C D E F
x ✓ ! - - ψ
```

Pilot jest w tym momencie gotowy do normalnego użytkowania w trybie STRZELEC.

Na ekranie głównym, odpowiednie ikony przedstawiają bieżący stan wszystkich przypisanych do poszczególnych przycisków wyrzutni oraz stan naładowania baterii () w pilocie. Z ekranu głównego wynika, z których przycisków (wyrzutni) można korzystać, czy wystąpiła awaria, czy jest połączenie radiowe z poszczególnymi wyrzutniami itp.

U góry ekranu głównego widnieją litery od **A** do **F** reprezentujące przyciski pilota. Pod nimi wyświetlane są ikony reprezentujące aktualny stan przypisanej do każdego z przycisków wyrzutni. Znaczenie wszystkich ikon wyjaśnione jest w dalszej części instrukcji w dziale ZNACZENIE SYMBOLI DIAGNOSTYCZNYCH.


Z ekranu głównego za pomocą przycisków nawigacyjnych  można przejść do ekranu diagnostycznego, gdzie sprawdzić można szczegółowe informacje na temat poszczególnych wyrzutni takie jak ilość wyrzucanych rzutków oraz ewentualną przyczynę awarii. Podglądać można jedynie wyrzutnie, które aktualnie mają nadane uprawnienia.

```
>F: 175
>! : BRAK ZASIEGU
```

W pierwszym rzędzie ekranu diagnostycznego podana jest litera odpowiadająca przypisanej wyrzutni (**F**) oraz ilość wystrzelonych z niej rzutków od czasu ostatniego resetowania (175).

WAŻNE! Ilość rzutek wyświetlana będzie tylko wtedy, gdy komunikacja z wyrzutnią jest prawidłowa. Licznik zainstalowany jest w sterowniku wyrzutni dlatego też, aby odczytać stan licznika dziennego, bądź globalnego, należy znajdować się w zasięgu włączonej wyrzutni.

W drugim rzędzie obok symbolu (!) widnieje przyczyna ewentualnej usterki (BRAK ZASIĘGU). Pełną listę usterek wraz z ich rozwiązaniem znajdziesz w dziale WYKAZ USTEREK I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW.

Do ekranu logowania można przejść tylko z ekranu głównego poprzez wciśnięcie przycisku . Więcej informacji na temat logowania znajdziesz poniżej w dziale LOGOWANIE.

Przy włączonej funkcji kredytów wciśnięcie przycisku nawigacyjnego w górę, będąc na ekranie głównym, spowoduje wyświetlenie ekranu z podglądem na pozostałą ilość kredytów (rzutków) do wykorzystania (w dolnym rzędzie) oraz ilość początkowa kredytów (w górnym rzędzie).

```
> KREDYTY#: 0100
> #: 0059
```

Więcej na ten temat w dziale OPCJE MENU - 2. FUNKCJA KREDYTÓW.

Gdy w opcjach włączona jest możliwość sterowania ruchem wyrzutni, z pozycji ekranu diagnostycznego poszczególnej wyrzutni można wejść do ekranu sterowania ruchem wyrzutni poprzez wciśnięcie zielonego przycisku funkcyjnego.

```
RUCH H: ✓
RUCH U: -
```

Wyrzutnie Orzeł LHV240 oraz LH240 posiadają funkcję automatycznego ustawiania kąta wyrzutu w poziomie i/lub pionie. Pilot WASPACON™ RC ma możliwość włączania/wyłączania ruchu wyrzutni.

Aby włączyć/wyłączyć ruch poziomy (dotyczy wyrzutni Orzeł LH240 i LHV240), należy wyszukać

RUCH H i wcisnąć zielony przycisk funkcyjny . Wówczas z prawej strony pojawi się symbol (-)

jeśli ruch poziomy został wyłączony lub (☹) jeśli został załączony.

Aby włączyć/wyłączyć ruch pionowy (dotyczy tylko wyrzutni Orzeł LHV240) należy postąpić analogicznie jak w przypadku ruchu poziomego wyszukując RUCH U.

Należy pamiętać, iż pozycjonowanie w celu ustalenia nowego kąta wyrzutu uruchamiane jest automatycznie po każdorazowym wyrzuceniu rzutka w związku z czym, aby utrzymać ten sam kąt wyrzutu, należy wyłączyć ruch wyrzutni przed wyrzuceniem rzutka.

LOGOWANIE


Logowanie konieczne jest do wejścia w tryb ADMINISTRATOR lub SERWISANT. Znajdują się tam informacje i ustawienia niedostępne w trybie STRZELEC. Hasła do obu trybów składają się z 4 cyfr.

Domyślne hasła logowania to:


- Tryb ADMINISTRATOR: 1111
- Tryb SERWISANT: 9999

Domyślne hasła można zmienić w menu Serwisanta 13. ZMIANA HASŁA.

JAK SIĘ ZALOGOWAĆ?

Aby się zalogować należy przejść do ekranu głównego (jeśli nie jest wyświetlany) i wcisnąć zielony przycisk funkcyjny . Na wyświetlaczu pojawi się napis LOGOWANIE oraz 4 gwiazdki (****).




```
1. LOGOWANIE
   ****
```


Następnie, aby potwierdzić chęć wpisania hasła należy ponownie wcisnąć ten sam klawisz .

Wówczas gwiazdki zostaną zamienione na 0000, a pierwsze z nich zaczną migać.


```
1. LOGOWANIE
   0000
```

W tym momencie możesz rozpocząć wpisywanie 4-cyfrowego hasła, zaczynając od pierwszej cyfry.



Cyfry zmienia się cyklicznie poprzez użycie klawiszów nawigacyjnych  . Wciskając strzałkę w górę zmienia się cyfry rosnąco, a strzałkę w dół - malejąco. Po ustaleniu pierwszej cyfry wciśnij zielony przycisk funkcyjny  aby przejść do kolejnej. Postępuj tak, aż wpisane zostanie całe hasło.

Po wpisaniu ostatniej cyfry wciśnij przycisk . Jeśli hasło jest prawidłowe zostaniesz przeniesiony do pierwszej pozycji menu.





```
1. WYLOGOWAC
> SERWIS ?
```

Aby powrócić do ekranu głównego wciśnij przycisk .

JAK SIĘ WYLOGOWAĆ?

Wciśnięcie czerwonego klawisza funkcyjnego  przeniesie cię z menu do ekranu głównego, jednak nie powoduje to wylogowania. Aby się wylogować należy przejść do pierwszej pozycji w menu (1. WYLOGOWAC) i potwierdzić zielonym klawiszem funkcyjnym . Zostaniesz przeniesiony do ekranu logowania. Jeśli pilot nie jest używany przez jakiś czas wówczas wylogowanie nastąpi automatycznie.

PORUSZANIE PO MENU

Do poruszania po menu służą przyciski nawigacyjne   oraz funkcyjne  .

Struktura menu ADMINISTRATORA

```
1. WYLOGOWAC > ADMIN ?
2. FUNKCJA KREDYTOW
  • Stan
  • Kredyty
3. FUNKCJA PARCOUR
4. USTAWIENIA UPRAWNIEN
5. KASOWANIE LICZNIKA
6. PAROWANIE URZADZEN
7. USTAWIENIA PILOTA
  • Dzwiek
  • Jasnosc
  • Język
  • Ruch HV
  • Ustawienia domyslne
```

Struktura menu SERWISANTA

(Całe menu ADMINISTRATORA oraz dodatkowo)

```
8. LICZNIK AWARII
9. LICZNIK GLOBALNY
10. NAPIECIA BATERII
11. PRĄDY SILNIKOW
12. WERSJE OPROGRAMOWAN
13. ZMIANA HASLA
  • Admin
  • Serwis
```

Szczegóły dotyczące poszczególnych pozycji menu opisane są poniżej.

OPCJE MENU

1. WYLOGOWAC > ADMIN / SERWIS ?

Funkcja ta służy do wylogowania się z trybu ADMINISTRATOR lub SERWISANT (Rys. 9).

Aby się wylogować wciśnij zielony przycisk funkcyjny .



```
1. WYLOGOWAC
> SERWIS ?
```

2. FUNKCJA KREDYTÓW (\$)


Funkcja kredytów pozwala na ograniczenie strzelcowi możliwości korzystania z wyrzutni sparowanych z pilotem tylko do określonej ilości rzutków. Może to być np. ilość rzutków przedpłaconych przez strzelca. Po osiągnięciu wskazanej liczby kredytów (rzutków), pilot przestanie reagować na wciskanie przycisków **A-F** odpowiedzialnych za wyrzucanie rzutków z poszczególnych wyrzutni.

Przy włączonej funkcji kredytów, na ekranie głównym, w prawym dolnym rogu pojawi się symbol $\$$, a po wciśnięciu strzałki w górę dostępny będzie ekran poglądu kredytów, gdzie można sprawdzić jaki był stan początkowy kredytów (rzutków) oraz pozostała ilość do wykorzystania.

```
>KREDYTY#: 0100
>$#: 0059
```

Aby włączyć tryb kredytów należy wcisnąć przycisk  gdy podświetlone jest pole **Stan**. Wówczas obok pojawi się napis **WL.** informujący, że tryb kredytów jest włączony. Ponowne wciśnięcie  wyłączy tryb kredytów, o czym informować będzie napis **WYL.**



```
Stan: WL.
Kredyty#: 0100
```


Następnie, aby ustalić liczbę kredytów (ilość rzutków do wykorzystania) przejdź do wiersza **Kredyty** i wciśnij , po czym wprowadź pożądaną liczbę kredytów tak, jak wprowadza się np. hasło logowania, począwszy od cyfry tysięcy. Maksymalna możliwa ilość kredytów to 9999.

3. FUNKCJA PARCOUR


Funkcja Parcour daje możliwość operowania maksymalnie 6 wyrzutniami na każdym z 5 dostępnych stanowisk (łącznie 30 urządzeń). Gdy funkcja ta jest włączona na ekranie głównym, u góry wskazany jest aktualny numer stanowiska, a w poniżej dostępne na tym stanowisku urządzenia.

```
Parcour#: 3
AB----
```

Wciskając przyciski   można przechodzić między stanowiskami.

Aby włączyć funkcję Parcour wejdź do menu i wciśnij przycisk  gdy podświetlona jest opcja **Stan**.


```
Stan: ZAL.
Ilosc Stacji: 3
```

Aby wybrać ilość stanowisk przejdź do **Ilosc stacji** i wciskaj przycisk  aż do momentu uzyskania wymaganej ilości.

Parowanie urządzeń oraz nadawanie uprawnień odbywa się w ten sam sposób, jakby funkcja Parcour była wyłączona.

4. USTAWIENIA UPRAWNIEN

Ustawienie uprawnień to inaczej udostępnienie strzelcowi możliwości użytkowania konkretnych wyrzutni. W pilocie, pod przyciskami **A-F** można przypisać do 6 różnych wyrzutni, jednak w zależności od potrzeb można strzelcowi udostępnić tylko wybrane wyrzutnie.

Aby nadać lub usunąć uprawnienia do danej wyrzutni należy wyszukać ją z listy i wcisnąć przycisk .

Obok wybranej wyrzutni pojawi się lub zniknie symbol ($\#^*$) w zależności od tego czy chcesz nadać lub

usunąć uprawnienia. Ponadto na ekranie głównym sparowana wyrzutnia, która nie ma nadanych uprawnień będzie oznaczona symbolem (☹)

	A	B	C	D	E	F	
x	✓	!	-	-	ψ		

Na powyższym ekranie wyrzutnia **B** ma nadane uprawnienia, a wyrzutnia **A**, mimo iż jest sparowana z pilotem, nie. Oznacza to, że użytkownik pilota nie będzie miał możliwości wyrzucania rzutków z wyrzutni A.

5. KASOWANIE LICZNIKA

Pilot ma funkcję liczenia wyrzuconych rzutków z każdej sparowanej wyrzutni z osobna. Licznik zabudowany jest w skrzynce sterowniczej WASPACON™ AC/DC na wyrzutni i nalicza rzutki za każdym razem, gdy uruchomione jest ramię rzucające. Licznik nie jest powiązany z przyciskiem na pilocie dzięki czemu liczone są tylko rzeczywiście wyrzucone rzutki.

Pilot komunikuje się ze sterownikiem na wyrzutni i z niego odczytuje dane.

Aby skasować licznik należy przyciskami nawigacyjnymi (⬆️⬇️) wyszukać wyrzutnię, której licznik ma być wyzerowany, po czym wcisnąć przycisk (✅). Na potwierdzenie prawidłowo wykonanego kasowania licznika chwilowo pojawi się symbol (☹) obok zerowanej wyrzutni, a w miejscu liczby reprezentującej ilość wyrzuconych rzutków pojawi się 0.

A:	0						
B:	249						



Czynność ta musi być wykonywana w zasięgu działającej wyrzutni. Licznik rzutków zainstalowany jest w skrzynce sterowniczej wyrzutni, dlatego też pilot musi komunikować się z wyrzutnią, aby móc odczytać lub skasować licznik.

6. PAROWANIE WYRZUTNI

Funkcja parowania wyrzutni służy do przypisywania wyrzutni wyposażonych w skrzynkę sterowniczą WASPACON™ AC/DC do konkretnego przycisku na pilocie. Parowanie wyrzutni sprowadza się do wpisania dostarczonego wraz z wyrzutnią 6-cyfrowego kodu. Wpisywanie kodu odbywa się tak samo jak wpisywanie np. hasła podczas logowania.

A:	111001						
B:	111002						

Do jednego pilota można przypisać do 6 różnych wyrzutni w trybie normalnym, a w trybie Parcour aż 30 urządzeń.


W przypadku wpisywania wyrzutni na osi SKEET konieczne jest przypisanie wyrzutni z dużej wieży do przycisku **A**, a z małej wieży do przycisku **B**. Przycisk **F (DUBLET)** będzie funkcjonował tylko wtedy, gdy dwie wyrzutnie SKEET będą przypisane właśnie do dwóch pierwszych przycisków.

WAŻNE! W przypadku konfigurowania pilota do pracy na osi SKEET, przycisk **F (DUBLET)** musi pozostać NIESPAROWANY, tzn. w miejscu na kod dla przycisku **F (DUBLET)** należy wpisać 000000. Do pozostałych przycisków, czyli **C, D, E** można przypisać dowolne wyrzutnie.

7. USTAWIENIA PILOTA

Pilot posiada kilka nastawnych opcji, które pozwolą dostosować pilot do własnych potrzeb. Aby zmienić ustawienie trzeba za pomocą klawiszy (⬆️⬇️) wybrać daną opcję, a zmieniać ją wciskając przycisk (✅), aż uzyska się pożądane ustawienie. Dostępne opcje:


- **Dźwięk** - Każdemu wciśnięciu jakiegokolwiek przycisku pilota towarzyszy sygnał dźwiękowy. Zakres ustawień: od 1 (najciszej) do 4 (najgłośniej) oraz 0 (bez dźwięku).
- **Jasność** - Jasność wyświetlacza. Zakres ustawień: 0 (bez podświetlenia), od 1 (najciemniej) do 5 (najjaśniejszej).

- Język - Można wybrać pomiędzy dostępnymi wersjami językowymi pilota. Dana wersja językowa reprezentowana jest przez skrót np. PL (j. polski), EN (j. angielski) itp.
- Ruch HV – włączenie lub wyłączenie możliwości sterowania przez strzelca ruchem wyrzutni (dotyczy tylko wyrzutni Orzeł LH240 oraz LHV240). Jak sterować ruchem wyrzutni opisano wyżej w dziale **UŻYTKOWANIE PILOTA**.
- Ust. domysl. - Przywrócenie ustawień domyślnych pilota. Po wciśnięciu przycisku  wszystkie ustawienia powrócą do ustawień fabrycznych.



UWAGA! Przywrócenie ustawień domyślnych powoduje utratę ustawień parowania wyrzutni. Konieczne będzie ponowne wprowadzenie kodów dla sparowania wyrzutni. Po wgraniu ustawień domyślnych pilot wyłączy się samoczynnie.

8. LICZNIK AWARII

Jedno z narzędzi diagnostycznych, które sprawdza ilość zarejestrowanych awarii. Licznik awarii może zostać zresetowany poprzez wciśnięcie .

9. LICZNIK GLOBALNY

Licznik wyrzuconych rzutków, którego nie można zresetować. Rejestruje ilość wyrzuconych rzutków od pierwszego uruchomienia wyrzutni.

A:	0								
B:	1275								

10. NAPIĘCIA BATERII (dotyczy zasilania 12V)

Kolejnym narzędziem diagnostycznym jest możliwość sprawdzenia napięcia akumulatorów. Do prawidłowego działania wyrzutni potrzeba akumulatora o napięciu powyżej 12.0V. Poniżej tej wartości (12.0V-10.5V) działanie wyrzutni może nie być prawidłowe. Może wystąpić np. nadmierny pobór prądu silnika naciągającego sprężynę. Spadek wartości naładowania akumulatora poniżej 10.5V spowoduje wyłączenie wyrzutni.

Na przykładzie poniżej wyrzutnia B zasilana jest prądem o napięciu 12.74V, co jest wystarczające do prawidłowego działania wyrzutni.

A:	-----U								
B:	12.74U								

11. PRĄDY SILNIKÓW

Prądy silników to narzędzie diagnostyczne, dzięki któremu istnieje możliwość prześledzenia jakie jest natężenie prądu pobieranego przez silniki poszczególnych wyrzutni.

Można sprawdzić silnik napinający sprężynę (S), silnik odpowiedzialny za ruch wyrzutni w poziomie (H)(tylko LH240 i LHV240) oraz silnik odpowiedzialny za ruch wyrzutni w pionie (U)(tylko LHV240).

Wskazanie dla silnika S wyświetlane jest ciągle, natomiast wskazania dla silników H i U wyświetlane są naprzemiennie.

A:	S-----A	H-----A							
B:	S60.3A	H-----A							

A:	S-----A	U-----A							
B:	S60.3A	U-----A							




Na przykładach powyżej wyrzutnia A nie ma nadanych uprawnień, stąd też parametry pracy silników nie są pobierane.

12. WERSJE OPROGRAMOWAN

Sprawdzenie aktualnej wersji oprogramowania sterownika wyrzutni.

13. ZMIANA HASŁA





W tym miejscu możliwa jest zmiana haseł logowania dla ADMINISTRATORA lub SERWISANTA.

Aby zmienić hasło należy za pomocą przycisków nawigacyjnych   wybrać, które hasło ma być zmienione (Admin lub Serwis) oraz zatwierdzić wybór zielonym przyciskiem funkcyjnym .

```
Admin: ****
Serwis: ****
```

Wówczas symbol **** zostanie zmieniony na 0000, a pierwsza cyfra będzie migać.

```
Admin: 0000
Serwis: ****
```

Należy wprowadzić pierwszą cyfrę nowego hasła za pomocą przycisków nawigacyjnych  , a jej wybór potwierdzić należy zielonym przyciskiem funkcyjnym . Postępuj tak z trzema pozostałymi cyframi nowego hasła. Po wybraniu ostatniej cyfry zatwierdź wybór zielonym przyciskiem funkcyjnym , a nowe hasło zostanie zapamiętane.







UWAGA! Trzymaj hasła w bezpiecznym miejscu. Utrata haseł uniemożliwia wejście do trybów ADMINISTRATORA/SERWISANTA.

W razie utraty hasła skontaktuj się z Twoim Dealerem.

ZNACZENIE SYMBOLI DIAGNOSTYCZNYCH

Podczas użytkowania pilota na ekranie głównym i diagnostycznym mogą pojawić się symbole reprezentujące stan wyrzutni lub ewentualną usterkę. Poniżej wyjaśnione są ich znaczenia:

	Wyrzutnia jest w gotowości. Pod danym przyciskiem jest prawidłowo sparowana wyrzutnia, ma nadane uprawnienia, jest komunikacja z wyrzutnią i nie ma wykrytych żadnych usterek.
 (miganie)	Brak zasięgu. Dana wyrzutnia jest poza zasięgiem. <ul style="list-style-type: none">• Rozwiązanie tego problemu poniżej w dziale WYKAZ USTEREK I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW.
	Brak uprawnień. Wyrzutnia jest sparowana lecz nie ma nadanych uprawnień. W tym przypadku nie można korzystać z wyrzutni. <ul style="list-style-type: none">• Aby nadać uprawnienia wejdź do menu ADMINISTRATORA bądź SERWISANTA.
	Usterka. Aby odczytać przyczynę usterki za pomocą przycisków nawigacyjnych należy przejść do ekranu diagnostycznego danej wyrzutni i odczytać w drugim rzędzie przyczynę awarii. Następnie sprawdź jak rozwiązać problem odnajdując przyczynę awarii w dziale WYKAZ USTEREK I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW.

OPIS SYGNALIZACJI DIÓD LED

Pilot wyposażony jest w dwie diody LED (zieloną i czerwoną), które sygnalizują prawidłową pracę bądź ewentualne usterki. Poniżej opisano w jaki sposób i co sygnalizują poszczególne diody LED.

- Zielona dioda LED - Gdy miga sygnalizuje, że pilot ma kontakt radiowy ze wszystkimi wyrzutniami, które są sparowane z pilotem i mają nadane uprawnienia.
- Czerwona dioda LED - Gdy miga sygnalizuje wystąpienie usterki na któreś z wyrzutni.

WYKAZ USTEREK I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Na ekranie diagnostycznym można sprawdzić przyczynę błędu, który sygnalizowany jest przez symbol (!) przy poszczególnej wyrzutni.

BRAK ZASIĘGU	<p>Brak zasięgu. Dana wyrzutnia jest poza zasięgiem pilota.</p> <ul style="list-style-type: none">• Należy sprawdzić, czy wyrzutnia jest załączona.• Należy zbliżyć się do wyrzutni na wystarczającą odległość.• Sprawdzić czy nie występują zakłócenia.• W miarę możliwości wystawić antenę odbiornika na wyrzutni w taki sposób, aby nadajnik i odbiornik miały ze sobą jak najlepszy kontakt.
I _S	<p>Błąd silnika naciągu sprężyny. Przekroczona została wartość progowa prądu silnika służącego do naciągu sprężyny.</p> <ul style="list-style-type: none">• Sprawdź, czy nie ma przeszkód na drodze poruszającego się ramienia rzucającego, np. ramię zablokowane odłamkiem.• Sprawdź, czy ramię rzucające nie jest uszkodzone.• Sprawdź, czy silnik nie jest zablokowany lub uszkodzony.• Naładuj bądź wymień akumulator (tylko w wersji 12V).
I _H	<p>Błąd silnika ruchu poziomego (dotyczy tylko Orzeł LH i LHV). Przekroczona została wartość progowa prądu silnika odpowiadającego za ruch wyrzutni w poziomie.</p> <ul style="list-style-type: none">• Sprawdź, czy nie ma przeszkód na drodze poruszającej się wyrzutni.• Sprawdź, czy silnik ruchu poziomego nie jest zablokowany lub uszkodzony np. czy z silnika wydobywa się dym.• Naładuj bądź wymień akumulator (tylko w wersji 12V).
I _V	<p>Błąd silnika ruchu pionowego (dotyczy tylko Orzeł LHV). Przekroczona została wartość progowa prądu silnika odpowiadającego za ruch wyrzutni w pionie.</p> <ul style="list-style-type: none">• Sprawdź, czy nie ma przeszkód na drodze poruszającej się wyrzutni.• Sprawdź, czy silnik ruchu pionowego nie jest zablokowany lub uszkodzony np. czy z silnika wydobywa się dym.• Naładuj bądź wymień akumulator (tylko w wersji 12V).
G	<p>Przekroczony czas naciągu sprężyny. Czas naciągu sprężyny po wyrzuceniu rzutku przekroczył wartość progową.</p> <ul style="list-style-type: none">• Naładuj bądź wymień akumulator (tylko w wersji 12V).• Sprawdź, czy na drodze poruszającego się ramienia rzucającego nie ma przeszkód.• Sprawdź, czy kabel wyłącznika krańcowego nie jest uszkodzony.• Sprawdź, czy wyłącznik krańcowy nie jest uszkodzony bądź zablokowany.

SPOSOBY NA POPRAWĘ ZASIĘGU

Poniżej znajdziesz sposoby na zwiększenie zasięgu pilota WASPACON™ RC.

1. Wymień baterie w pilocie na nowe, jeśli są bliskie wyczerpaniu.
2. W wyrzutni z odbiornikiem radiowym dostarczana jest antena zewnętrzna do przykręcenia w skrzynce sterowniczej na wyrzutni. Upewnij się, że antena ta jest solidnie przykręcona do gniazdka na skrzynce sterowniczej.
3. Zadbaj, aby powyższa antena miała jak najlepszą widoczność z pilotem. Dzięki długiemu przewodowi można ją np. wynieść ponad wyrzutnię, bunkier, zarośla itp.
4. Wewnątrz skrzynki sterowniczej na wyrzutni, znajduje się odbiornik radiowy (czerwony, bardzo podobny do karty SIM). Upewnij się, że jest on właściwie włożony. Wibracje wywołane ruchem ramienia rzucającego mogą powodować jego przemieszczanie. Zaleca się jego zabezpieczenie przed wysunięciem np. kroplą kleju na gorąco.
5. Sprawdź, czy przewody biegnące od odbiornika radiowego do gniazdka anteny na obudowie, nie są uszkodzone lub odlutowane.

DEKLARACJA ZGODNOŚCI

ZUPIL sp. z o.o.
WaspaSport.eu
47-430 Rudy
Ul. Szkolna 6
POLSKA



Niniejszym deklaruję, że następujące urządzenie:

WASPACON RC

jest zgodne z dyrektywami:

EMC: 2004/108/WE, EN 55022:2010, EN 55024:2010

GPS: 2001/95/WE, EN 60950-1:200

Właściciel: