ANLEITUNG AUTOTRICKLER V3



ARBEITSSCHRITTE HUELSEN PULVERN

Diese Schrittfolge ist bei der ersten Inbetriebnahme sinnvoll. Die Programmierung der Waage muss vorab vorgenommen werden.

Ausgangslage:

Autotrickler ist funktionsfähig programmiert.

1. Schritt - Vorbereitung

- Untergrund muss schwingungsfrei sein.
- Raum muss mehrere Stunden temperiert sein.
- Es darf kein Luftzug vorhanden sein.

2. Schritt - Waage aufbauen

- Waage mittels Libelle ausrichten
- Waage anschließen und prüfen ob die programmierte Einheit Grain erscheint. Waage wieder abschalten!

3. Schritt - Windschutz und Fülleinheit aufbauen

- Windschutz montieren
- Unterteil Fülleinheit aufsetzen und verkabeln (Anschluss Nummer 2)
- Füllglas auf die Waage stellen!

4. Schritt - Trickler aufbauen

- Trickler aufstellen und verkabeln (Anschluss Nummer 1)
- Neigung grob so einstellen, dass nur eine leichte Neigung Richtung Waage entsteht
 fast waagerecht. Einstellung an der hinteren Schraube mit dem Gummiring.
- •

5. Schritt - Zwischentest

- Waage einschalten und App starten.
- Thrower und Trickler manuell starten.
- App schließen, Waage ausschalten.

6. Schritt - Geräte auffüllen

- Pulvergefäß Auto Thrower verschließen (x), aufsetzen und mit Pulver befüllen.
- Trickler befüllen und über dem Füllglas ausrichten.

7. Schritt - Trickler einstellen

- Ab jetzt immer darauf achten, dass das Füllglas auf der Waage steht!
- Waage einschalten.
- App starten und verbinden.
- Trickler manuell starten und Durchfluss so regulieren, dass in 10 Sekunden ca. 5 Grain eingefüllt werden. Dazu die Schraube hinten hinein- oder herausdrehen. Hineindrehen verringert den Durchfluss.

8. Schritt - Auto-Thrower einstellen

- Die ausgegebene Menge sollte ca. 2-3 Grain unter der endgültigen Menge liegen.
- Das Herausdrehen der Füllschraube an der Seite bewirkt eine Erhöhung der Menge. Kleinere Abweichungen sind normal.

Die Nutzung von evtl. abgebildeten Ladedaten ist nicht möglich. Ladedaten müssen selbst berechnet und geprüft werden. Jeder Wiederlader muss auf eigene Verantwortung handeln. Abfolgen können Fehler enthalten.

VPROJEKTE.COM VESAB.DE LONGRANGESHOOTING.DE



ANLEITUNG AUTOTRICKLER V3

9. Schritt - Genauigkeit einstellen

- Füllglas muss auf der Waage stehen!
- Waage starten und danach App starten und verbinden.
- Waage nullen.
- Die gewünschte Menge eingeben.
- Auf das blaue Feld tippen, damit der Füllvorgang beginnt (der Auto-Thrower muss auf "enable" stehen). Das Feld wird grün und der Füllvorgang beginnt.
- Am hinteren Metallhebel (an der Waage) kann die Bremszeit des Tricklers eingestellt werden. Startposition ist in der Mitte. Hebel etwas nach links oder rechts bewegen, um die Bremszeit zu ändern. Eventuell die Durchflussmenge etwas anpassen. Mit diesen beiden Einstellungen sollte der Trickler genau einstellbar sein.

10. Schritt - Füllen

- Immer wenn das Füllglas auf die Waage gestellt wird, dann beginnt der Füllvorgang erneut.
- Keine hastigen Bewegungen machen erzeugt sonst einen Windzug. Nicht sprechen.
- Abbruch über Tippen auf das grüne Feld oben. Erneut starten dann über das blaue Feld oben. Es wechselt je nach Zustand die Farbe.

11. Schritt - Pulvern beenden

- Bevor das Füllglas auf die Waage gestellt wird, das Pulvergefäß verdrehen, so dass es geschlossen ist. Füllglas unterstellen und dann das grüne Feld antippen.
- Den Auto-Thrower mehrmals manuell starten. Nach ca. 3 bis 12 Durchläufen ist der untere Teil entleert. Kommt auf die Füllmenge an. So lange starten, bis kein Pulver mehr herauskommt.
- App schließen und Waage ausstellen.
- Der obere Teil der Pulverfüllers kann nun vorsichtig abgenommen und entleert werden.
- Anschließend Trickler entleeren. Achtung! Im Röhrchen befindet sich auch Pulver.

Bitte beachtet auch das Video zu dieser Anleitung: YouTube Vprojekte

Die Nutzung von evtl. abgebildeten Ladedaten ist nicht möglich. Ladedaten müssen selbst berechnet und geprüft werden. Jeder Wiederlader muss auf eigene Verantwortung handeln. Abfolgen können Fehler enthalten.



PROJEKTE

VPROJEKTE.COM VESAB.DE LONGRANGESHOOTING.DE

SEITE 2