

FREEMOTION[®] Console

N° del Modello FMPW17.0

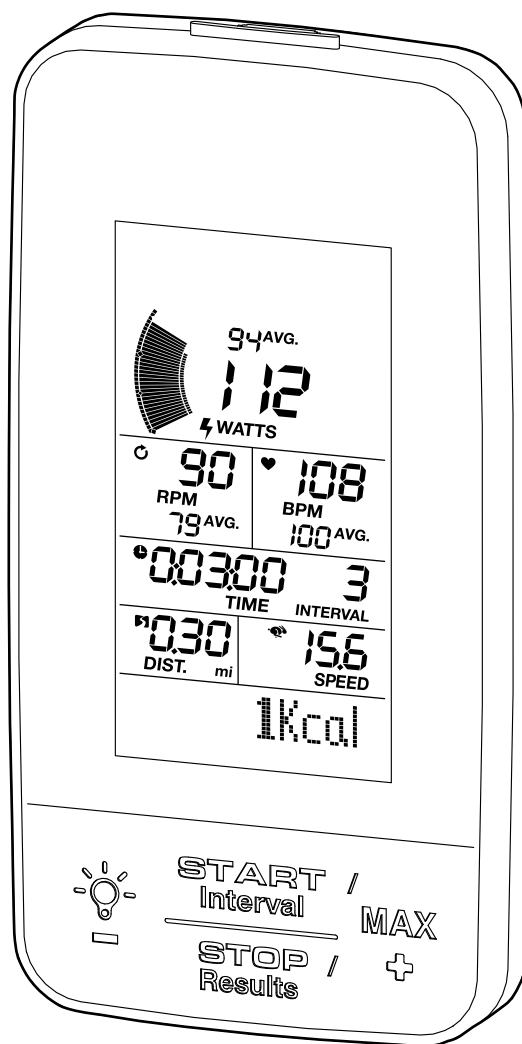
DOMANDE?

Se avete delle domande, o se ci sono delle parti danneggiate o mancanti, consultare la sezione **CONTATTARE IL SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI** sul retro-copertina del presente manuale.

ATTENZIONE

Leggere tutte le istruzioni e precauzioni riportate in questo manuale prima di utilizzare questa attrezzatura. Conservare il manuale per ogni successivo riferimento.

MANUALE D'ISTRUZIONI



INDICE

PRECAUZIONI IMPORTANTI	3
CARATTERISTICHE DELLA CONSOLLE	4
SPECIFICHE DELLA CONSOLLE	5
DIAGRAMMA CONSOLLE	6
DIAGRAMMA DISPLAY	7
DEFINIZIONI FINESTRE	8
USO DELLA CONSOLLE	10
COLLEGAMENTO DI DISPOSITIVI COMPATIBILI ANT+	16
CONFIGURAZIONE DELLA CONSOLLE	18
MANUTENZIONE	26
LOCALIZZAZIONE GUASTI	27
CONTATTARE IL SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI	Retrocopertina
GARANZIA LIMITATA	Retrocopertina

PRECAUZIONI IMPORTANTI

⚠ AVVERTENZA: Per ridurre il rischio di incidenti gravi, leggere tutte le precauzioni e le istruzioni importanti contenute nel presente manuale nonché tutte le avvertenze riportate sulla consolle prima di iniziare a utilizzarla. FreeMotion Fitness declina ogni responsabilità per lesioni personali o danni a beni subiti a causa o mediante l'uso di questo prodotto.

1. È responsabilità del proprietario assicurarsi che ogni utente della consolle sia opportunamente informato di tutte le precauzioni.
2. Consultare un medico prima di iniziare qualsiasi programma di esercizio fisico. Questa precauzione è di particolare importanza per persone di età superiore ai 35 anni o con problemi di salute preesistenti.
3. Qualora l'utente sia portatore di dispositivi medici, quali pacemaker, verificare con il medico curante prima di utilizzare il cardiofrequenzimetro.
4. Coloro che assumono farmaci regolarmente, dovranno consultare il proprio medico per verificare se i farmaci influiscono sulla frequenza cardiaca durante l'esercizio.
5. Utilizzare la consolle esclusivamente attenendosi alle istruzioni contenute nel presente manuale.
6. Tenere la consolle all'interno, lontano da polvere e umidità. Non posizionare la consolle in un garage, in una veranda coperta o vicino all'acqua.
7. Ispezionare e serrare regolarmente tutti i pezzi. Sostituire immediatamente eventuali pezzi usurati.
8. Tenere sempre il vogatore lontano dalla portata di bambini di età inferiore ai 12 anni e di animali domestici.
9. Per evitare di danneggiare la consolle, proteggerla da liquidi e dalla luce solare diretta.
10. Pulire la consolle esclusivamente con un panno morbido e umido. Non utilizzare sostanze abrasive o solventi per pulire la consolle.
11. Quando la consolle viene riposta, rimuovere le batterie. Riporre la consolle in un luogo pulito e asciutto lontano da umidità e polvere.
12. Un allenamento eccessivo può provocare lesioni gravi o morte. Qualora si manifestino vertigini, mancanza di fiato o dolore durante l'allenamento, fermarsi immediatamente e iniziare il defaticamento.

CUSTODIRE QUESTE ISTRUZIONI

CARATTERISTICHE DELLA CONSOLLE

COPRI CONSOLLE SAGOMATO

Per evitare che la polvere penetri nella consolle, tutta la superficie della consolle, ivi inclusi i pulsanti, sono rivestiti con una sottile membrana in gomma. Questa superficie può essere facilmente pulita con un panno morbido, umido e non abrasivo.

DISPLAY LCD RETROILLUMINATO

La consolle è dotata di un display LCD caratterizzato da finestre retroilluminate e fisse che forniscono i dati del percorso e da una finestra messaggi a matrice attiva a punti. Durante il percorso la finestra messaggi visualizza dei messaggi di testo utili, relativi agli altri dati del percorso. Questa finestra messaggi funziona anche da menu nella modalità SETTINGS (impostazioni).

COMPATIBILE CON CARDIOFREQUENZIMETRO

La consolle è compatibile con i cardiofrequenzimetri ANT+™ e Polar® non codificato. La consolle si collegherà al segnale più potente del cardiofrequenzimetro in un raggio di circa 2/3 metri. Nota: il cardiofrequenzimetro non è in dotazione con la consolle.

SUPPORTO USB

La consolle è dotata di una porta USB che può essere utilizzata con tutti i dispositivi USB disponibili sul mercato. I dati del percorso per ogni INTERVAL (intervallo) e il TOTAL RIDE (totale percorso) possono essere salvati su un dispositivo USB in formato .csv che consente agli utenti di seguire e analizzare i dati del percorso. Il formato .csv è comune a tutti i programmi software di fogli di calcolo e può anche essere caricato su molti siti web di allenamento.

SPECIFICHE DELLA CONSOLLE

Dimensioni

Altezza: 40 mm
Lunghezza: 175 mm
Larghezza: 85 mm

Peso con le Pile

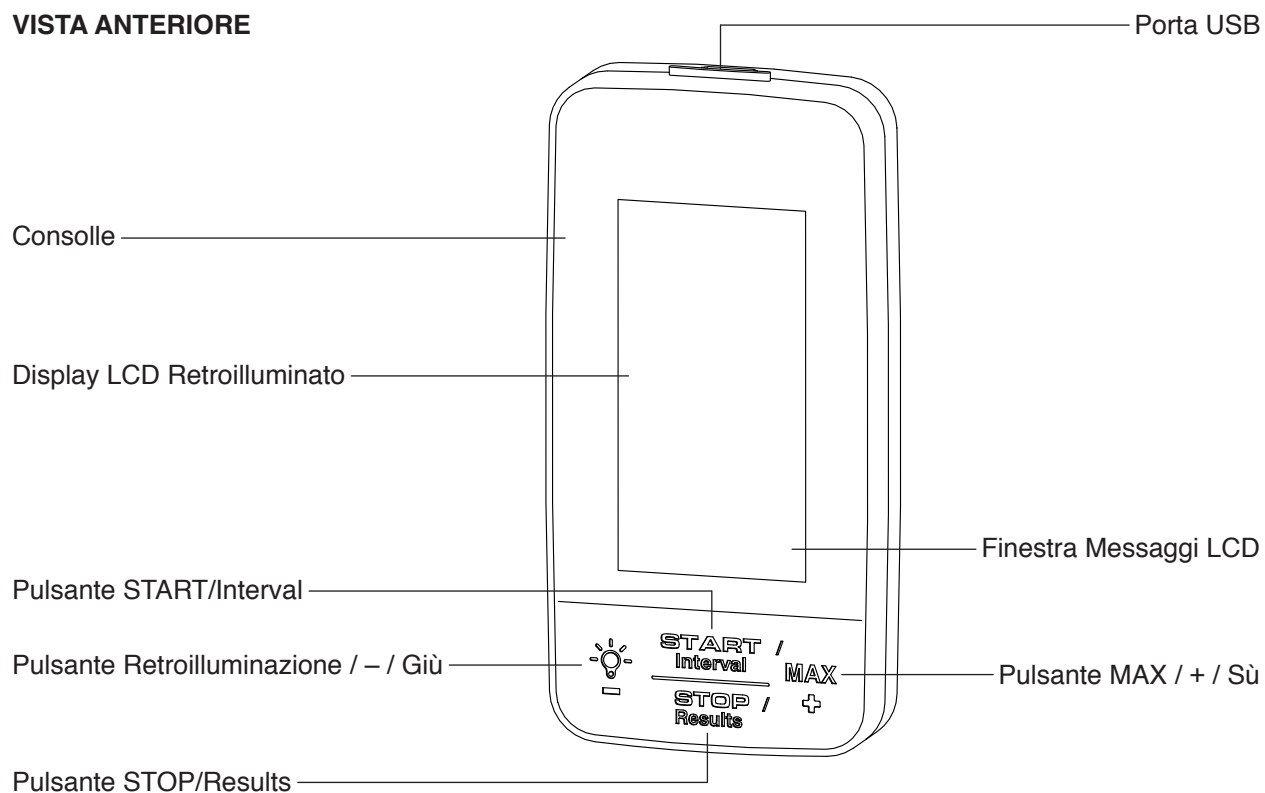
2,2 kg

Pile Richieste

Tre (3) pile C (LR14)

DIAGRAMMA CONSOLLE

VISTA ANTERIORE



VISTA POSTERIORE

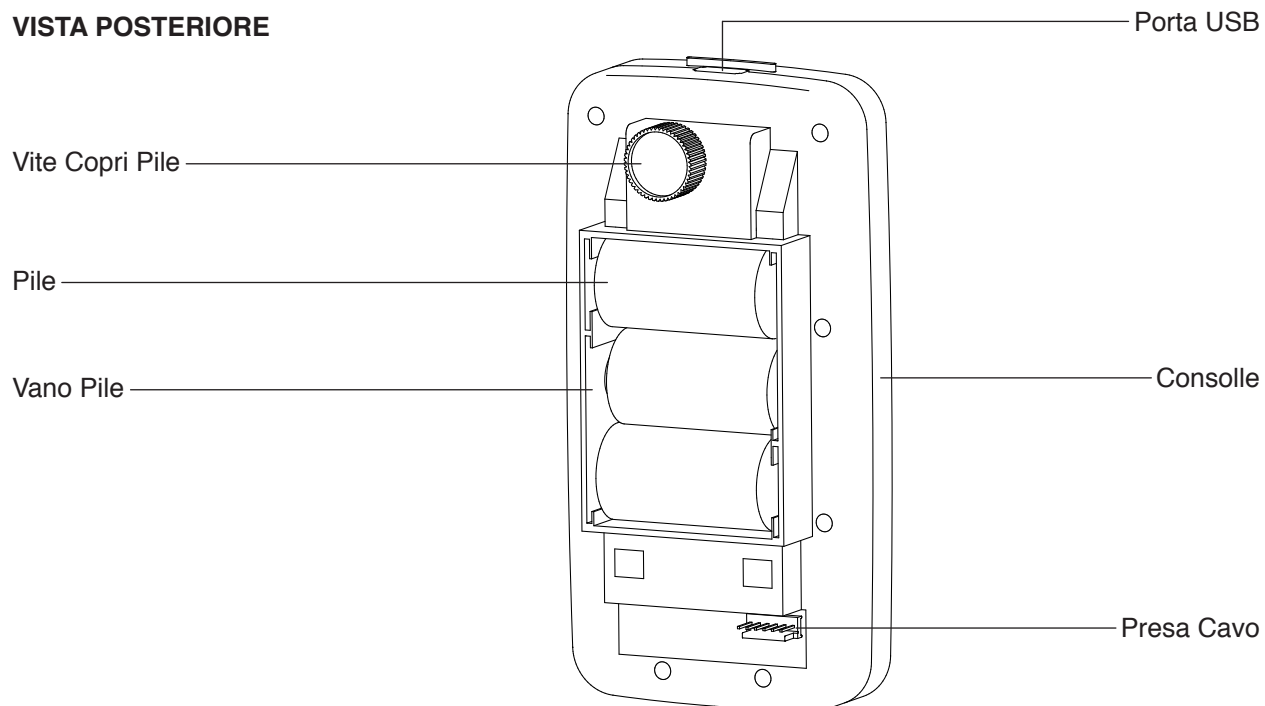
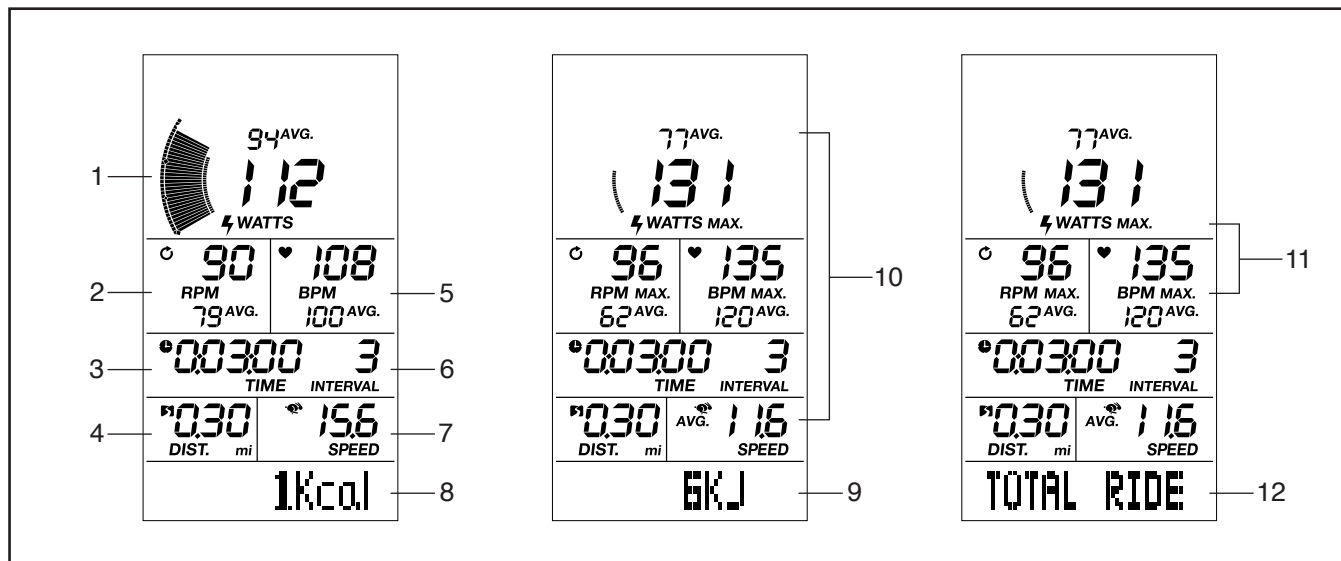


DIAGRAMMA DISPLAY



Numero	Display	Descrizione
1	WATTS (watt)	Visualizza la potenza sviluppata in watt, istantanea, media e massima.
2	RPM (giri/min)	Visualizza la cadenza di pedalata in giri al minuto (RPM), istantanea, media e massima.
3	TIME (tempo)	Nella modalità INTERVAL (intervallo) visualizza il tempo trascorso per l'intervallo. Nella modalità RIDE (percorso) e TOTAL RIDE (totale percorso) visualizza il tempo trascorso per effettuare l'intero percorso.
4	DIST (distanza)	Nella modalità INTERVAL (intervallo) visualizza la distanza percorsa in miglia (MI) o chilometri (KM) per l'intervallo. Nella modalità RIDE (percorso) e TOTAL RIDE (totale percorso) visualizza la distanza percorsa in miglia o chilometri per effettuare l'intero percorso.
5	BPM (battiti al minuto)	Se l'utente indossa un cardiofrequenzimetro compatibile (non in dotazione), visualizza la frequenza cardiaca in battiti al minuto (BPM), istantanea, media e massima.
6	INTERVAL (intervallo)	Visualizza il numero dell'intervallo corrente.
7	SPEED (velocità)	Visualizza la velocità di pedalata in miglia all'ora o chilometri all'ora, istantanea, media e massima.
8	KCAL (chilocalorie)	Visualizza il valore delle chilocalorie (KCAL) totali durante il percorso.
9	KJ (chilojoule)	Visualizza il valore di chilojoule (KJ) totali durante il percorso.
10	AVG (media)	Visualizza i valori medi per l'intervallo corrente o per l'intero percorso.
11	MAX	Nella modalità RIDE (percorso) e TOTAL RIDE (totale percorso), visualizza i valori massimi.
12	Finestra Messaggi	Visualizza dei messaggi di testo che indicano la modalità corrente o l'opzione di menu. Esempi: WARM UP, RIDE, TOTAL RIDE, SETTINGS.

DEFINIZIONI FINESTRE

WARM UP

La consolle dispone di una modalità WARM UP (riscaldamento) pensata per consentire all'utente di regolare la cyclette, di riscaldarsi e di prepararsi per il percorso. Durante una lezione di spinning, gli utenti possono utilizzare questa modalità per riscaldarsi prima dell'inizio della lezione.

Quando la modalità WARM UP è selezionata, la consolle fornirà istantaneamente i dati nelle finestre come riferimento per l'utente. Tuttavia, la consolle non registrerà il tempo trascorso, non visualizzerà i valori medi e non salverà i dati del percorso su un dispositivo USB.

Per uscire dalla modalità WARM UP, l'utente premerà il pulsante START/Interval (avvio/intervallo) per entrare nella modalità INTERVAL (intervallo) e iniziare il percorso.

INTERVAL

Durante il percorso, la consolle sarà in modalità INTERVAL (intervallo).

La modalità INTERVAL dispone di intervalli numerati da 1 a 99. Per inserire un nuovo INTERVAL l'utente premerà il pulsante START/Interval (avvio/intervallo). Il display visualizzerà il numero dell'INTERVAL.

Per ogni intervallo, la consolle registrerà il tempo trascorso e la distanza e visualizzerà i dati istantanei e i valori medi nelle finestre.

I dati del percorso per ogni INTERVAL verranno salvati nella memoria della consolle per la modalità TOTAL RIDE (totale percorso). Se l'utente inserisce un dispositivo USB nella relativa porta prima di selezionare la modalità INTERVAL, i dati del percorso verranno anch'essi salvati sul dispositivo USB nella modalità TOTAL RIDE.

RIDE

Durante il percorso, un utente può premere il pulsante STOP/Results (arresto/risultati) per selezionare la modalità RIDE (percorso) e visualizzare i dati per l'intero percorso.

Quando la modalità RIDE è selezionata la consolle visualizzerà il tempo e la distanza per l'intero percorso. Le finestre mostreranno i valori massimi e i valori medi del percorso raggiunti fino a quel momento.

WATTS

La consolle misurerà e visualizzerà la potenza sviluppata dall'utente in WATTS (watt). Il watt rappresenta la misurazione istantanea della potenza ed è il prodotto di due fattori: forza e movimento.

Quando un utente utilizza la cyclette, la forza corrisponde alla potenza con cui l'utente spinge sui pedali. Il movimento corrisponde alla cadenza di pedalata dell'utente, misurata in giri al minuto (RPM).

Il watt è l'unità di misura della potenza del Sistema Internazionale. Tuttavia la potenza sviluppata è spesso espressa anche in cavalli. Per riferimento 746 watt sono pari a 1 cavallo.

KJ (CHILOJOULE)

La consolle misurerà e visualizzerà la quantità di lavoro svolto da un utente in chilojoule (KJ) durante un percorso. La consolle visualizzerà i chilojoule solo in modalità TOTAL RIDE (totale percorso).

I chilojoule sono una misura diretta che può essere convertita nell'equivalente di energia calorica (chilocalorie). Tuttavia la formula per questa conversione presuppone l'efficienza meccanica del corpo umano.

Un chilojoule equivale a 1.000 joule. A sua volta 1 joule è pari a 1 watt applicato per 1 secondo.

KCAL (CHILOCALORIE)

La consolle misurerà e mostrerà la quantità approssimativa di dispendio energetico utilizzata dal corpo di un utente in chilocalorie (KCAL). Nota: le chilocalorie sono dette anche grandi calorie o calorie. In ambiente nutrizionale le chilocalorie sono dette calorie.

Una chilocaloria è pari a 1.000 piccole calorie. Nota: le piccole calorie sono anche dette grammocalorie. Le piccole calorie sono delle unità molto piccole e non vengono utilizzate in ambiente nutrizionale.

RPM (GIRI AL MINUTO)

La consolle misurerà e mostrerà la cadenza di pedalata dell'utente in giri al minuto (RPM).

La cadenza di pedalata dell'utente è il numero di volte in cui il piede dell'utente esegue una pedalata completa (una rotazione di 360° o un giro) in un minuto.

FREQUENZA CARDIACA

Se un utente indossa un cardiofrequenzimetro compatibile (non in dotazione), la consolle misurerà e mostrerà la frequenza cardiaca dell'utente in battiti al minuto (BPM).

Quando la consolle rileva un segnale dal cardiofrequenzimetro dell'utente, il simbolo del cuore sul display lampeggerà e la frequenza cardiaca dell'utente sarà visualizzata.

VELOCITÀ

La consolle misurerà e mostrerà la velocità di pedalata dell'utente in miglia all'ora o in chilometri orari. Nota: l'unità di misura può essere modificata nella modalità SETTINGS (impostazioni).

La consolle calolerà la velocità di pedalata dell'utente in base alla potenza sviluppata dall'utente in watt e al peso dell'utente.

DISTANZA

La consolle misurerà e mostrerà la distanza percorsa in miglia (MI) o chilometri (KM). Nota: l'unità di misura può essere modificata nella modalità SETTINGS (impostazioni).

La consolle calolerà la distanza percorsa sulla base della velocità di pedalata dell'utente, che è basata sulla potenza sviluppata dall'utente in watt e sul peso dell'utente.

USO DELLA CONSOLLE

Per attivare la consolle, vedere questa pagina.

Per spegnere la consolle, vedere questa pagina.

Per utilizzare la retroilluminazione, vedere questa pagina. Per l'impostazione della consolle, vedere pagina 11. Per utilizzare la modalità WARM UP (riscaldamento), vedere pagina 12. Per utilizzare la modalità INTERVAL (intervallo), vedere pagina 13. Per utilizzare la modalità RIDE (percorso), vedere pagina 14. Per utilizzare la modalità Pausa Automatica, vedere pagina 14. Per utilizzare la modalità Pausa Automatica Disinserita, vedere pagina 15. Per utilizzare la modalità TOTAL RIDE (totale percorso), vedere pagina 15.

ATTIVAZIONE DELLA CONSOLLE

IMPORTANTE: qualora la consolle sia stata esposta a basse temperature, lasciare che ritorni a temperatura ambiente prima d'installare le pile e di riavviarla. In caso contrario, il display o altri componenti elettrici della consolle potranno risultarne danneggiati.

Premere un pulsante qualsiasi per avviare la consolle. Il display si illuminerà e la consolle sarà pronta per l'uso.

SPEGNIMENTO DELLA CONSOLLE

Per una durata maggiore delle pile, la consolle entrerà automaticamente in modalità Sospensione nelle seguenti condizioni:

Quando viene selezionata la modalità Impostazioni Utente—La consolle entrerà in modalità Sospensione dopo 45 secondi se i pedali non vengono mossi o se non viene premuto alcun pulsante.

Quando viene selezionata la modalità WARM UP (riscaldamento), Pausa Automatica o TOTAL RIDE (totale percorso)—La consolle entrerà in modalità Sospensione dopo 3 minuti se i pedali non vengono mossi.

Quando la consolle è in modalità Sospensione nel display non sarà visualizzato alcun dato.

USO DELLA RETROILLUMINAZIONE

Premere il pulsante Retroilluminazione per attivare la retroilluminazione. Per cambiare la durata della retroilluminazione, vedere fase 4 a pagina 19.

IMPOSTAZIONE DELLA CONSOLLE

1. Attivazione della consolle.

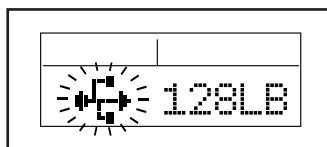
Consultare la sezione ATTIVAZIONE DELLA CONSOLLE a pagina 10.

2. Selezione della modalità Impostazioni Utente.

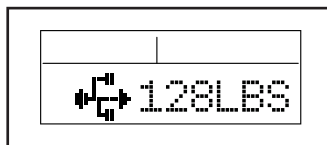
Quando si attiva al consolle, la modalità Impostazioni Utente sarà selezionata automaticamente.

3. Inserimento di un dispositivo USB nella relativa porta, se lo si desidera.

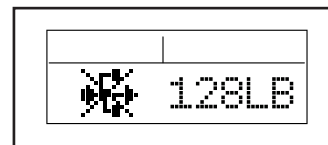
Nel display un simbolo lampeggiante USB inviterà l'utente a inserire il dispositivo USB nella relativa porta presente sulla consolle. Se s'inserisce un dispositivo USB nell'apposita porta, i dati del percorso saranno salvati sul dispositivo USB in modalità TOTAL RIDE (totale percorso).



Se la consolle rileva un dispositivo USB, il relativo simbolo smetterà di lampeggiare.



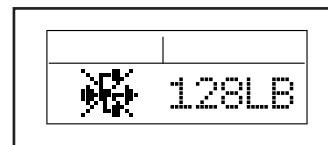
Se la consolle non rileva un dispositivo USB, il simbolo USB risulterà con una X.



Nota: se lo si desidera è possibile disattivare la porta USB. Vedere la fase 4 a pagina 21.

4. Inserimento del peso.

La consolle inviterà l'utente a inserire il proprio peso. Nota: il peso è utilizzato per calcolare le KCAL.



Premere il pulsante MAX o Retroilluminazione per aumentare o diminuire il peso. Nota: se non viene inserito un peso, la consolle utilizzerà il peso di default per calcolare le KCAL.

5. Uscita dalla modalità Impostazioni Utente.

Premere il pulsante START/Interval (avvio/intervallo) per uscire dalla modalità Impostazioni Utente e entrare nella modalità WARM UP (riscaldamento).

USO DELLA MODALITÀ WARM UP

1. Attivazione della consolle.

Consultare la sezione ATTIVAZIONE DELLA CONSOLLE a pagina 10.

2. Impostazione della consolle, se lo si desidera.

Quando si attiva la consolle, la modalità Impostazioni Utente sarà selezionata automaticamente. Vedere le fasi da 2 a 4 a pagina 11 per impostare la consolle.

3. Selezione della modalità WARM UP (riscaldamento).

Premere il pulsante START/Interval (avvio/intervallo) per uscire dalla modalità Impostazioni Utente e entrare nella modalità WARM UP.

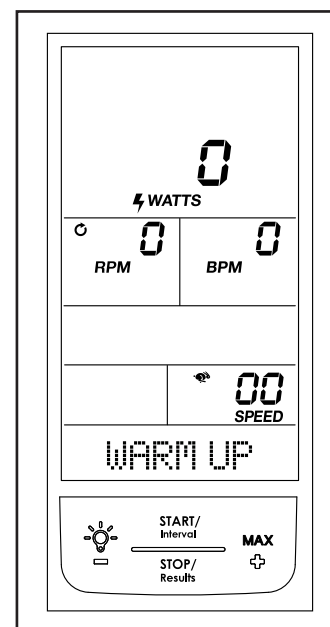
Qualora sia selezionata la modalità WARM UP, nella finestra messaggi comparirà la parola WARM UP.

La modalità WARM UP è pensata per consentire all'utente di regolare la cyclette, di riscaldarsi e di prepararsi per un percorso. Durante una lezione di spinning, gli utenti possono utilizzare questa modalità per riscaldarsi prima dell'inizio della lezione.

4. Seguire la progressione sui display.

Vedere il DIAGRAMMA DISPLAY a pagina 7.

Quando la modalità WARM UP è selezionata, la consolle fornirà istantaneamente i dati nelle finestre. Tuttavia, la consolle non visualizzerà il tempo trascorso e i valori medi, e non salverà i dati del percorso su un dispositivo USB.



5. Uscita dalla modalità WARM UP.

Per uscire dalla modalità WARM UP, premere il pulsante START/Interval. La consolle entrerà nella modalità INTERVAL (intervallo) e inizierà il percorso.

USO DELLA MODALITÀ INTERVAL (intervallo).

1. Attivazione della consolle.

Consultare la sezione ATTIVAZIONE DELLA CONSOLLE a pagina 10.

2. Impostazione della consolle, se lo si desidera.

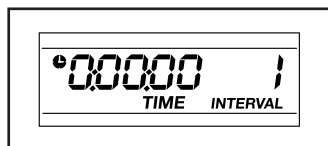
Quando si attiva al consolle, la modalità Impostazioni Utente sarà selezionata automaticamente. Consultare la sezione IMPOSTAZIONE DELLA CONSOLLE a pagina 11.

3. Iniziare a pedalare e a riscaldarsi se lo si desidera.

Premendo il pulsante START/Interval (avvio/intervallo) o iniziando a pedalare la consolle entrerà in modalità WARM UP (riscaldamento). Consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ WARM UP a pagina 12.

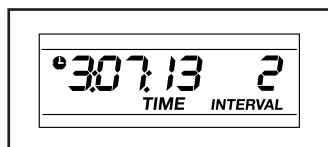
4. Selezione della modalità INTERVAL (intervallo).

Per uscire dalla modalità WARM UP ed entrare nella modalità INTERVAL, premere il pulsante START/Interval. Sul display comparirà il numero dell'INTERVAL.



5. Divisione del percorso in intervalli, se lo si desidera.

La modalità INTERVAL dispone di intervalli numerati da 1 a 99. Per inserire un nuovo INTERVAL premere il pulsante START/Interval. Il display visualizzerà il numero corrente dell'INTERVAL.



La modalità INTERVAL è pensata per consentire all'utente di dividere il percorso in elementi specifici

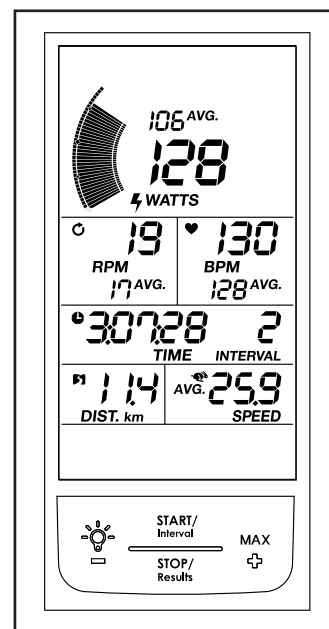
che possono essere controllati e analizzati. Per esempio è possibile dividere le parti ad alto e a basso impatto di un percorso a intervalli separati. È inoltre possibile salvare i dati di ogni intervallo su un dispositivo USB (vedere fase 3 a pagina 11).

6. Seguire la progressione con le finestre.

Vedere il DIAGRAMMA DISPLAY a pagina 7.

Durante ogni intervallo la consolle mostrerà il tempo trascorso e la distanza. Le finestre mostreranno i dati istantanei e i valori medi.

Quando si seleziona un nuovo intervallo, la consolle azzererà il tempo, la distanza e i valori medi.



7. Mettere in pausa la consolle, se lo si desidera.

Consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ PAUSA AUTOMATICA a pagina 14.

8. Visualizzare la modalità RIDE (percorso), se lo si desidera.

Consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ RIDE a pagina 14.

9. Terminare il percorso.

Per terminare il percorso, premere e mantenere premuto il pulsante STOP/Results (arresto/risultati) per 3 secondi. La consolle entrerà quindi in modalità TOTAL RIDE (totale percorso). Consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ TOTAL RIDE a pagina 15.

USO DELLA MODALITÀ RIDE

1. Selezione della modalità INTERVAL (intervallo).

Vedere le fasi da 1 a 4 a pagina 13 e selezionare la modalità INTERVAL.

2. Selezionare la modalità RIDE (percorso)

Per visualizzare la modalità RIDE in qualsiasi momento durante l'intervallo, premere il pulsante STOP/Results (arresto/risultati). La parola RIDE comparirà nella finestra messaggi.

3. Visualizzazione dei dati per l'intero percorso.

Quando la modalità RIDE è selezionata, la consolle visualizzerà i dati per l'intero percorso fino a quel momento.

Vedere il DIAGRAMMA DISPLAY a pagina 7.

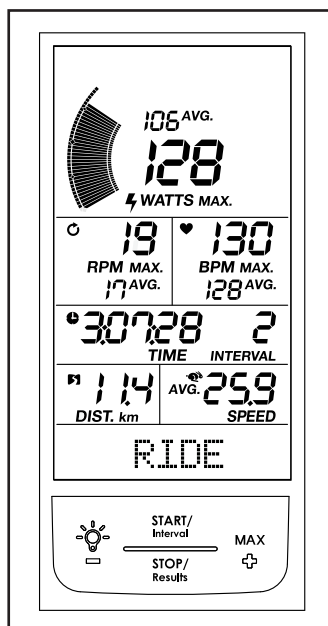
Le finestre tempo e distanza visualizzeranno il tempo trascorso per l'intero percorso nonché la distanza totale percorsa. Le finestre mostreranno i valori massimi raggiunti e i valori medi per il percorso.

Nota: quando la modalità RIDE è selezionata, è possibile premere il pulsante START/Interval (avvio/intervallo) per inserire un nuovo intervallo.

4. Uscita dalla modalità RIDE.

Per uscire dalla modalità RIDE e visualizzare la modalità INTERVAL, premere il pulsante START/Interval.

Anche la consolle uscirà dalla modalità RIDE automaticamente dopo 10 secondi.



USO DELLA MODALITÀ PAUSA AUTOMATICA

La consolle è dotata di una modalità Pausa Automatica che consente di arrestare momentaneamente il percorso e poi riprenderla senza inficiare i valori medi visualizzati e salvati dalla consolle.

La consolle entrerà in modalità Pausa Automatica quando si arresta la pedalata e la consolle non rileva una cadenza di pedalata.

Nota: la consolle non entrerà in modalità Pausa Automatica quando la modalità WARM UP (riscaldamento) è selezionata.

Quando la consolle entra in modalità Pausa Automatica, il simbolo pausa comparirà nella finestra messaggi. La finestra tempo entrerà in pausa.



La consolle uscirà dalla modalità Pausa Automatica e tornerà all'intervallo corrente quando si riprende a pedalare e la consolle rileva una cadenza di pedalata.

La consolle uscirà dalla modalità Pausa Automatica ed entrerà nella modalità Sospensione dopo 3 minuti se la consolle non rileva una cadenza di pedalata.

Nota: se lo si desidera è possibile disattivare la modalità Pausa Automatica. Consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ PAUSA AUTOMATICA DISINSERITA a destra.

USO DELLA MODALITÀ PAUSA AUTOMATICA DISINSERITA

La consolle è dotata di una modalità Pausa Automatica Disinserita pensata per l'utilizzo da parte degli insegnanti di spinning.

Dato che la maggior parte delle lezioni di spinning deve essere completata in un periodo definito di tempo, gli insegnanti potrebbero non volere che la consolle entri in pausa quando smettono di pedalare o quando scendono dalla cyclette per brevi periodi di tempo.

Quando viene selezionata la modalità Pausa Automatica Disinserita, il simbolo della pausa si visualizzerà nella finestra messaggi quando si smette di pedalare e la consolle non rileva una cadenza di pedalata; **tuttavia, la finestra tempo non entrerà in pausa.**

La consolle uscirà dalla modalità Pausa Automatica Disinserita e tornerà all'intervallo corrente quando si riprende a pedalare e la consolle rileva una cadenza di pedalata.

La consolle uscirà dalla modalità Pausa Automatica Disinserita e entrerà in modalità Sospensione se non viene rilevata una cadenza di pedalata dopo 3 minuti.

Per disattivare o attivare la modalità Pausa Automatica, vedere fase 3 a pagina 20.

USO DELLA MODALITÀ TOTAL RIDE

1. Selezione della modalità TOTAL RIDE (totale percorso).

Per terminare percorso e selezionare la modalità TOTAL RIDE, premere e mantenere premuto il pulsante STOP/results (arresto/risultati) per 3 secondi (vedere fasi da 1 a 9 a pagina 13).

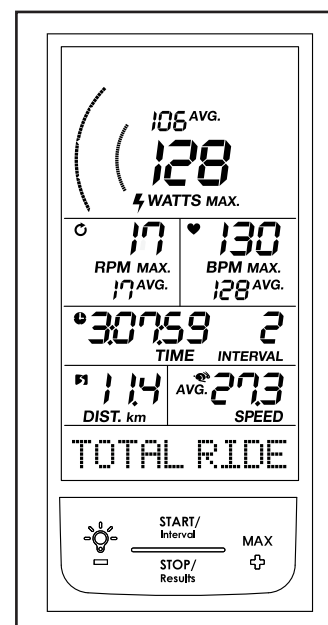
Le parole TOTAL RIDE compariranno nella finestra messaggi.

2. Visualizzare e salvare i dati del percorso.

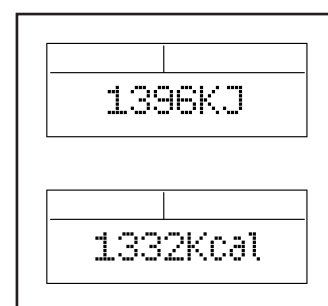
Quando viene selezionata la modalità TOTAL RIDE, la consolle mostrerà i dati per il percorso.

Vedere il DIAGRAMMA DISPLAY a pagina 7.

Le finestre tempo e distanza visualizzeranno il tempo trascorso per tutto il percorso nonché la distanza totale percorsa. Le finestre mostreranno i valori massimi raggiunti e i valori medi per il percorso.



La finestra messaggi visualizzerà inoltre i KJ (chilojoule) e le KCAL (chilocalorie) in un ciclo ripetuto.



Se c'è un dispositivo USB inserito nella relativa porta (vedere fase 3 a pagina 11), i dati del percorso saranno salvati anche sul dispositivo stesso.

3. Spegnimento della consolle.

Consultare la sezione SPEGNIMENTO DELLA CONSOLLE a pagina 10.

COLLEGAMENTO DI DISPOSITIVI COMPATIBILI ANT+

IL MODULO ANT+ E I DISPOSITIVI COMPATIBILI

La consolle è dotata di un modulo di sicurezza digitale ANT+ che consente alla consolle di comunicare con i cardiofrequenzimetri compatibili ANT+, orologi per fitness e dispositivi mobili.

Esistono varie marche disponibili di cardiofrequenzimetri compatibili ANT+. Il simbolo qui indicato indica che il cardiofrequenzimetro è compatibile con il modulo ANT+ sulla consolle.



Esistono anche varie marche disponibili di orologi per fitness e dispositivi mobili compatibili ANT+. Questi dispositivi possono memorizzare i dati del percorso in modalità wireless. In questo modo non sarà necessario inserire un dispositivo USB nella relativa porta sulla consolle per salvare i dati del percorso. Molti di questi dispositivi possono trasferire i dati del percorso in modalità wireless a programmi di allenamento su computer, dispositivi mobili e siti web.

Il simbolo qui raffigurato indica che l'orologio per fitness o il dispositivo mobile è compatibile con il modulo ANT+ sulla consolle e può comunicare in modalità wireless con altri dispositivi.



Prima di poter utilizzare il modulo ANT+ con un dispositivo compatibile, è necessario accoppiare il dispositivo al modulo ANT+.

Consultare la sezione COLLEGAMENTO DI UN CARDIOFREQUENZIMETRO qui a destra per collegare il cardiofrequenzimetro compatibile ANT+ al modulo ANT+.

Consultare la sezione COLLEGAMENTO DI UN OROLOGIO PER FITNESS O DI UN DISPOSITIVO MOBILE a pagina 17 per collegare l'orologio per fitness o il dispositivo mobile personale compatibile ANT+ al modulo ANT+.

COLLEGAMENTO DI UN CARDIOFREQUENZIMETRO

Attenersi alle istruzioni del fabbricante per utilizzare il cardiofrequenzimetro compatibile ANT+ personale.

1. Indossare il cardiofrequenzimetro e posizionarsi vicino alla consolle.

È necessario posizionarsi a una distanza non superiore a 30 centimetri dalla consolle per collegare il cardiofrequenzimetro al modulo ANT+ sulla consolle.

2. Attivare la consolle e selezionare la modalità WARM UP (riscaldamento).

Consultare la sezione ATTIVAZIONE DELLA CONSOLLE a pagina 10. Quindi premere il pulsante START/Interval (avvio/intervallo) per entrare nella modalità WARM UP.

Nota: la consolle deve trovarsi in modalità WARM UP per collegarsi a un cardiofrequenzimetro compatibile ANT+. Il cardiofrequenzimetro non può collegarsi al modulo ANT+ quando la consolle è in modalità INTERVAL (intervallo).

3. Collegare il cardiofrequenzimetro al modulo ANT+ sulla consolle.

Quando la modalità WARM UP è selezionata, il modulo ANT+ si collegherà al cardiofrequenzimetro.

Il simbolo a forma di cuore lampeggerà nel display frequenza cardiaca e la consolle visualizzerà i dati relativi alla frequenza cardiaca.

Nota: dopo aver collegato il cardiofrequenzimetro al modulo ANT+ sulla consolle, il modulo ANT+ sarà in grado di ricevere i segnali della frequenza cardiaca all'interno di un'area che comprende tutte le posizioni di corsa della cyclette.

COLLEGAMENTO DI UN OROLOGIO PER FITNESS O DI UN DISPOSITIVO MOBILE

Attenersi alle istruzioni del fabbricante per utilizzare l'orologio per fitness o il dispositivo mobile compatibile ANT+.

1. Verificare che il dispositivo sia in modalità collegamento e posizionarlo vicino alla consolle.

Consultare le istruzioni del fabbricante dell'orologio per fitness o del dispositivo mobile per selezionare la modalità di collegamento.

L'orologio per fitness o il dispositivo mobile deve trovarsi a non più di 15 centimetri dalla consolle.

2. Attivare la consolle e selezionare la modalità WARM UP (riscaldamento).

Consultare la sezione ATTIVAZIONE DELLA CONSOLLE a pagina 10. Quindi premere il pulsante START/Interval (avvio/intervallo) per entrare nella modalità WARM UP.

Nota: la consolle deve trovarsi in modalità WARM UP per collegarsi a un orologio per fitness o un dispositivo mobile compatibile ANT+. L'orologio per fitness o il dispositivo mobile non può collegarsi al modulo ANT+ quando la consolle è in modalità INTERVAL (intervallo).

3. Collegamento dell'orologio per fitness o del dispositivo mobile al modulo ANT+ sulla consolle.

Quando la modalità WARM UP è selezionata, il modulo ANT+ si collegherà all'orologio per fitness o al dispositivo mobile.

L'orologio per fitness o il dispositivo mobile indicheranno che il collegamento con il modulo ANT+ presente sulla consolle è avvenuto con successo.

Nota: dopo aver collegato l'orologio per fitness o il dispositivo mobile al modulo ANT+ sulla consolle, il modulo ANT+ sarà in grado di ricevere segnali all'interno di un'area che comprende tutte le posizioni di corsa della cyclette.

CONFIGURAZIONE DELLA CONSOLLE

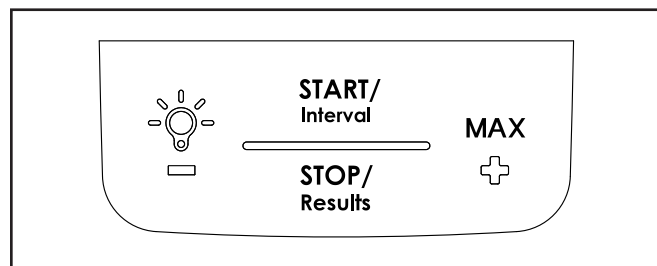
Per selezionare la modalità impostazioni, vedere questa pagina. Per modificare le impostazioni del display, vedere pagina 19. Per modificare le impostazioni di sistema, vedere pagina 20. Per gestire i firmware della consolle, vedere pagina 22. Per utilizzare un numero di cyclette, vedere pagina 24. Per aggiornare i firmware della consolle, vedere pagina 25.

USO DELLA MODALITÀ SETTINGS

Per selezionare la modalità SETTINGS (impostazioni), premere e mantenere premuti i pulsanti Retroilluminazione e MAX fino a quando compare il menu impostazioni nella finestra messaggi.

Per uscire dalla modalità SETTINGS, premere ripetutamente il pulsante MAX finché nella finestra messaggi compare la parola BACK (indietro). Quindi, premere il pulsante START/Interval (avvio/intervallo). La consolle uscirà dalla modalità SETTINGS.

È possibile utilizzare i pulsanti della consolle per navigare tra i vari menu e modificare le impostazioni della consolle.



Le opzioni di menu compariranno nella finestra messaggi. Premere il pulsante Retroilluminazione per spostarsi all'opzione di menu precedente. Premere il pulsante MAX per spostarsi all'opzione di menu successiva. Premere il pulsante START/Interval per selezionare un'opzione di menu o inserire un'impostazione.

Il menu impostazioni contiene le seguenti opzioni di menu:

DISPLAY—Selezionare questa opzione di menu per scegliere un'unità di misura per la consolle, per cambiare la durata della retroilluminazione e per cambiare il contrasto del display.

SYSTEM (sistema)—Selezionare questa opzione di menu per visualizzare il livello di carica delle pile, per attivare o disattivare la modalità Pausa Automatica, per attivare o disattivare la porta USB, per visualizzare le informazioni relative all'uso della consolle e per gestire i firmware della consolle.

BIKE # (nr. cyclette)—Selezionare questa opzione di menu per assegnare un numero identificativo alla consolle.

BACK—Selezionare questa opzione di menu per uscire dal menu impostazioni.

Per uscire dal menu o dalla modalità SETTINGS, selezionare l'opzione di menu BACK ripetutamente.

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI DEL DISPLAY

1. Attivazione della consolle e selezione dell'opzione di menu DISPLAY.

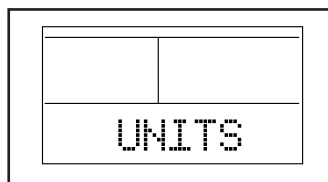
Consultare la sezione ATTIVAZIONE DELLA CONSOLLE a pagina 10.

Quindi, consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ SETTINGS a pagina 18.

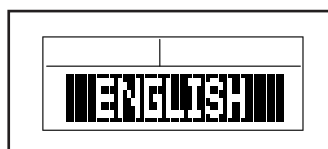
Il menu display si visualizzerà nella finestra messaggi.

2. Selezionare l'opzione di menu UNITS (unità) e modificare l'unità di misura, se lo si desidera.

La consolle è in grado di visualizzare la velocità e la distanza in miglia (ENGLISH) o chilometri (METRIC).



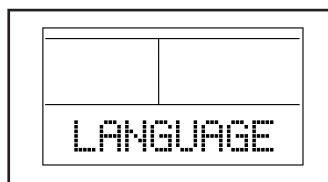
L'unità di misura attualmente selezionata sarà visualizzata con uno sfondo scuro.



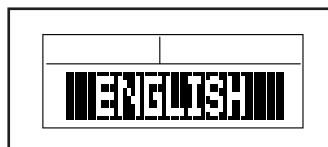
Selezionare l'unità di misura desiderata ENGLISH (inglese) o METRIC (metrica). Quindi ritornare al menu display.

3. Selezionare l'opzione di menu LANGUAGE (lingua) e modificare la lingua del display della consolle, se lo si desidera.

La consolle può visualizzare i testi in altre lingue.



La lingua del display attualmente selezionata sarà visualizzata con uno sfondo scuro.

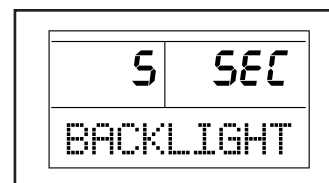


Selezionare la lingua del display desiderata. Quindi ritornare al menu display.

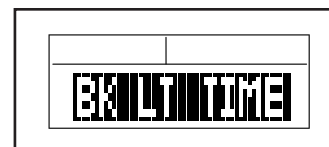
4. Selezionare l'opzione di menu BACKLIGHT (retroilluminazione) e modificare la durata della retroilluminazione, se lo si desidera.

È possibile cambiare il tempo di accensione della retroilluminazione dopo aver premuto il pulsante Retroilluminazione.

Sulla consolle è possibile stabilire la durata di accensione di ON, OFF e BK LT TIME (tempo di retroilluminazione).

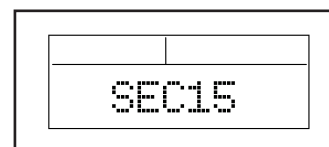


La durata della retroilluminazione attualmente selezionata sarà visualizzata con uno sfondo scuro.



Nota: la durata della retroilluminazione scelta si ripercuoterà sulla durata delle batterie. Per aumentare la durata delle batterie, si raccomanda di selezionare una durata di retroilluminazione breve.

Quando si seleziona l'opzione di menu BK LT TIME, è possibile selezionare una durata precisa dal menu corrispondente. Nota: la durata di retroilluminazione di default è di 5 secondi.



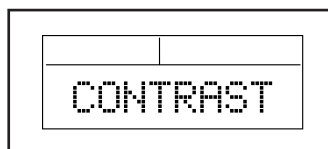
Quando la durata di retroilluminazione è su ON, la retroilluminazione rimarrà accesa per tutto il tempo in cui la consolle è attiva. Nota: questa durata di retroilluminazione non è raccomandata in ambienti dove vi è un uso intensivo delle attrezzature (per es. le palestre).

Quando la durata della retroilluminazione è su OFF, la retroilluminazione non si accenderà.

Selezionare la durata di retroilluminazione desiderata. Quindi ritornare al menu display.

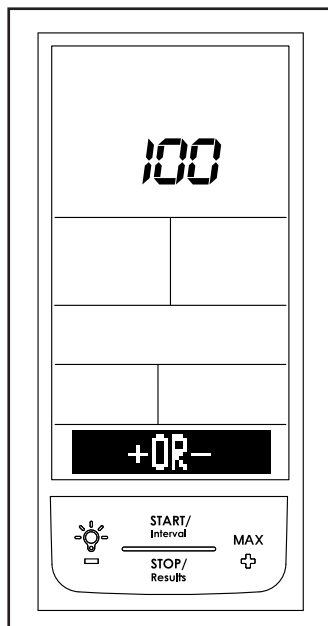
5. Selezionare l'opzione di menu CONTRAST (contrasto) e modificare il contrasto del display LCD se lo si desidera.

È possibile regolare il contrasto del display LCD da 0 a 100%. Nota: il contrasto di default è 100%.



Sul display comparirà il contrasto attualmente selezionato.

Suggerimento: si raccomanda di regolare la consolle a un livello di contrasto alto in condizioni di luminosità elevata o mista. Tuttavia, regolare la consolle a un livello di contrasto inferiore migliora la durata delle pile.



Premere il pulsante MAX o Retroilluminazione per aumentare o diminuire il contrasto. Quindi, premere il pulsante START/Interval (avvio/intervallo) per confermare la selezione.

6. Uscita dal menu display.

Consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ SETTINGS a pagina 18.

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI SISTEMA

1. Attivazione della consolle e selezione dell'opzione di menu SYSTEM (sistema).

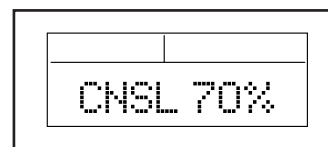
Consultare la sezione ATTIVAZIONE DELLA CONSOLLE a pagina 10.

Quindi, consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ SETTINGS a pagina 18.

Il menu sistema comparirà nella finestra messaggi.

2. Selezionare BTT LVL (livello carica pile) e controllare il livello di carica delle pile se lo si desidera.

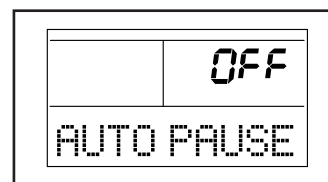
L'attuale livello di carica delle pile della consolle comparirà nel display.



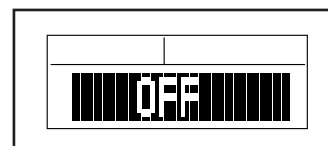
3. Selezionare l'opzione di menu AUTO PAUSE (pausa automatica) e attivare o disattivare la modalità Pausa Automatica, se lo si desidera.

È possibile attivare (ON) o disattivare (OFF) la modalità Pausa Automatica.

Consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ PAUSA AUTOMATICA a pagina 14 per ulteriori informazioni relative alla modalità Pausa Automatica.



L'opzione attualmente selezionata sarà visualizzata con uno sfondo scuro.

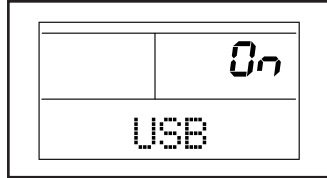


Suggerimento: si raccomanda agli istruttori di spinning che gestiscono le loro lezioni sulla base dell'ora di selezionare l'opzione OFF sulle consolle delle cyclette.

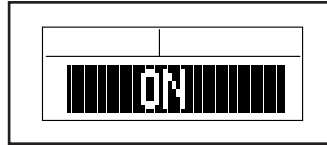
Selezionare l'opzione desiderata ON oppure OFF. Quindi ritornare al menu sistema.

4. Selezionare l'opzione di menu USB per attivare o disattivare la porta USB se lo si desidera.

È possibile attivare (ON) o disattivare (OFF) la porta USB presente sulla consolle. Nota: l'opzione di default è ON.



L'opzione USB attualmente selezionata sarà visualizzata con uno sfondo scuro.

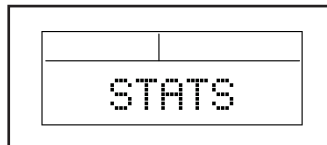


Quando l'opzione OFF è attiva, la porta USB non potrà essere utilizzata per salvare i dati del percorso (vedere fase 3 a pagina 11) e non potrà essere utilizzata per salvare o importare impostazioni personalizzate della consolle (vedere pagina 22).

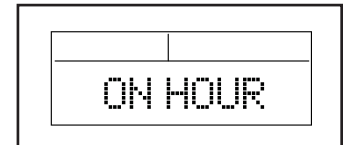
Selezionare l'opzione desiderata ON oppure OFF. Quindi ritornare al menu sistema.

5. Selezionare l'opzione di menu STATS (statistiche) e visualizzare le informazioni d'uso della consolle, se lo si desidera.

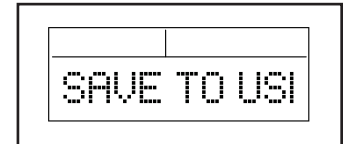
La consolle memorizza le informazioni d'uso (STATS) che possono essere visualizzate e salvate su un dispositivo USB. Nota: la porta USB deve essere attivata per salvare le informazioni d'uso della consolle su un dispositivo USB (vedere fase 4 su questa pagina).



Il menu stats comparirà nella finestra messaggi. Visualizzare le informazioni d'uso della consolle desiderate.



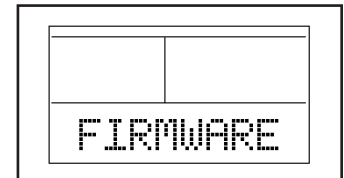
Per salvare le informazioni d'uso della consolle su un dispositivo USB, selezionare l'opzione SAVE TO USB (salvare su USB). La consolle salverà quindi queste informazioni su un file formato .csv.



Quindi ritornare al menu sistema.

6. Selezionare l'opzione di menu FIRMWARE e gestire il firmware della consolle, se lo si desidera.

Il menu firmware comparirà nella finestra messaggi.



Consultare la sezione GESTIONE DEL FIRMWARE DELLA CONSOLLE a pagina 22.

7. Uscita dal menu sistema.

Consultare la sezione USO DELLA MODALITÀ SETTINGS (impostazioni) a pagina 18.

GESTIONE DEL FIRMWARE DELLA CONSOLLE

Il Firmware è un programma che consente alla console di funzionare. Utilizzando il menu firmware, è possibile effettuare le seguenti operazioni:

- Visualizzare le informazioni sul firmware della console
- Salvare e importare le impostazioni personalizzate della console
- Ripristinare le impostazioni di fabbrica della console

Il menu firmware contiene le seguenti opzioni di menu:

SWVER:X.X (numero versione console)—selezionare questa opzione di menu per visualizzare il numero corrente della versione del firmware per la console.

HWVER:X.X (numero versione hardware)—selezionare questa opzione di menu per visualizzare il numero corrente della versione dell'hardware per la console.

SAVE CFG (salva configurazione)—selezionare questa opzione di menu per salvare le impostazioni personalizzate della console su un dispositivo USB. Le impostazioni personalizzate della console possono quindi essere utilizzate su altre console. Consultare la sezione SALVATAGGIO DELLE IMPOSTAZIONI PERSONALIZZATE DELLA CONSOLLE a destra.

IMPORT CFG (importa configurazione)—selezionare questa opzione di menu per importare le impostazioni personalizzate della console salvate da un dispositivo USB alla console. Consultare la sezione IMPORTAZIONE DELLE IMPOSTAZIONI PERSONALIZZATE DELLA CONSOLLE a pagina 23.

RESET TO DEFAULT (ripristina impostazioni di fabbrica)—selezionare questa opzione di menu per ripristinare le impostazioni di fabbrica della console. Consultare la sezione RIPRISTINO DELLE IMPOSTAZIONI DI FABBRICA a pagina 23.

Salvataggio delle Impostazioni Personalizzate della Console

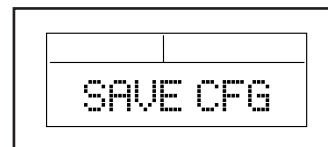
Le seguenti impostazioni personalizzate della console possono essere salvate su un dispositivo USB:

- Unità di misura
- Durata della retroilluminazione
- Contrasto
- Impostazione pausa automatica
- Impostazione porta USB

Le impostazioni personalizzate della console saranno salvate in un formato file import.cfg.

1. Accertare che la porta USB sulla console sia attivata (vedere fase 4 a pagina 21).
2. Inserire il dispositivo USB nella relativa porta presente sulla console.

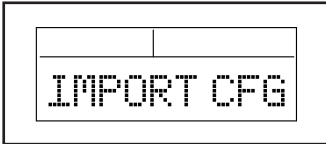
3. Selezionare l'opzione di menu **SAVE CFG** (salva configurazione) dal menu firmware. La console inizierà a salvare le impostazioni personalizzate nel dispositivo USB.



4. Se il salvataggio delle impostazioni personalizzate della console sul dispositivo USB avviene con successo, la parola **DONE** (fine) comparirà nella finestra messaggi.
5. Se le impostazioni personalizzate della console non vengono salvate sul dispositivo USB, la parola **FAILED** (non riuscita) comparirà nella finestra messaggi. **Consultare la sezione LOCALIZZAZIONE GUASTI a pagina 27.**

Importazione delle Impostazioni Personalizzate della Consolle

È possibile importare le impostazioni personalizzate della consolle salvate da un dispositivo USB alla consolle.

1. Accertare che la porta USB sulla consolle sia attivata (vedere fase 4 a pagina 21).
2. Accertare che il file impostazioni personalizzate della consolle prescelto (import.cfg) venga salvato sul dispositivo USB (consultare la sezione SALVATAGGIO DELLE IMPOSTAZIONI PERSONALIZZATE DELLA CONSOLLE a pagina 22).
3. Inserire il dispositivo USB nella relativa porta presente sulla consolle.
4. Selezionare l'opzione di menu IMPORT CFG (importa configurazione) dal menu firmware. La consolle inizierà a importare le impostazioni personalizzate della consolle nella consolle stessa.
5. Se l'importazione delle impostazioni personalizzate della consolle sulla consolle avviene con successo, la parola DONE (fine) comparirà nella finestra messaggi.
6. Se le impostazioni personalizzate della consolle non vengono importate sulla consolle, la parola FAILED (non riuscita) comparirà nella finestra messaggi. **Consultare la sezione LOCALIZZAZIONE GUASTI a pagina 27.**

Ripristino delle Impostazioni di Fabbrica

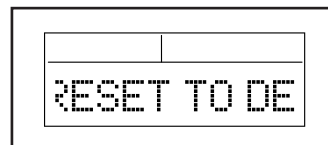
È possibile ripristinare le seguenti impostazioni di fabbrica della consolle. Le impostazioni di fabbrica sono indicate tra parentesi:

- Unità di misura (ENGLISH)
- Durata retroilluminazione (5 SEC)
- Contrasto (100 %)
- Impostazione pausa automatica (ON)
- Impostazione porta USB (ON)

Selezionare l'opzione di menu RESET

TO DEFAULT (ripristina impostazioni di fabbrica) dal menu firmware. La parola

DONE (fine) comparirà nella finestra messaggi per indicare che la consolle ha ripristinato le impostazioni di fabbrica.



USO DEL NUMERO DI CYCLETTE

Suggerimento: si raccomanda di assegnare un numero a ogni cyclette presente in palestra per una facile identificazione.

Per assicurarsi che la consolle giusta sia accoppiata alla cyclette corretta, è possibile assegnare un numero identificativo alla consolle che corrisponda al numero identificativo della cyclette.

Se si verificano dei problemi di comunicazione tra la consolle e la cyclette, è possibile visualizzare il numero della cyclette e verificare che la consolle sia collegata alla cyclette corretta.

Per attribuire un numero alla cyclette, consultare la sezione **ATTRIBUZIONE DI UN NUMERO ALLA CYCLETTE** qui sotto. **Per visualizzare il numero della cyclette**, consultare la sezione **VISUALIZZAZIONE DEL NUMERO DELLA CYCLETTE** a destra.

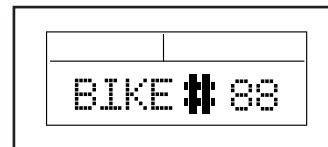
Attribuzione di un Numero alla Cyclette

1. Attivare la consolle e selezionare l'opzione di menu **BIKE # (nr. cyclette)**.

Consultare la sezione **ATTIVAZIONE DELLA CONSOLLE** a pagina 10.

Quindi, consultare la sezione **USO DELLA MODALITÀ SETTINGS** a pagina 18.

Il numero della cyclette si visualizzerà nella finestra messaggi.



2. **Attribuzione del numero della cyclette alla consolle.**

È possibile attribuire un numero di cyclette compreso tra 1 e 99.

Premere i pulsanti **MAX** e **Retroilluminazione** per attribuire il numero di cyclette prescelto. Quindi, premere il pulsante **START/Interval** (avvio/intervallo) per confermare la selezione.

3. **Uscita dal menu numero di cyclette.**

Consultare la sezione **USO DELLA MODALITÀ SETTINGS** a pagina 18.

Visualizzazione del Numero della Cyclette

Premere e mantenere premuti i pulsanti **START/Interval** e **MAX** in qualsiasi momento quando la consolle è attivata. Il numero di cyclette attribuito alla consolle si visualizzerà nella finestra messaggi per tutto il tempo in cui i pulsanti rimangono premuti.

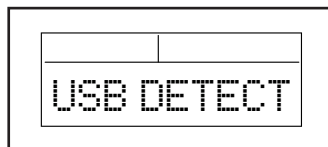
AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE DELLA CONSOLLE

IMPORTANTE: l'aggiornamento del firmware è una procedura avanzata. Accertarsi di avere letto tutte le istruzioni prima di procedere all'aggiornamento del firmware.

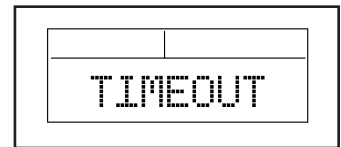
1. Il firmware aggiornato sarà fornito su un dispositivo USB in un file formato .HEX. Dovrebbe esserci solo un file sul dispositivo USB. Il file deve essere posizionato al livello più alto della directory del dispositivo. Il file non può essere messo all'interno di nessun'altra cartella.
2. Attivare la consolle e selezionare l'opzione di menu SYSTEM (sistema) vedere fase 1 a pagina 20).
3. Accertare che la porta USB sulla consolle sia attivata (vedere fase 4 a pagina 21).
4. Selezionare l'opzione di menu firmware (vedere fase 6 a pagina 21). Quindi selezionare l'opzione di menu SWVER:X.X sul menu firmware (vedere pagina 22). Visualizzare e annotare il numero corrente della versione della consolle.
5. Inserire il dispositivo USB contenente il file di firmware aggiornato nella porta USB della consolle.
6. Rimuovere la vite dal copri pila e quindi rimuovere la consolle dal copri pila.
7. Premere e mantenere premuto il pulsante START/Interval (avvio/intervallo). Mentre si mantiene premuto il pulsante START/Interval, rimuovere una pila dal relativo vano. Quindi reinserire la pila nel vano pila e rilasciare il pulsante START/Interval.

Le parole USB DETECT (rilevamento USB) comparirà nella finestra messaggi.

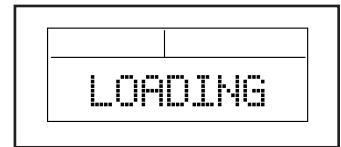
Se viene rilevato il file del firmware sul dispositivo USB, l'aggiornamento del firmware inizierà.



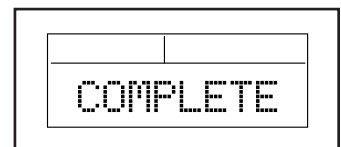
Se la consolle non rileva il dispositivo USB, la parola TIMEOUT comparirà nella finestra messaggi dopo circa 15 secondi. **Rimuovere e inserire il dispositivo USB nella porta USB sulla consolle e ripetere questa fase.**



8. Durante l'aggiornamento del firmware, la parola LOADING (caricamento) comparirà nella finestra messaggi per circa 10 secondi.



Se la procedura di aggiornamento avviene con successo nella finestra messaggi comparirà la parola COMPLETE (completato). Dopodiché la consolle utilizzerà il firmware aggiornato.



9. Quindi, rimontare la consolle al copri pila.
10. Selezionare l'opzione di menu firmware (vedere fase 6 a pagina 21). Selezionare l'opzione di menu SWVER:X.X (versione software nr.) dal menu firmware (vedere pagina 22). Visualizzare e annotare il numero della versione consolle aggiornato.
11. Ripristinare le impostazioni della consolle personalizzate, se lo si desidera (vedere pagina 23). Durante l'aggiornamento del firmware, le impostazioni della consolle saranno ripristinate a quelle di fabbrica.

MANUTENZIONE

PULIZIA DELLA CONSOLLE

Per pulire la consolle utilizzare un panno morbido, umido e non abrasivo. Non utilizzare sostanze abrasive o solventi per pulire la consolle. **IMPORTANTE: per evitare di danneggiare la consolle, proteggerla da liquidi e dalla luce solare diretta.**

SOSTITUZIONE DELLE PILE

Quando è necessario cambiare le pile della consolle o ricaricarle, nel display comparirà un avviso di pile quasi scariche.

IMPORTANTE: sostituire o ricaricare le pile non appena si visualizza il segnale di pile quasi scariche. Se non si sostituiscono o ricaricano le pile, la consolle potrebbe spegnersi.

La consolle può utilizzare tre pile alcaline C standard. Le pile alcaline standard hanno una durata maggiore (basso tasso di scaricamento) e forniscono una buona resa quando vengono utilizzate.

La consolle può inoltre usare tre pile ricaricabili C NiMH (nichel-metallo idruro). Queste pile hanno una durata maggiore per ogni ricarica paragonate alle pile alcaline standard e possono essere ricaricate fino a cinquecento volte. Queste pile ricaricabili sono una buona opzione in ambienti dove vi è un uso intensivo (per es. le palestre). Accertare di utilizzare delle pile ricaricabili ibride che dispongono di almeno 2500mAh di capacità.

Per sostituire le pile della consolle, rimuovere la consolle dal copri pile e inserire le pile nell'apposito vano. **Accertare che le pile siano orientate nel modo indicato sul diagramma all'interno del vano pile.** Quindi, rimontare la consolle al copri batteria.

LOCALIZZAZIONE GUASTI

Problema	Possibile causa	Soluzione
La consolle non si attiva	Pile della consolle scariche o installate scorrettamente	Verificare di avere installato correttamente le pile nuove nella consolle.
La consolle non visualizza i dati	La consolle non è collegata al cavo dell'attrezzatura fitness	Visualizzare le fasi di montaggio nel manuale d'istruzioni dell'attrezzatura fitness e verificare che il cavo dell'attrezzatura fitness sia saldamente collegato alla consolle.
La consolle non visualizza la frequenza cardiaca nel display	Il cardiofrequenzimetro non è in contatto con la pelle	Inumidire i contatti del cardiofrequenzimetro e verificare che quest'ultimo sia in contatto con la pelle.
	Il cardiofrequenzimetro non funziona	Verificare che il cardiofrequenzimetro funzioni. Testare il cardiofrequenzimetro su un'altra attrezzatura. Accertare di avere installato correttamente le pile nuove nel cardiofrequenzimetro.
	La consolle non riceve il segnale ANT+	Se si sta utilizzando un cardiofrequenzimetro ANT+, posizionarsi a non più di 30 centimetri dalla consolle durante la modalità WARM UP (riscaldamento) e consentire alla consolle di collegarsi al cardiofrequenzimetro.
	La consolle non riceve il segnale Polar	Verificare che il cardiofrequenzimetro funzioni Polar sia non codificato. La consolle non è compatibile con i cardiofrequenzimetri Polar codificati.
	La consolle non riceve il segnale 5,3 kHz	Un'interferenza elettromagnetica nella zona potrebbe disturbare il segnale. Verificare che nessun altro dispositivo in zona stia causando l'interferenza.
La consolle non visualizza il valore KCAL	L'utente non indossa il cardiofrequenzimetro	Per calcolare le KCAL è necessario che l'utente indossi il cardiofrequenzimetro.
La retroilluminazione non si accende	La durata della retroilluminazione è impostata su OFF	Selezionare la modalità SETTINGS (impostazioni), selezionare il DISPLAY, selezionare BACKLIGHT (retroilluminazione) e impostare la durata della retroilluminazione.
La retroilluminazione rimane accesa	La durata della retroilluminazione è impostata su ON	Selezionare la modalità SETTINGS (impostazioni), selezionare il DISPLAY, selezionare BACKLIGHT (retroilluminazione) e impostare la durata della retroilluminazione.
Il dispositivo USB non si connette alla consolle	La porta USB è impostata su OFF	Selezionare la modalità SETTINGS (impostazioni), selezionare SYSTEM (sistema), selezionare USB e impostare la porta USB su ON.
Non è possibile salvare o importare le impostazioni	La porta USB è impostata su OFF	Selezionare la modalità SETTINGS (impostazioni), selezionare SYSTEM (sistema), selezionare USB e impostare la porta USB su ON.
Non è possibile aggiornare il firmware	La porta USB è impostata su OFF	Selezionare la modalità SETTINGS (impostazioni), selezionare SYSTEM (sistema), selezionare USB e impostare la porta USB su ON.
	Errore file firmware	Verificare che sul dispositivo USB sia presente un solo file di aggiornamento firmware. Il file deve trovarsi nella directory più alta del dispositivo e non può trovarsi in una cartella.
Il display tempo funziona quando la consolle è in pausa	Pausa automatica impostata su OFF	Selezionare la modalità SETTINGS (impostazioni), selezionare SYSTEM (sistema), selezionare AUTO PAUSE (pausa automatica) e impostare Pausa Automatica su ON.

CONTATTARE IL SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI

Per qualsiasi domanda relativa ai contenuti del presente manuale o se alcuni pezzi fossero andati persi o risultassero danneggiati, si prega di contattare il nostro Servizio Assistenza Clienti ai numeri di telefono o agli indirizzi sotto indicati. **Prima di contattare il Servizio Assistenza Clienti munirsi del numero del modello, del numero di serie e del nome del prodotto (vedere copertina del presente manuale).**

Per i clienti residenti negli Stati Uniti

Numero verde: 1-800-201-2109, Lun.-Ven.
dalle 6.00 alle 18.00 MT
E-mail: customercare@freemotionfitness.com
Scrivere a:
FreeMotion Fitness
1500 South 1000 West
Logan, UT 84321-9813
Stati Uniti

Per i clienti residenti al di fuori degli Stati Uniti

Numero verde: 001-800-527-5417 o
001-435-786-3521,
Lun.-Ven. dalle 6.00 alle 15.00 USA Mountain Time
E-mail: intlcustomercare@freemotionfitness.com

GARANZIA LIMITATA

DURATA E COPERTURA DELLA GARANZIA

FreeMotion Fitness garantisce questo prodotto da difetti di lavorazione e materiali in caso di uso e manutenzione normali. I pezzi e la manodopera sono coperti da garanzia per un (1) anno, se non diversamente specificato nella fattura.

La garanzia decorre dalla data riportata sulla fattura di acquisto. Eventuali pezzi riparati o sostituiti durante il periodo di garanzia saranno garantiti per il periodo rimanente della garanzia originale.

CONDIZIONI E LIMITAZIONI

La garanzia del prodotto decade se sopraggiungono le seguenti condizioni:

1. La presente garanzia è personale e si applica solo all'originario acquirente.
2. La garanzia sull'assistenza si applica esclusivamente ai prodotti venduti negli Stati Uniti e in Canada. Rivolgersi al proprio rivenditore autorizzato FreeMotion Fitness per i dettagli sulla copertura degli interventi di assistenza nel proprio paese.
3. Eventuale manomissione, negligenza o manutenzione impropria.
4. Gli utenti che superano il peso massimo consentito indicato nel presente manuale. Nota: questo prodotto potrebbe non riportare nessuno peso massimo utente.
5. Danni provocati dallo spostamento del prodotto o da una conservazione impropria, dallo spostamento o conservazione del prodotto su un lato.
6. Uso o conservazione del prodotto all'esterno o in ambienti a elevata umidità, compresi complessi termali e piscine.
7. Danni provocati da collegamenti impropri o alimentazione elettrica insufficiente. Nota: questo prodotto potrebbe non necessitare di alcun collegamento.

La presente garanzia non si applica a:

1. Accessori ornamentali comprese impugnature, sedili, adesivi ed etichette.
2. Spese di spedizione per il ritiro e la consegna in caso di riparazione.
3. Eventuali problemi derivanti da errato montaggio o consegna.

IN CASO DI NECESSITÀ DI ASSISTENZA

L'assistenza in garanzia di FreeMotion Fitness può essere richiesta rivolgendosi al rivenditore autorizzato presso il quale è stato acquistato il prodotto. Conservare la fattura originale e il numero di matricola. Qualora il presente prodotto presenti un guasto coperto dai termini di garanzia, FreeMotion Fitness potrà decidere se procedere alla riparazione, sostituzione o rimborso del prezzo di acquisto. FreeMotion Fitness rimborsa ai tecnici dell'assistenza le spese di viaggio entro la rispettiva area di competenza per servizi in garanzia. Per servizi oltre l'area di competenza potranno essere addebitati costi aggiuntivi.

FreeMotion Fitness non è responsabile per danni indiretti, speciali o conseguenti derivanti da o correlati all'uso o alle prestazioni del prodotto o danni per eventuali perdite economiche, perdite di beni, perdite di utili o profitti, perdite di sfruttamento o uso, costi di rimozione, installazione o altri danni conseguenti. Alcuni stati non consentono esclusioni o limitazioni di danni indiretti. Pertanto la limitazione di cui sopra potrebbe non applicarsi all'utente. La presente garanzia accorda diritti specifici; è possibile che sussistano altri diritti che variano da stato a stato.

PER CONTATTARE FREEMOTION FITNESS

Consultare la sezione precedente CONTATTARE IL SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI.