

FREEMOTION[®] Console

Nº de Modelo FMPW17.0

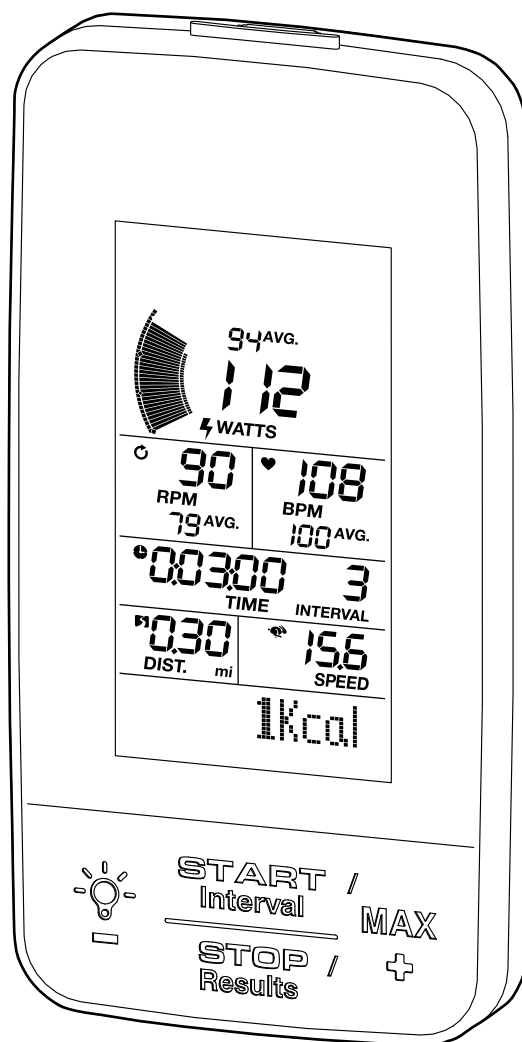
¿PREGUNTAS?

Si tiene alguna pregunta, le falta alguna pieza o alguna parte ha resultado dañada, consulte la sección **CÓMO CONTACTAR EL SERVICIO AL CLIENTE** en la contraportada de este manual.

PRECAUCIÓN

Antes de usar el aparato, lea cuidadosamente todas las advertencias e instrucciones de este manual. Guarde el manual para futuras referencias.

MANUAL DEL USUARIO



CONTENIDO

PRECAUCIONES IMPORTANTES3

FUNCIONES DE LA CONSOLA4

ESPECIFICACIONES DE LA CONSOLA5

DIAGRAMA DE LA CONSOLA6

DIAGRAMA DE LA PANTALLA7

DEFINICIONES DE PANTALLAS8

CÓMO USAR LA CONSOLA.....10

CÓMO ENLAZAR A APARATOS COMPATIBLES CON ANT+16

CÓMO CONFIGURAR LA CONSOLA.....18

MANTENIMIENTO26

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS27

CÓMO CONTACTAR EL SERVICIO AL CLIENTE Contraportada

GARANTÍA LIMITADA..... Contraportada

ANT+™ es una marca de Garmin Ltd. o sus filiales.
Polar es una marca registrada de Polar Electro Oy.
FREEMOTION es una marca registrada de ICON Health & Fitness, Inc.

PRECAUCIONES IMPORTANTES

⚠️ ADVERTENCIA: Para reducir el riesgo de lesiones graves, lea todas las precauciones e instrucciones importantes de este manual y todas las advertencias relativas a su consola, antes de utilizarla. FreeMotion Fitness no asume ninguna responsabilidad por lesiones personales o daños a la propiedad que ocurran por el uso de este producto o a través del mismo.

1. Es responsabilidad del propietario asegurarse de que todos los usuarios de la consola estén adecuadamente informados sobre todas las precauciones.
2. Antes de comenzar cualquier programa de ejercicios, consulte con su médico. Esto es particularmente importante para individuos mayores de 35 años o individuos con problemas de salud preexistentes.
3. Si usted tiene implantado algún dispositivo médico, como por ejemplo un marcapasos, consulte con su médico antes de usar un monitor de ritmo cardíaco.
4. Si toma medicamentos de forma regular, consulte con su médico para averiguar si su medicación afectará a su ritmo cardíaco durante los ejercicios.
5. Use la consola solamente como se describe en este manual.
6. Guarde la consola en un lugar cerrado, lejos del polvo y la humedad. No guarde la consola en el garaje ni en un patio cubierto o cerca de agua.
7. Inspeccione y apriete adecuadamente todas las piezas de manera regular. Reemplace inmediatamente cualquier pieza gastada.
8. Mantenga a los niños menores de 12 años y animales domésticos alejados de la consola en todo momento.
9. Para evitar daños a la consola, mantenga los líquidos lejos de ésta y evite que la consola permanezca bajo la luz solar directa.
10. Limpie la consola solamente con un paño suave y húmedo. No use materiales abrasivos ni disolventes para limpiar la consola.
11. Retire las pilas si prevé almacenar la consola. Guarde la consola en un lugar limpio y seco, lejos del polvo y la humedad.
12. El hacer ejercicios en exceso puede causar lesiones graves o incluso la muerte. Si experimenta mareos, se queda sin aliento o siente dolor mientras hace ejercicios, deténgase inmediatamente y descanse.

GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

FUNCIONES DE LA CONSOLA

CUBIERTA DE LA CONSOLA SOBREMOLDEADA

Para evitar que entre humedad en la consola, toda la superficie superior de la consola, incluidos los botones, está sobremoldeada con una delgada membrana de goma. Esta superficie puede limpiarse fácilmente con un paño suave, húmedo y no abrasivo.

PANTALLA DE LCD CON ILUMINACIÓN DE FONDO

La consola presenta una pantalla de LCD con iluminación de fondo, pantallas fijas que proporcionan datos de recorrido y una franja de mensajes de matriz activa de puntos. Durante el ejercicio, la franja de mensajes muestra mensajes de texto útiles relacionados con el resto de datos de recorrido. La franja de mensajes también funciona como menú en la función SETTINGS (ajustes).

COMPATIBLE CON MONITOR DEL RITMO CARDÍACO

La consola es compatible con los modelos de monitor del ritmo cardíaco que utilicen ANT+™ y Polar® no codificado. La consola se conecta a la señal de monitor de ritmo cardíaco más fuerte en un alcance de aproximadamente 2 a 3 metros. Nota: El monitor de ritmo cardíaco no se incluye con la consola.

ALMACENAMIENTO DE DATOS POR USB

La consola incorpora un puerto USB que puede usarse con memorias USB de uso comercial. Los datos de recorrido de cada INTERVAL (intervalo) y TOTAL RIDE (recorrido total) pueden guardarse en una memoria USB en formato de archivo .csv, lo que permite a los usuarios hacer un seguimiento y analizar sus datos de recorrido. El formato de archivo es común para todos los programas de software estándar de hojas de cálculo y también puede cargarse en muchos sitios web de entrenamiento.

ESPECIFICACIONES DE LA CONSOLA

Dimensiones

Alto: 40 mm

Largo: 175 mm

Ancho: 85 mm

Peso con Pilas

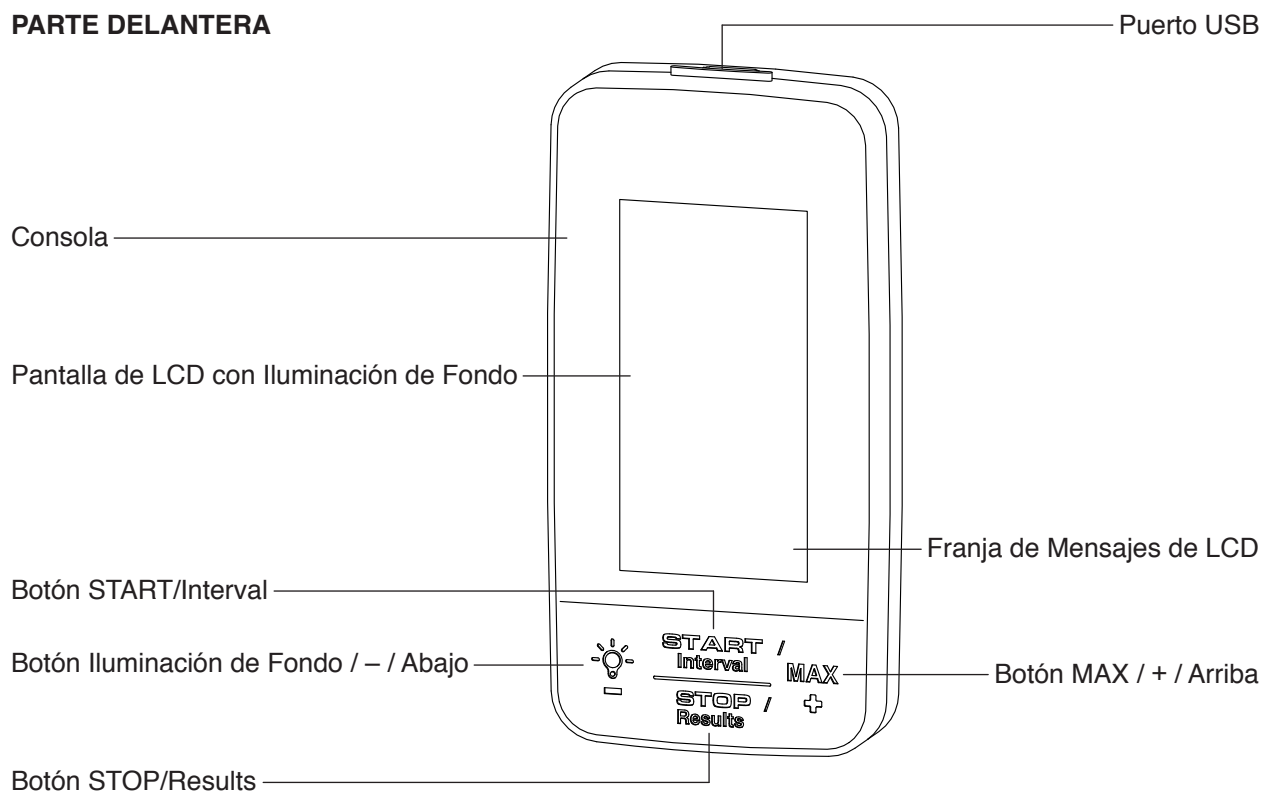
2,2 kg

Pilas Necesarias

Tres (3) pilas C (LR14)

DIAGRAMA DE LA CONSOLA

PARTE DELANTERA



PARTE POSTERIOR

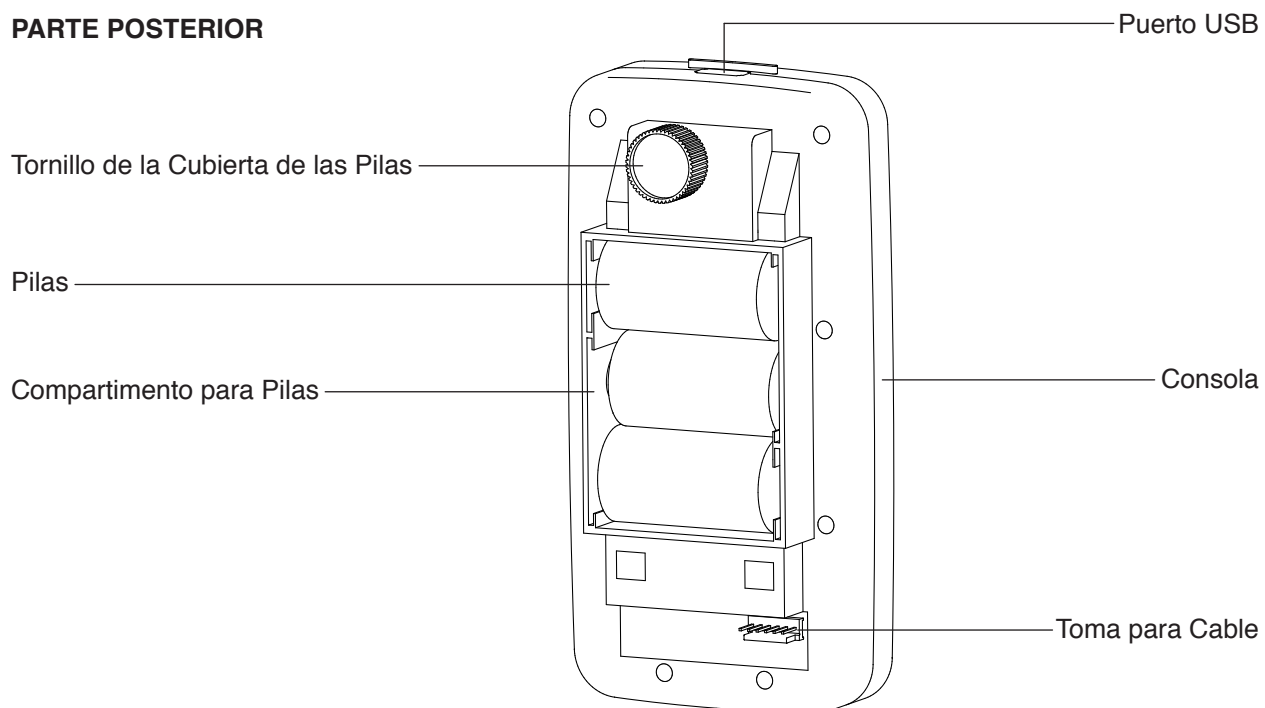
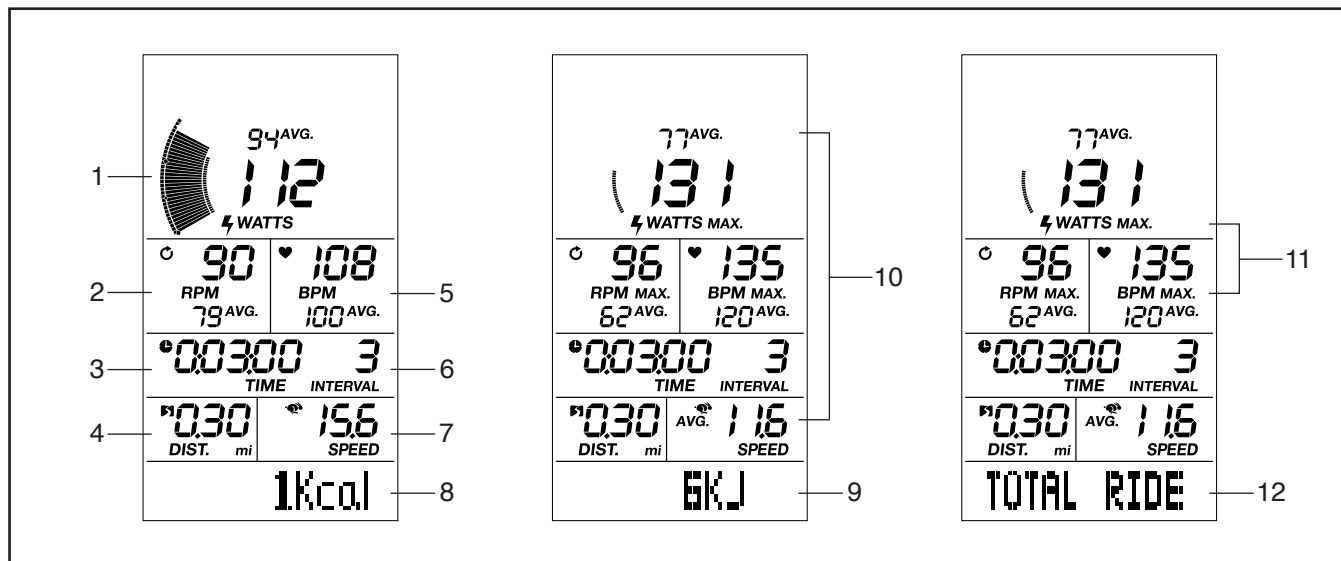


DIAGRAMA DE LA PANTALLA



Número	Pantalla	Descripción
1	WATTS (vatios)	Muestra la potencia generada, en vatios: instantánea, media y máxima.
2	RPM (revoluciones por minuto)	Muestra la cadencia de pedaleo en revoluciones por minuto (RPM): instantánea, media y máxima.
3	TIME (tiempo)	En la función INTERVAL (intervalo), muestra el tiempo transcurrido del intervalo. En las funciones RIDE (recorrido) y TOTAL RIDE (recorrido total), muestra el tiempo transcurrido de todo el recorrido.
4	DIST (distancia)	En la función INTERVAL (intervalo), muestra la distancia recorrida en millas (MI) o kilómetros (KM) del intervalo. En las funciones RIDE (recorrido) y TOTAL RIDE (recorrido total), muestra la distancia recorrida en millas o kilómetros de todo el recorrido.
5	BPM (pulsaciones por minuto)	Si el usuario lleva un monitor de ritmo cardíaco compatible (no incluido), muestra el ritmo cardíaco en pulsaciones por minuto (BPM): Instantáneo, medio y máximo.
6	INTERVAL (intervalo)	Muestra el número de intervalo actual.
7	SPEED (velocidad)	Muestra la velocidad de pedaleo en millas por hora o kilómetros por hora: instantánea, media y máxima.
8	KCAL (kilocalorías)	Muestra el valor de kilocalorías (KCAL) acumuladas durante el recorrido.
9	KJ (kilojulios)	Muestra el valor de kilojulios (KJ) acumulados durante el recorrido.
10	AVG (medio)	Muestra los valores medios del intervalo actual o de todo el recorrido.
11	MAX (máximo)	En las funciones RIDE (recorrido) y TOTAL RIDE (recorrido total), muestra los valores máximos.
12	Franja de Mensajes	Muestra mensajes de texto para indicar la función actual o la opción de menú. Ejemplos: WARM UP, RIDE, TOTAL RIDE, SETTINGS.

DEFINICIONES DE PANTALLAS

WARM UP

La consola tiene una función WARM UP (calentamiento) diseñada para permitir al usuario ajustar la bicicleta de ejercicios, calentar y prepararse para un recorrido real. En una clase de spinning, los usuarios pueden usar esta función para calentar antes de que comience la clase.

Cuando se selecciona la función WARM UP, la consola proporciona al usuario datos instantáneos en las pantallas a modo de referencia. Sin embargo, la consola no registra el tiempo transcurrido ni los valores medios y tampoco guarda los datos de recorrido en una memoria USB.

Para salir de la función WARM UP, el usuario debe pulsar el botón START/Interval (inicio/intervalo) para entrar en la función INTERVAL (intervalo) y comenzar el recorrido.

INTERVAL

Durante el recorrido, la consola estará en la función INTERVAL (intervalo).

La función INTERVAL puede tener entre 1 y 99 intervalos. Para introducir un nuevo INTERVAL, el usuario debe pulsar el botón START/Interval (inicio/intervalo). La pantalla muestra el número de INTERVAL.

Para cada intervalo, la consola registrará el tiempo transcurrido y la distancia recorrida, y mostrará en las pantallas datos instantáneos y valores medios.

También se guardarán datos de recorrido de cada INTERVAL en la memoria de la consola en la función TOTAL RIDE (recorrido total). Si un usuario inserta una memoria USB en el puerto USB antes de entrar en la función INTERVAL, los datos de recorrido también se guardarán en la memoria USB en la función TOTAL RIDE.

RIDE

Durante el recorrido, el usuario puede pulsar el botón STOP/Results (parar/resultados) para seleccionar la función RIDE (recorrido) y ver datos de todo el recorrido.

Cuando se selecciona la función RIDE, la consola muestra el tiempo y la distancia de todo el recorrido. Las pantallas muestran los valores máximos y los valores medios conseguidos en el recorrido hasta el momento.

WATTS

La consola mide y muestra la potencia generada de un usuario en WATTS (vatios). Un vatio es una medición instantánea de potencia y es un producto de dos factores: fuerza y movimiento.

Cuando un usuario utiliza una bicicleta de ejercicios, la fuerza equivale a la intensidad con la que el usuario empuja los pedales. El movimiento equivale a la cadencia de pedaleo del usuario, medida en revoluciones por minuto (RPM).

El vatio es la unidad estándar internacional de potencia. Sin embargo, la potencia generada también se expresa generalmente en caballos de vapor. Como referencia, 746 vatios equivalen a 1 caballo de vapor.

KJ (KILOJULIOS)

La consola mide y muestra la cantidad de trabajo que ha realizado un usuario durante un recorrido, en kilojulios (KJ). La consola muestra el valor de kilojulios solamente en la función TOTAL RIDE (recorrido total).

El valor en kilojulios es una medición directa que puede convertirse a su equivalente en energía de los alimentos (kilocalorías). Sin embargo, la fórmula de esta conversión asume suposiciones sobre la eficiencia mecánica del cuerpo humano.

Un kilojulio equivale a 1000 julios. A su vez, 1 julio equivale a 1 vatio aplicado durante 1 segundo.

KCAL (KILOCALORÍAS)

La consola mide y muestra la cantidad aproximada de energía de los alimentos consumida por el usuario, en kilocalorías (KCAL). Nota: Las kilocalorías se conocen también como Calorías o calorías grandes. En contextos nutricionales, las kilocalorías se conocen como Calorías.

Una kilocaloría equivale a 1000 calorías pequeñas. Nota: Las calorías pequeñas se conocen también como calorías-gramo. Las calorías pequeñas son unidades muy pequeñas y no se utilizan en contextos nutricionales.

RPM (REVOLUCIONES POR MINUTO)

La consola mide y muestra la cadencia de pedaleo del usuario en revoluciones por minuto (RPM).

La cadencia de pedaleo de un usuario es el número de veces que el pie del usuario realiza una pedalada completa (círculo de 360 grados o revolución) en un minuto.

RITMO CARDÍACO

Si el usuario lleva un monitor de ritmo cardíaco para el pecho compatible (no incluido), la consola mide y muestra el ritmo cardíaco del usuario en pulsaciones por minuto (BPM).

Cuando la consola detecta una señal del monitor de ritmo cardíaco para el pecho, el símbolo de corazón de la pantalla parpadea y se muestra el ritmo cardíaco del usuario.

VELOCIDAD

La consola mide y muestra la velocidad de pedaleo del usuario en millas por hora o kilómetros por hora. Nota: La unidad de medida puede cambiarse en la función SETTINGS (ajustes).

La consola calcula la velocidad de pedaleo del usuario en función de la potencia generada por el usuario en vatios y el peso del usuario.

DISTANCIA

La consola mide y muestra la distancia recorrida en millas (MI) o kilómetros (KM). Nota: La unidad de medida puede cambiarse en la función SETTINGS (ajustes).

La consola calcula la distancia recorrida en función de la velocidad de pedaleo del usuario, que se basa en la potencia generada por el usuario en vatios y el peso del usuario.

CÓMO USAR LA CONSOLA

Para activar la consola, vea esta página. Para apagar la consola, vea esta página. Para usar la iluminación de fondo, vea esta página. Para configurar la consola, vea la página 11. Para usar la función WARM UP (calentamiento), vea la página 12. Para usar la función INTERVAL (intervalo), vea la página 13. Para usar la función RIDE (recorrido), vea la página 14. Para usar la función Pausa Automática, vea la página 14. Para usar la función Pausa Automática Desactivada, vea la página 15. Para usar la función TOTAL RIDE (recorrido total), vea la página 15.

CÓMO ACTIVAR LA CONSOLA

IMPORTANTE: Si la consola ha sido expuesta a bajas temperaturas, deje que alcance la temperatura ambiente antes de insertar las pilas y activar la consola. De lo contrario la pantalla de la consola u otros componentes eléctricos pueden resultar dañados.

Pulse cualquier botón de la consola para activarla. A continuación, la pantalla se encenderá y la consola estará lista para su uso.

CÓMO APAGAR LA CONSOLA

Para conservar la carga de las pilas, la consola entrará automáticamente en la función Reposo en las siguientes condiciones:

Cuando se selecciona la función Ajustes del Usuario: La consola entra en la función Reposo si los pedales no se mueven o si no se pulsa ningún botón en 45 segundos.

Cuando se selecciona la función WARM UP (calentamiento), Pausa Automática o TOTAL RIDE (recorrido total): La consola entra en la función Reposo si los pedales no se mueven durante 3 minutos.

Cuando la consola se encuentra en la función Reposo, no se muestra ningún dato en la pantalla.

CÓMO USAR LA ILUMINACIÓN DE FONDO

Pulse el botón Iluminación de Fondo repetidamente para activar la iluminación de fondo. Para cambiar la duración de la iluminación de fondo, vea el paso 4 de la página 19.

CÓMO PROGRAMAR LA CONSOLA

1. Active la consola.

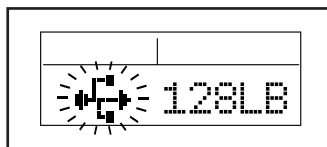
Vea CÓMO ACTIVAR LA CONSOLA en la página 10.

2. Seleccione la función Ajustes del Usuario.

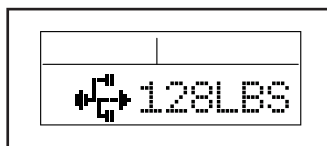
Al activar la consola, la función Ajustes del Usuario se seleccionará automáticamente.

3. Inserte una memoria USB en el puerto USB si lo desea.

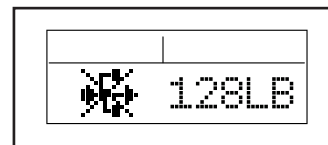
Un símbolo de USB en la pantalla le pedirá que inserte una memoria USB en el puerto USB de la consola. Si inserta una memoria USB en el puerto USB, los datos de su recorrido se guardan en la memoria USB en la función TOTAL RIDE (recorrido total).



Si la consola detecta una memoria USB, el símbolo USB dejará de parpadear.



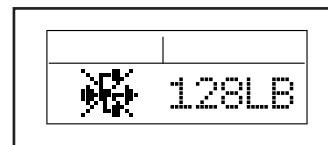
Si la consola no detecta ninguna memoria USB, el símbolo USB aparecerá tachado.



Nota: Si lo desea, puede desactivar el puerto USB. Vea el paso 4 en la página 21.

4. Indique su peso.

La consola le pedirá que indique su peso. Nota: Su peso se usa para calcular los valores de KCAL (kilocalorías).



Pulse el botón MAX o Iluminación de Fondo para aumentar o reducir el valor del peso. Nota: Si no introduce ningún valor de peso, la consola usará el valor de peso predeterminado para calcular los valores de KCAL.

5. Salga de la función Ajustes del Usuario.

Pulse el botón START/Interval (inicio/intervalo) para salir de la función Ajustes del Usuario y entrar en la función WARM UP (calentamiento).

CÓMO USAR LA FUNCIÓN WARM UP

1. Active la consola.

Vea CÓMO ACTIVAR LA CONSOLA en la página 10.

2. Realice ajustes en la consola si lo desea.

Al activar la consola, la función Ajustes del Usuario se seleccionará automáticamente. Vea los pasos 2 a 4 de la página 11 para ajustar la consola.

3. Seleccione la función WARM UP (calentamiento).

Pulse el botón START/Interval (inicio/intervalo) para salir de la función Ajustes del Usuario y entrar en la función WARM UP.

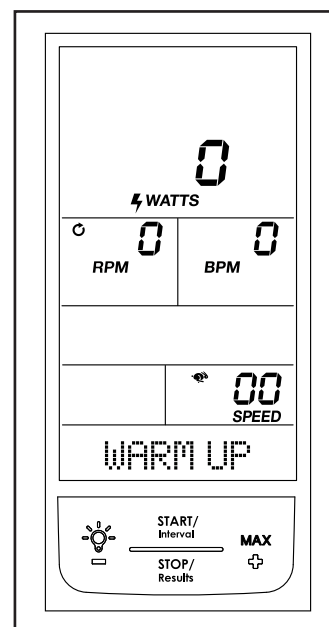
Quando se selecciona la función WARM UP, las palabras WARM UP aparecen en la franja de mensajes.

La función WARM UP se diseñó para permitir al usuario ajustar la bicicleta de ejercicios, calentar y prepararse para un recorrido real. En una clase de spinning, usted puede usar esta función para calentar antes de que comience la clase.

4. Siga su progreso en las pantallas.

Vea DIAGRAMA DE LA PANTALLA en la página 7.

Quando se selecciona la función WARM UP, la consola muestra datos instantáneos en las pantallas. Sin embargo, la consola no muestra el tiempo transcurrido ni los valores medios, ni tampoco guarda los datos de recorrido en una memoria USB.



5. Salga de la función WARM UP.

Para salir de la función WARM UP, pulse el botón START/Interval. De este modo, la consola entra en la función INTERVAL (intervalo) y comienza el recorrido.

CÓMO USAR LA FUNCIÓN INTERVAL

1. Active la consola.

Vea CÓMO ACTIVAR LA CONSOLA en la página 10.

2. Realice ajustes en la consola si lo desea.

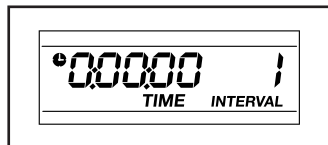
Al activar la consola, la función Ajustes del Usuario se seleccionará automáticamente. Vea CÓMO PROGRAMAR LA CONSOLA en la página 11.

3. Comience a pedalear y realice un calentamiento si lo desea.

Al pulsar el botón START/Interval (inicio/intervalo) o comenzar a pedalear, la consola activa la función WARM UP (calentamiento). Vea CÓMO USAR LA FUNCIÓN WARM UP en la página 12.

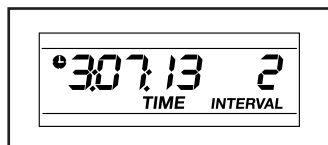
4. Seleccione la función INTERVAL (intervalo).

Para salir de la función WARM UP y activar la función INTERVAL, pulse el botón START/Interval. La pantalla muestra el número de INTERVAL.



5. Divida el recorrido en intervalos si lo desea.

La función INTERVAL puede tener entre 1 y 99 intervalos. Para introducir un nuevo INTERVAL, pulse el botón START/Interval. La pantalla muestra el número de INTERVAL actual.



La función INTERVAL se ha diseñado para permitirle dividir su recorrido en elementos específicos que puede controlar y analizar. Por ejemplo, puede dividir las partes de alta intensidad y baja

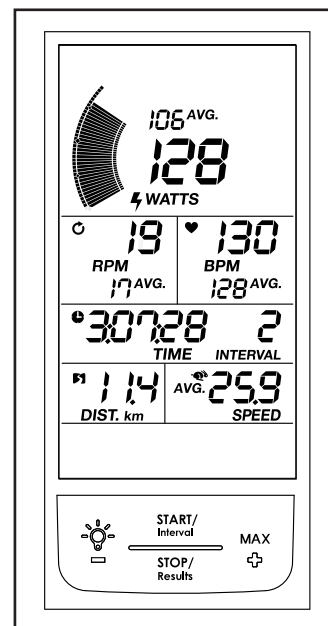
intensidad de un recorrido por intervalos en sus distintos intervalos. También puede guardar los datos de cada intervalo en una memoria USB (vea el paso 3 de la página 11).

6. Siga su progreso en las pantallas.

Vea DIAGRAMA DE LA PANTALLA en la página 7.

Durante cada intervalo, la consola muestra el tiempo transcurrido y la distancia recorrida. Las pantallas muestran datos instantáneos y valores medios.

Al seleccionar un nuevo intervalo, la consola pone a cero el tiempo, la distancia y los valores medios.



7. Ponga en pausa la consola si lo desea.

Vea CÓMO USAR LA FUNCIÓN PAUSA AUTOMÁTICA en la página 14.

8. Vea la función RIDE (recorrido) si lo desea.

Vea CÓMO USAR LA FUNCIÓN RIDE en la página 14.

9. Finalice el recorrido.

Para finalizar el recorrido, pulse y mantenga pulsado el botón STOP/Results (parar/resultados) durante 3 segundos. De este modo, la consola entra en la función TOTAL RIDE (recorrido total). Vea CÓMO USAR LA FUNCIÓN TOTAL RIDE en la página 15.

CÓMO USAR LA FUNCIÓN RIDE

1. Seleccione la función INTERVAL (intervalo).

Vea los pasos 1 a 4 de la página 13 y seleccione la función INTERVAL.

2. Seleccione la función RIDE (recorrido).

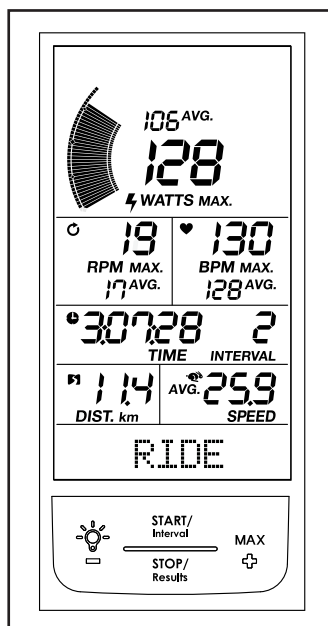
Para ver la función RIDE en cualquier momento durante cualquier intervalo, pulse el botón STOP/Results (parar/resultados). La franja de mensajes mostrará la palabra RIDE.

3. Vea los datos de todo el recorrido.

Al seleccionar la función RIDE, la consola muestra los datos del recorrido completo hasta el momento.

Vea DIAGRAMA DE LA PANTALLA en la página 7.

Las pantallas de tiempo y distancia mostrarán el tiempo transcurrido y la distancia de todo el recorrido. Las pantallas muestran los valores máximos y los valores medios conseguidos en el recorrido.



Nota: Aunque esté seleccionada la función RIDE, es posible pulsar el botón START/Interval (inicio/intervalo) para activar un nuevo intervalo.

4. Salga de la función RIDE.

Para salir de la función RIDE y ver la función INTERVAL actual, pulse el botón START/Interval.

La consola también sale de la función RIDE automáticamente después de 10 segundos.

CÓMO USAR LA FUNCIÓN PAUSA AUTOMÁTICA

La consola cuenta con una función Pausa Automática que le permite detener temporalmente el recorrido y reanudarlo posteriormente sin afectar los datos de valor medio mostrados y guardados por la consola.

La consola activa la función Pausa Automática al dejar de pedalear y si la consola no detecta ninguna cadencia de pedaleo.

Nota: La consola no activa la función Pausa Automática si se ha seleccionado la función WARM UP (calentamiento).

Cuando la consola activa la función Pausa Automática, se muestra un símbolo de pausa en la franja de mensajes. La pantalla de tiempo se pone en pausa.



La consola sale de la función Pausa Automática y vuelve al intervalo actual tan pronto como se reanuda el pedaleo y si la consola detecta una cadencia de pedaleo.

La consola sale de la función Pausa Automática y activa la función Reposo tras 3 minutos si la consola no detecta ninguna cadencia de pedaleo.

Nota: Si lo desea, puede desactivar la función Pausa Automática. Vea CÓMO USAR LA FUNCIÓN PAUSA AUTOMÁTICA DESACTIVADA de la derecha.

CÓMO USAR LA FUNCIÓN PAUSA AUTOMÁTICA DESACTIVADA

La consola cuenta con una función Pausa Automática Desactivada diseñada para los instructores de las clases de spinning.

Dado que la mayoría de las clases de spinning deben completarse en un período establecido, quizá los instructores no deseen que la consola se ponga en pausa cuando los participantes dejan de pedalear o se bajan de sus bicicletas de ejercicios durante un tiempo breve.

Cuando se selecciona la función Pausa Automática Desactivada, la franja de mensajes muestra un símbolo de pausa al dejar de pedalear y si la consola no detecta ninguna cadencia de pedaleo; **sin embargo, la pantalla de tiempo no se pone en pausa.**

La consola sale de la función Pausa Automática Desactivada y vuelve al intervalo actual tan pronto como se reanuda el pedaleo y si la consola detecta una cadencia de pedaleo.

La consola sale de la función Pausa Automática Desactivada y activa la función Reposo después de 3 minutos si la consola no detecta ninguna cadencia de pedaleo.

Para desactivar o activar la función Pausa Automática, vea el paso 3 de la página 20.

CÓMO USAR LA FUNCIÓN TOTAL RIDE

1. Seleccione la función TOTAL RIDE (recorrido total).

Para finalizar un recorrido y seleccionar la función TOTAL RIDE, pulse y mantenga pulsado el botón STOP/Results (parar/resultados) durante 3 segundos (vea los pasos 1 a 9 de la página 13).

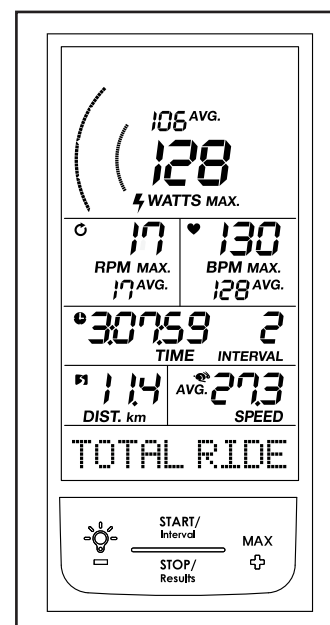
La franja de mensajes mostrará las palabras TOTAL RIDE.

2. Vea y guarde los datos del recorrido.

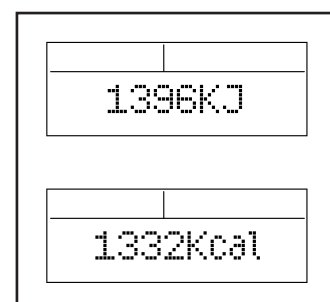
Al seleccionar la función TOTAL RIDE, la consola muestra los datos del recorrido.

Vea DIAGRAMA DE LA PANTALLA en la página 7.

Las pantallas de tiempo y distancia mostrarán el tiempo y la distancia de todo el recorrido. Las pantallas muestran los valores máximos y los valores medios conseguidos en el recorrido.



La franja de mensajes también muestra los valores de KJ (kilojulios) y KCAL (kilocalorías) en un ciclo continuo.



Si tiene insertada una memoria USB en el puerto USB (vea el paso 3 de la página 11), los datos del recorrido también se guardarán en la memoria USB.

3. Apague la consola.

Vea CÓMO APAGAR LA CONSOLA en la página 10.

CÓMO ENLAZAR A APARATOS COMPATIBLES CON ANT+

MÓDULO ANT+ Y DISPOSITIVOS COMPATIBLES

La consola cuenta con un módulo ANT+ digital seguro que permite que la consola se comuniquen con monitores de ritmo cardíaco, relojes de fitness y dispositivos móviles compatibles con ANT+.

Existen muchas marcas y modelos de monitores de ritmo cardíaco compatibles con ANT+. El símbolo mostrado aquí indica que el monitor de ritmo cardíaco es compatible con el módulo ANT+ de la consola.



También existen numerosas marcas de relojes de fitness y dispositivos móviles compatibles con ANT+. Estos dispositivos son capaces de capturar inalámbricamente los datos de sus recorridos, de modo que no es necesario insertar una memoria USB en el puerto USB de la consola para guardar los datos de su recorrido. Muchos de estos dispositivos también pueden transferir inalámbricamente los datos de sus recorridos a programas de entrenamiento instalados en computadoras, dispositivos móviles y sitios web.

El símbolo mostrado aquí indica que un reloj de fitness o dispositivo móvil es compatible con el módulo ANT+ de la consola y es capaz de comunicarse inalámbricamente con otros dispositivos.



Para poder utilizar el módulo ANT+ con un dispositivo compatible, debe enlazar (vincular) el dispositivo al módulo ANT+.

Vea **CÓMO VINCULAR UN MONITOR DE RITMO CARDÍACO** a la derecha para vincular su monitor de ritmo cardíaco compatible con ANT+ al módulo ANT+.

Vea **CÓMO VINCULAR UN RELOJ DE FITNESS O UN DISPOSITIVO MÓVIL** en la página 17 para vincular su reloj de fitness o dispositivo móvil compatible con ANT+ al módulo ANT+.

CÓMO VINCULAR UN MONITOR DE RITMO CARDÍACO

Siga las instrucciones del fabricante para usar su monitor de ritmo cardíaco compatible con ANT+.

1. Colóquese el monitor de ritmo cardíaco y sitúese cerca de la consola.

Debe encontrarse a una distancia de menos de 30 centímetros de la consola para vincular el monitor de ritmo cardíaco al módulo ANT+ de la consola.

2. Active la consola y seleccione la función WARM UP (calentamiento).

Vea **CÓMO ACTIVAR LA CONSOLA** en la página 10. A continuación, pulse el botón START/Interval (inicio/intervalo) para entrar en la función WARM UP.

Nota: La consola debe estar en la función WARM UP para vincularse a un monitor de ritmo cardíaco compatible con ANT+. El monitor de ritmo cardíaco no puede vincularse al módulo ANT+ cuando la consola se encuentra en la función INTERVAL (intervalo).

3. Vincule el monitor de ritmo cardíaco al módulo ANT+ de la consola.

Al seleccionar la función WARM UP, el módulo ANT+ se vincula al monitor de ritmo cardíaco.

El símbolo de corazón parpadeará en la pantalla de ritmo cardíaco y la consola mostrará datos de ritmo cardíaco.

Nota: Una vez que el monitor de ritmo cardíaco está vinculado al módulo ANT+ de la consola, el módulo ANT+ podrá recibir las señales de ritmo cardíaco dentro de un área que abarca todas las posiciones de uso de la bicicleta de ejercicios.

CÓMO VINCULAR UN RELOJ DE FITNESS O UN DISPOSITIVO MÓVIL

Siga las instrucciones del fabricante para usar su reloj de fitness o dispositivo móvil compatible con ANT+.

- 1. Asegúrese de que su dispositivo tenga activada la función de vinculación y sitúe el dispositivo cerca de la consola.**

Vea las instrucciones del fabricante de su reloj de fitness o dispositivo móvil para seleccionar la función de vinculación.

El reloj de fitness o dispositivo móvil debe estar a una distancia de menos de 15 centímetros de la consola.

- 2. Active la consola y seleccione la función WARM UP (calentamiento).**

Vea CÓMO ACTIVAR LA CONSOLA en la página 10. A continuación, pulse el botón START/Interval (inicio/intervalo) para entrar en la función WARM UP.

Nota: La consola debe estar en la función WARM UP para vincularse a un reloj de fitness o dispositivo móvil compatible con ANT+. El reloj de fitness o dispositivo móvil no puede vincularse al módulo ANT+ cuando la consola se encuentra en la función INTERVAL (intervalo).

- 3. Vincule el reloj de fitness o dispositivo móvil al módulo ANT+ de la consola.**

Al seleccionar la función WARM UP, el módulo ANT+ se vincula al reloj de fitness o dispositivo móvil.

El reloj de fitness o dispositivo móvil indicará una vinculación exitosa al módulo ANT+ de la consola.

Nota: Una vez que el reloj de fitness o dispositivo móvil está vinculado al módulo ANT+ de la consola, el módulo ANT+ podrá recibir las señales dentro de un área que abarca todas las posiciones de uso de la bicicleta de ejercicios.

CÓMO CONFIGURAR LA CONSOLA

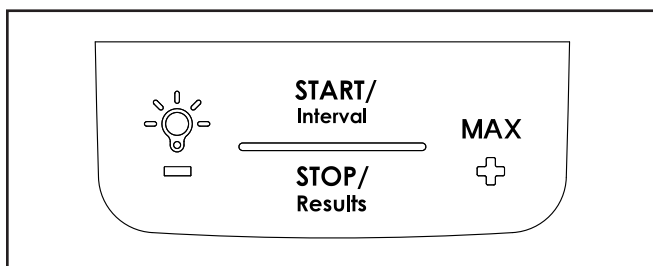
Para seleccionar la función de ajustes, vea esta página. Para cambiar los ajustes de la pantalla, vea la página 19. Para cambiar los ajustes del sistema, vea la página 20. Para administrar el firmware de la consola, vea la página 22. Para usar un número de bicicleta, vea la página 24. Para actualizar el firmware de la consola, vea la página 25.

CÓMO UTILIZAR LA FUNCIÓN DE SETTINGS

Para seleccionar la función SETTINGS (ajustes), pulse y mantenga pulsado los botones Iluminación de Fondo y MAX hasta que la función de ajustes aparezca en la franja de mensajes.

Para salir de la función SETTINGS, pulse repetidamente el botón MAX hasta que palabra BACK (atrás) aparezca en la franja de mensajes. A continuación, pulse el botón START/Interval (inicio/intervalo). La consola saldrá de la función SETTINGS.

Puede usar los botones de la consola para recorrer los menús y cambiar los ajustes de la consola.



Las opciones del menú aparecen en la franja de mensajes. Pulse el botón Iluminación de Fondo para regresar a la opción de menú anterior. Pulse el botón MAX para avanzar a la opción de menú siguiente. Pulse el botón START/Interval para seleccionar una opción de menú o entrar en un ajuste.

El menú de ajustes contiene las siguientes opciones de menú:

DISPLAY (pantalla): Seleccione esta opción de menú para seleccionar una unidad de medida para la consola, seleccionar un idioma para la pantalla de la consola, cambiar la duración de la iluminación de fondo y cambiar el nivel de contraste de la pantalla.

SYSTEM (sistema): Seleccione esta opción de menú para ver el nivel de carga de las pilas, activar o desactivar la función Pausa Automática, activar o desactivar el puerto USB, ver información acerca del uso de la consola y administrar el firmware de la consola.

BIKE # (n.º de bicicleta): Seleccione esta opción de menú para asignar un número de identificación a la consola.

BACK: Seleccione esta opción de menú para salir del menú de ajustes.

Para salir de un menú o para salir de la función SETTINGS, seleccione repetidamente la opción de menú BACK.

CÓMO CAMBIAR LOS AJUSTES DE DISPLAY

1. Active la consola y seleccione la opción de menú **DISPLAY** (pantalla).

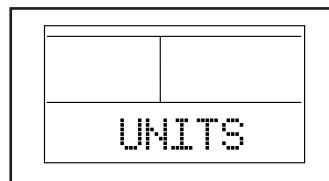
Vea CÓMO ACTIVAR LA CONSOLA en la página 10.

A continuación, vea CÓMO UTILIZAR LA FUNCIÓN DE SETTINGS en la página 18.

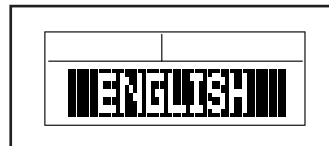
El menú de pantalla aparece en la franja de mensajes.

2. Seleccione la opción de menú **UNITS** (unidades) y cambie la unidad de medida si lo desea.

La consola puede mostrar la velocidad y la distancia en millas (ENGLISH) o kilómetros (METRIC).



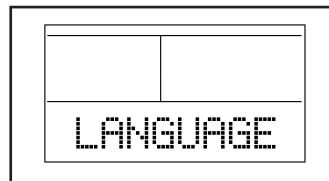
La unidad de medida seleccionada actualmente se muestra con un fondo oscuro.



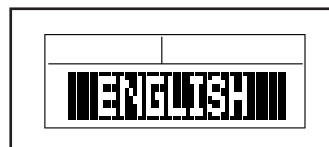
Seleccionar la unidad de medida deseada, ENGLISH (inglesas) o METRIC (métricas). A continuación, vuelva al menú de pantalla.

3. Seleccione el menú **LANGUAGE** (idioma) y cambie el idioma de la pantalla de la consola si lo desea.

La consola puede ser capaz de mostrar texto en otros idiomas.



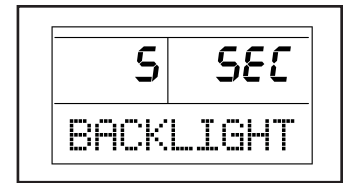
El idioma de pantalla de la consola que esté seleccionado actualmente se muestra con un fondo oscuro.



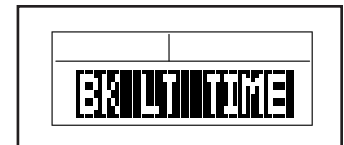
Seleccione el idioma que desee para la pantalla de la consola. A continuación, vuelva al menú de pantalla.

4. Seleccione el menú **BACKLIGHT** (iluminación de fondo) y cambie la duración de la iluminación de fondo si lo desea.

Puede cambiar la cantidad de tiempo que la iluminación de fondo se mantendrá encendida cuando pulse el botón Iluminación de Fondo. La consola presenta las duraciones de iluminación de fondo BK LT TIME (tiempo de iluminación de fondo), ON (encendida) y OFF (apagada).

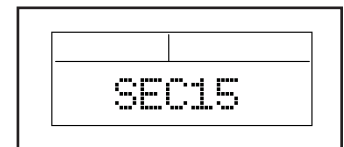


La duración de iluminación de fondo seleccionada actualmente se muestra con un fondo oscuro.



Nota: La duración de iluminación de fondo que seleccione afectará la vida útil de las pilas. Para prolongar la vida útil de las pilas, se recomienda utilizar una duración breve para la iluminación de fondo.

Al seleccionar la opción de menú BK LT TIME, puede seleccionar una duración de iluminación de fondo



del menú de tiempo de iluminación de fondo. Nota: La duración predeterminada de la iluminación de fondo es de 5 segundos.

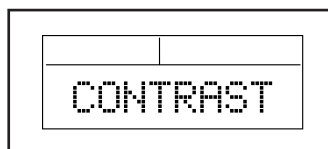
Si está seleccionada la duración de iluminación de fondo ON, la iluminación de fondo permanece encendida durante todo el tiempo que la consola permanezca activada. Nota: No se recomienda esta duración de la iluminación de fondo en entornos de uso intensivo, tales como clubes de fitness.

Si está seleccionada la duración de iluminación de fondo OFF, la iluminación de fondo no se enciende.

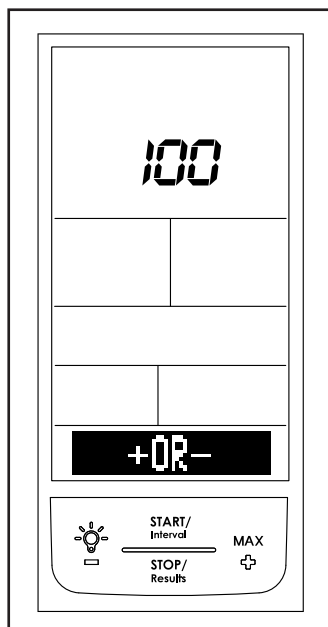
Seleccione la duración de iluminación de fondo que desee. A continuación, vuelva al menú de pantalla.

5. Seleccione la opción de menú CONTRAST (contraste) y cambie el nivel de contraste de la pantalla de LCD si lo desea.

Puede ajustar el nivel de contraste de la pantalla de LCD del 0 al 100 por ciento. Nota: El nivel de contraste predeterminado es del 100 por ciento.



El nivel de contraste seleccionado actualmente se muestra en la pantalla.



Clave: Se recomienda ajustar la consola a un alto nivel de contraste en los entornos con mucha luz o con iluminación mixta. Sin embargo, el ajuste de la consola a un nivel de contraste menor puede prolongar la vida útil de las pilas.

Pulse el botón MAX o el botón Iluminación de Fondo para aumentar o reducir el nivel de contraste. A continuación, pulse el botón START/Interval (inicio/intervalo) para confirmar su selección.

6. Salga del menú de pantalla.

Vea CÓMO UTILIZAR LA FUNCIÓN DE SETTINGS en la página 18.

CAMBIAR LOS AJUSTES DEL SISTEMA

1. Active la consola y seleccione la opción de menú SYSTEM (sistema).

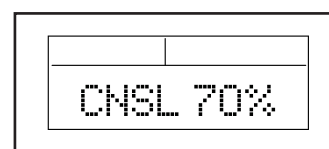
Vea CÓMO ACTIVAR LA CONSOLA en la página 10.

A continuación, vea CÓMO UTILIZAR LA FUNCIÓN DE SETTINGS en la página 18.

El menú de sistema aparece en la franja de mensajes.

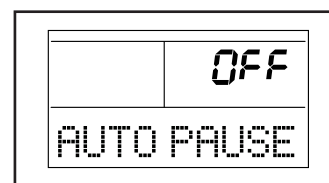
2. Seleccione BTT LVL (nivel de pilas) y compruebe el nivel de carga de las pilas si lo desea.

El nivel de carga actual de las pilas de la consola se muestra en la pantalla.

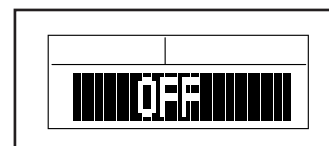


3. Seleccione la opción de menú AUTO PAUSE (pausa automática) y active o desactive la función Pausa Automática si lo desea.

Puede activar (ON) o desactivar (OFF) la función Pausa Automática. Vea CÓMO USAR LA FUNCIÓN PAUSA AUTOMÁTICA en la página 14 para más información acerca de la función Pausa Automática.



La opción seleccionada actualmente se muestra con un fondo oscuro.

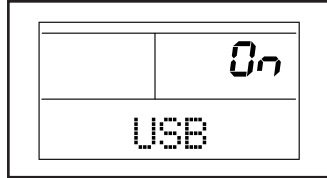


Clave: Se recomienda que los instructores de clases de fitness que administren sus clases por tiempo seleccionen la opción OFF (apagada) en las consolas de sus bicicletas de ejercicios.

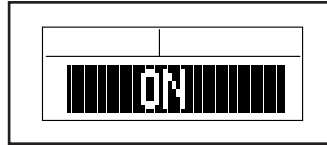
Seleccione la opción deseada, ON (encendido) u OFF. A continuación, vuelva al menú de sistema.

4. Seleccione la opción de menú USB y active o desactive el puerto USB si lo desea.

Puede activar (ON) o desactivar (OFF) el puerto USB de la consola. Nota: La opción predefinida es ON (encendido).



La opción de USB seleccionada actualmente se muestra con un fondo oscuro.

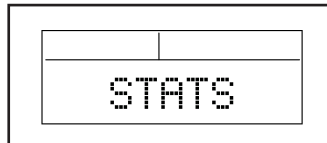


Si está seleccionada la opción OFF (apagado), el puerto USB no puede usarse para guardar datos de recorridos (vea el paso 3 de la página 11) y no puede usarse para guardar ni importar ajustes de consola personalizados (vea la página 22).

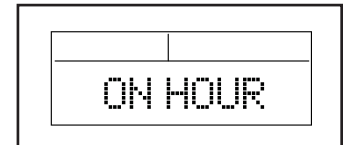
Seleccione la opción deseada, ON u OFF. A continuación, vuelva al menú de sistema.

5. Seleccione la opción de menú STATS (estadísticas) y vea la información de uso de la consola si lo desea.

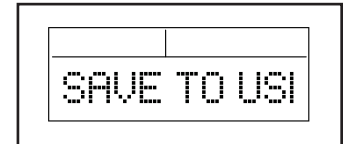
La consola mantiene un seguimiento de la información de uso (STATS) que puede verse y guardarse en una memoria USB. Nota: El puerto USB debe estar activado para poder guardar la información de uso de la consola en una memoria USB (vea el paso 4 de esta página).



El menú de estadísticas aparece en la franja de mensajes. Vea la información deseada de uso de la consola.



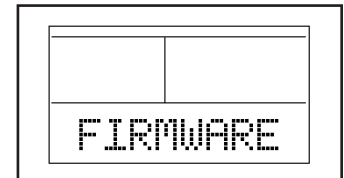
Para guardar la información de uso de la consola en una memoria USB, seleccione la opción SAVE TO USB (guardar en USB). A continuación, la consola guardará la información en un formato de archivo .csv.



Vuelva al menú de sistema.

6. Seleccione el menú FIRMWARE y administre el firmware de la consola si lo desea.

El menú de firmware aparece en la franja de mensajes.



Vea CÓMO ADMINISTRAR EL FIRMWARE DE LA CONSOLA en la página 22.

7. Salga del menú de sistema.

Vea CÓMO UTILIZAR LA FUNCIÓN DE SETTINGS en la página 18.

CÓMO ADMINISTRAR EL FIRMWARE DE LA CONSOLA

El firmware es el programa que permite el funcionamiento de la consola. Con el menú de firmware, puede hacer lo siguiente:

- Ver información acerca del firmware de la consola
- Guardar e importar ajustes personalizados de la consola
- Restaurar los ajustes de la consola a los ajustes predeterminados del fabricante

El menú de firmware contiene las siguientes opciones de menú:

SWVER:X.X (número de versión de consola):

Seleccione esta opción de menú para ver el número de versión del firmware de la consola.

HWVER:X.X (número de versión de hardware):

Seleccione esta opción de menú para ver el número de versión del hardware de la consola.

SAVE CFG (guardar cfg.): Seleccione esta opción de menú para guardar sus ajustes de consola personalizados en una memoria USB. Sus ajustes de consola personalizado pueden usarse en otras consolas. Vea CÓMO GUARDAR AJUSTES DE CONSOLA PERSONALIZADOS a la derecha.

IMPORT CFG (importar cfg.): Seleccione esta opción de menú para importar ajustes de consola personalizados de una memoria USB a la consola. Vea CÓMO IMPORTAR AJUSTES DE CONSOLA PERSONALIZADOS en la página 23.

RESET TO DEFAULT (restablecer a predeterminados): Seleccione esta opción de menú para restablecer sus ajustes de consola a los ajustes predeterminados del fabricante. Vea CÓMO RESTAURAR LOS AJUSTES PREDETERMINADOS en la página 23.

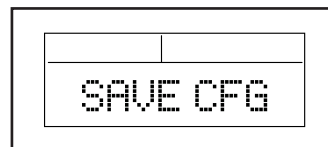
Cómo Guardar Ajustes de Consola Personalizados

Es posible guardar los siguientes ajustes de la consola en una memoria USB:

- Unidad de medida
- Duración de la iluminación de fondo
- Nivel de contraste
- Ajuste de pausa automática
- Ajuste de puerto USB

Los ajustes predeterminados de la consola se guardan en un archivo llamado import.cfg.

1. Asegúrese de que el puerto USB de la consola esté activado (vea el paso 4 de la página 21).
2. Inserte su memoria USB en el puerto USB de la consola.
3. Seleccione la opción de menú **SAVE CFG** (guardar cfg.) en el menú de firmware. La consola comenzará a guardar los ajustes personalizados de la consola en la memoria USB.
4. Si los ajustes personalizados de la consola se guardan correctamente en la memoria USB, la franja de mensajes muestra la palabra **DONE** (hecho).
5. Si los ajustes personalizados de la consola no se guardan en la memoria USB, la franja de mensajes muestra la palabra **FAILED** (falla). **Vaya a SOLUCIÓN DE PROBLEMAS en la página 27.**



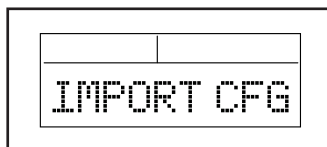
Cómo Importar Ajustes de Consola Personalizados

Usted puede importar ajustes de consola personalizados de una memoria USB a la consola.

1. Asegúrese de que el puerto USB de la consola esté activado (vea el paso 4 de la página 21).
2. Asegúrese de que el archivo de ajustes de consola personalizados (import.cfg) se guarda en su memoria USB (vea CÓMO GUARDAR AJUSTES DE CONSOLA PERSONALIZADOS en la página 22).

3. Inserte su memoria USB en el puerto USB de la consola.

4. Seleccione la opción de menú IMPORT CFG (importar cfg.) en el menú de firmware.



La consola comenzará a importar los ajustes personalizados a la consola.

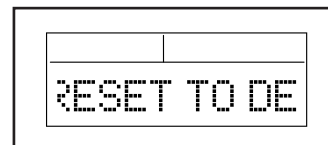
5. Si los ajustes personalizados de la consola se importan correctamente a la consola, la franja de mensajes muestra la palabra DONE (hecho).
6. Si los ajustes personalizados de la consola no se importan a la consola, la franja de mensajes muestra la palabra FAILED (falla). **Vaya a SOLUCIÓN DE PROBLEMAS en la página 27.**

Cómo Restaurar los Ajustes Predeterminados

Usted puede restaurar los siguientes ajustes de la consola a los ajustes predeterminados del fabricante. Los ajustes predeterminados se indican entre paréntesis:

- Unidad de medida (ENGLISH)
- Duración de la iluminación de fondo (5 SEC)
- Nivel de contraste (100 %)
- Ajuste de pausa automática (ON)
- Ajuste de puerto USB (ON)

Seleccione la opción de menú RESET TO DEFAULT (restablecer a predeterminados) en el menú de firmware. La franja de mensajes muestra la palabra DONE (hecho) para indicar que la consola se ha restaurado a los ajustes predeterminados.



CÓMO USAR UN NÚMERO DE BICICLETA

Clave: Es altamente recomendable que cada bicicleta de ejercicios de un club de fitness tenga un número, para así facilitar su identificación.

Para asegurarse de que la consola correcta se mantenga colocada en la bicicleta de ejercicios correcta, puede asignar a la consola un número de identificación que corresponda al número de identificación de la bicicleta de ejercicios.

Si hay cualquier problema de comunicación entre la consola y la bicicleta de ejercicios, puede ver el número de la bicicleta y asegurarse de que la consola esté conectada a la bicicleta de ejercicios correcta.

Para asignar el número de bicicleta, vea CÓMO ASIGNAR EL NÚMERO DE BICICLETA a continuación. **Para ver el número de bicicleta,** vea CÓMO VER EL NÚMERO DE BICICLETA a la derecha.

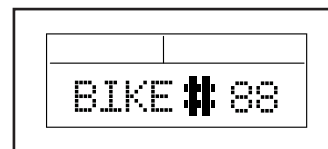
Cómo Asignar el Número de Bicicleta

1. Active la consola y seleccione la opción de menú BIKE # (n.º de bicicleta).

Vea CÓMO ACTIVAR LA CONSOLA en la página 10.

A continuación, vea CÓMO UTILIZAR LA FUNCIÓN DE SETTINGS en la página 18.

El número de bicicleta aparece en la franja de mensajes.



2. Asigne un número de bicicleta a la consola.

Puede asignar un número de bicicleta del 1 al 99.

Pulse el botón MAX y el botón Iluminación de Fondo para asignar el número de bicicleta deseado. A continuación, pulse el botón START/Interval (inicio/intervalo) para confirmar su selección.

3. Salga del menú de número de bicicleta.

Vea CÓMO UTILIZAR LA FUNCIÓN DE SETTINGS en la página 18.

Cómo Ver el Número de Bicicleta

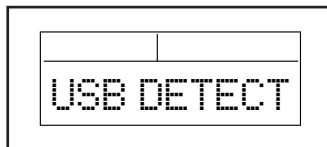
Pulse y mantenga pulsados los botones START/Interval (inicio/intervalo) y MAX en cualquier momento mientras la consola esté activada. El número de bicicleta asignado a la consola aparece en la franja de mensajes mientras se mantengan pulsados los botones.

CÓMO ACTUALIZAR EL FIRMWARE DE LA CONSOLA

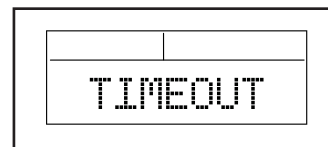
IMPORTANTE: La actualización del firmware de la consola es un procedimiento avanzado. Asegúrese de leer todas las instrucciones antes de actualizar el firmware de la consola.

1. El archivo de firmware actualizado se proporcionará en una memoria USB en un formato de archivo .HEX. Sólo debe existir un único archivo en la memoria USB. El archivo debe encontrarse en el nivel superior del directorio de la memoria. El archivo no puede encontrarse dentro de ninguna otra carpeta.
2. Active la consola y seleccione la opción de menú SYSTEM (sistema) (vea el paso 1 de la página 20).
3. Asegúrese de que el puerto USB de la consola esté activado (vea el paso 4 de la página 21).
4. Seleccione la opción de menú firmware (vea el paso 6 de la página 21). A continuación, seleccione la opción de menú SWVER:X.X del menú firmware (vea la página 22). Vea y anote el número de versión actual de la consola.
5. Inserte la memoria USB que contiene el archivo de firmware actualizado en el puerto USB de la consola.
6. Retire el tornillo de la cubierta de las pilas y, a continuación, retire la consola de la cubierta de las pilas.
7. Pulse y mantenga pulsado el botón START/Interval (inicio/intervalo). Mientras mantiene pulsado el botón START/Interval, retire una pila del compartimento para pilas. A continuación, reinserte la pila en el compartimento para pilas y libere el botón START/Interval.

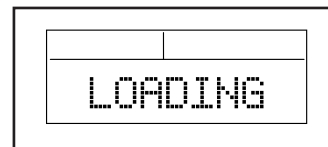
La franja de mensajes mostrará las palabras USB DETECT (detección de USB). Si se detecta un archivo en la memoria USB, comienza la actualización de firmware.



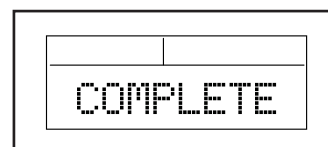
Si la consola no detecta la memoria USB, la franja de mensajes muestra la palabra TIMEOUT (tiempo límite) tras unos 15 segundos. **Retire y reinserte la memoria USB en el puerto USB de la consola y repita este paso.**



8. Durante la actualización del firmware, la franja de mensajes muestra la palabra LOADING (cargando) durante aproximadamente 10 segundos.



Si la actualización del firmware tiene éxito, la franja de mensajes muestra la palabra COMPLETE (completo). Una vez que esto ocurra, la consola está usando el firmware actualizado.



9. Conecte de nuevo la consola a la cubierta de las pilas.
10. Seleccione la opción de menú FIRMWARE (vea el paso 6 de la página 21). Seleccione la opción de menú SWVER:X.X del menú firmware (vea la página 22). Vea y anote el número de versión actualizado de la consola.
11. Restaure los ajustes personalizados de la consola si lo desea (vea la página 23). Durante la actualización del firmware, es posible que los ajustes de la consola se restablezcan a los ajustes predeterminados del fabricante.

MANTENIMIENTO

CÓMO LIMPIAR LA CONSOLA

Para limpiar la consola, use un paño suave, húmedo y no abrasivo. No use materiales abrasivos ni disolventes para limpiar la consola. **IMPORTANTE: Para evitar daños a la consola, mantenga los líquidos lejos de ésta y evite que la consola permanezca bajo la luz solar directa.**

CÓMO CAMBIAR LAS PILAS DE LA CONSOLA

Cuando sea necesario sustituir o recargar las pilas de la consola, la pantalla muestra una advertencia de poca carga en las pilas.

IMPORTANTE: Sustituya o recargue las pilas tan pronto como sea posible después de que aparezca el aviso de poca carga. Si no sustituye ni recarga las pilas, la consola podría apagarse.

La consola puede usar tres pilas alcalinas estándar de tipo C. Las pilas alcalinas estándar presentan un largo tiempo de conservación (baja tasa de descarga) y proporcionan una buena vida útil cuando se ponen en uso.

La consola también puede usar tres baterías recargables de NiMH (níquel-metal hidruro) de tipo C. Estas baterías presentan una vida útil mayor con cada carga en comparación con las pilas alcalinas estándar y puede cargarse hasta quinientas veces. Estas baterías recargables son una buena opción para entornos de uso intensivo, tales como clubes de fitness. Asegúrese de usar baterías recargables de baja descarga y que presenten una capacidad de al menos 2500 mAh.

Para sustituir las pilas de la consola, retire la consola de la cubierta de las pilas e inserte pilas nuevas en el compartimento para pilas. **Asegúrese de orientar las pilas como se muestra en el diagrama del interior del compartimento para pilas.** A continuación, conecte de nuevo la consola a la cubierta de las pilas.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Causa posible	Solución
La consola no se activa	Pilas de la consola descargadas o mal instaladas	Asegúrese de instalar correctamente unas pilas nuevas en la consola.
La consola no muestra ningún dato	Consola no conectada al cable del aparato de fitness	Vea los pasos de montaje del manual del usuario del aparato de fitness y asegúrese de que el cable del aparato de fitness esté firmemente conectado a la consola.
La consola no muestra el ritmo cardíaco en la pantalla	Monitor de ritmo cardíaco no en contacto con la piel	Humedezca los contactos del monitor de ritmo cardíaco y asegúrese de que el monitor de ritmo cardíaco esté en contacto con la piel.
	El monitor de ritmo cardíaco no funciona	Asegúrese de que el monitor de ritmo cardíaco funcione. Pruebe el monitor de ritmo cardíaco con otro aparato. Asegúrese de instalar correctamente unas pilas nuevas en el monitor de ritmo cardíaco.
	La consola no recibe la señal ANT+	Si utiliza el monitor de ritmo cardíaco ANT+, sitúese dentro de una distancia de 30 minutos de la consola durante la función WARM UP (calentamiento) y espere a que la consola se vincule con el monitor de ritmo cardíaco.
	La consola no recibe la señal de Polar	Asegúrese de que el monitor de ritmo cardíaco Polar no esté codificado. La consola no es compatible con los monitores de ritmo cardíaco Polar codificados.
	La consola no recibe la señal de 5,3 kHz	Las interferencias electromagnéticas de la zona pueden perturbar la señal. Asegúrese de que no haya ningún otro dispositivo cercano que esté provocando interferencias.
La consola no muestra ningún valor de KCAL	El usuario no está utilizando ningún monitor de ritmo cardíaco	Los cálculos de KCAL requieren que el usuario utilice un monitor de ritmo cardíaco.
La iluminación de fondo no se enciende	La duración de la iluminación de fondo está ajustada a OFF (apagada)	Seleccione la función SETTINGS (ajustes), seleccione DISPLAY (pantalla), seleccione BACKLIGHT (iluminación de fondo) y ajuste la duración de la iluminación de fondo.
La iluminación de fondo permanece encendida	La duración de la iluminación de fondo está ajustada a ON (encendida)	Seleccione la función SETTINGS (ajustes), seleccione DISPLAY (pantalla), seleccione BACKLIGHT (iluminación de fondo) y ajuste la duración de la iluminación de fondo.
La memoria USB no se conecta a la consola	Puerto USB ajustado a OFF (apagado)	Seleccione la función SETTINGS (ajustes), seleccione SYSTEM (sistema), seleccione USB y ajuste el puerto USB a ON (encendido).
Imposible guardar o importar ajustes	Puerto USB ajustado a OFF (apagado)	Seleccione la función SETTINGS (ajustes), seleccione SYSTEM (sistema), seleccione USB y ajuste el puerto USB a ON (encendido).
Imposible actualizar el firmware	Puerto USB ajustado a OFF (apagado)	Seleccione la función SETTINGS (ajustes), seleccione SYSTEM (sistema), seleccione USB y ajuste el puerto USB a ON (encendido).
	Error de archivo de firmware	Asegúrese de que sólo haya un único archivo de actualización de firmware en una memoria USB. El archivo debe estar en el directorio superior de la memoria y en ningún caso en una carpeta.
La pantalla de tiempo varía cuando la consola está en pausa	Pausa Automática ajustada a OFF (apagada)	Seleccione la función SETTINGS (ajustes), seleccione SYSTEM (sistema), seleccione AUTO PAUSE (pausa automática) y ajuste la pausa automática a ON (encendida).

CÓMO CONTACTAR EL SERVICIO AL CLIENTE

Si tiene alguna pregunta tras haber leído este manual, o si hay piezas dañadas o ausentes, póngase en contacto con el Servicio al Cliente, a través de los números de teléfono o de las direcciones que aparecen más abajo.

Anote el número de modelo, el número de serie y el nombre del producto (vea la portada de este manual) antes de contactar el Servicio al Cliente.

En los Estados Unidos

Llame al: 1-800-201-2109, Lun.– Vie. 6 a.m.– 6 p.m. HM

Correo-e: customercare@freemotionfitness.com

Escriba a:

FreeMotion Fitness

1500 South 1000 West

Logan, UT 84321-9813

Estados Unidos

Fuera de los Estados Unidos

Llame al: 001-800-527-5417 o 001-435-786-3521,

Lun.–Vie. 6 a.m.–3 p.m. Horario de montaña de EE.UU.

Correo-e: intlcustomercare@freemotionfitness.com

GARANTÍA LIMITADA

PERÍODOS DE GARANTÍA Y COBERTURA

FreeMotion Fitness garantiza que este producto está libre de defectos de fabricación y materiales bajo condiciones normales de uso y mantenimiento. La garantía de piezas y mano de obra tendrá una vigencia de un (1) año, a menos que se indique lo contrario en la factura.

El período de garantía comienza en la fecha de compra ubicada en la factura. Cualquier pieza reparada o reemplazada durante este período de garantía quedará garantizada por el resto del período de garantía original.

CONDICIONES Y RESTRICCIONES

Los siguientes puntos anularán la garantía sobre este producto:

1. Esta garantía aplica solamente al propietario original y no es transferible.
2. La garantía de mano de obra aplica solamente a productos vendidos en los EE.UU. y Canadá. Póngase en contacto con su distribuidor autorizado de FreeMotion Fitness para obtener detalles sobre cobertura de mano de obra en su país.
3. Todo tipo de mal uso, abuso o mantenimiento inapropiado.
4. Usuarios cuyo peso exceda el peso máximo del usuario indicado en este manual.
5. Daño causado por mover el producto o almacenarlo inadecuadamente, incluido el mover o almacenar el producto acostado.
6. Uso o almacenamiento del producto en la intemperie o en ambientes de humedad alta, incluidas áreas de spa y piscinas.
7. Daño causado por un cableado incorrecto o una corriente eléctrica insuficiente. Nota: Este producto podría no tener ningún cableado.

Esta garantía no aplicará a los siguientes elementos:

1. Elementos cosméticos, incluidos mangos, calcomanías y etiquetas.

2. Gastos de envío o gastos de transporte como resultado de una reparación.
3. Cualquier problema resultante del montaje o envío inadecuado.

QUÉ HACER EN CASO DE NECESITARSE EL SERVICIO

FreeMotion Fitness garantiza que se puede obtener mantenimiento contactándose con el distribuidor autorizado a través del cual el producto fue comprado. Asegúrese de retener su factura original y la información del número de serie. Si este producto experimenta una falla bajo los términos de la garantía determinados, FreeMotion Fitness proveerá según sus opciones, ya sea reparación, reemplazo o reembolso del precio de compra. FreeMotion Fitness compensa a los proveedores de servicio con viáticos para viajes de garantía dentro de sus áreas de servicio. Puede que haya costos adicionales por llamadas de servicio que sean más allá del área de servicio.

FreeMotion Fitness no es responsable ni está bajo obligación legal por daños directos, especiales o consiguientes resultantes de, o en conexión con el uso o desempeño del producto; daños con respecto a cualquier tipo de pérdida económica, pérdida de propiedad, pérdida de ganancias o ingresos, pérdida de fruición o uso, gastos de remoción o instalación u otros daños consiguientes. Algunas regiones no permiten la exclusión o restricción de daños consiguientes. Consecuentemente, la restricción mencionada puede no aplicar a su caso. Esta garantía le otorga derechos especiales y puede que goce de otros derechos que varían de región a región.

PARA CONTACTAR A FREEMOTION FITNESS

Vea CÓMO CONTACTAR EL SERVICIO AL CLIENTE anterior.