



Anleitung für Z-Machine

1. Verpackung so öffnen, dass diese wieder verwendbar ist, d.h. Klebeband vorsichtig aufschneiden. In der Verpackung befinden sich die Z-Machine in einem speziellen Transportkoffer, der Tragegurt für den Transportkoffer, eine Tasche mit 4 Drehknöpfen für den Transportkoffer und diese Anleitung.
2. **Beim Versand kommt nur die Z-Machine und der Adapter mit Kabel an den dafür vorgesehen Klettverschluss in den Transportkoffer, sonst nichts! Die Anleitung, Tragegurt und Drehknöpfe (vorher bitte vom Transportkoffer abdrehen) kommen in die Verpackung und nicht in den Koffer! Ist die Verpackung zerrissen, dann ist eine neue zu besorgen. Beim Verschließen bitte gut mit Packband verkleben – keinen Tesafilm benutzen!**



3. Anleitung gut lesen!



4. Transportkoffer öffnen und Z-Machine entnehmen, wobei darauf aufzupassen ist, dass der hintere Trageriemen, der direkt an der Z-Machine befestigt ist, beim Einsetzen und Herausnehmen die Schaumstoffwürfel nicht beschädigt werden.
5. Das Drehrad am Koffer ist ein Luftventil, das für die Z-Machine nicht benötigt wird.



6. Nachdem die Z-Machine herausgenommen wurde, kann der Tragegurt an dem Koffer angebracht werden. Dazu sind die 2 Drehknöpfe und 2 Stahlplatten notwendig und sollen wie auf den folgenden Bildern angebracht werden. Zusätzlich ist hierfür eine Beschreibung vom Kofferhersteller Hofbauer beiliegend.



Dazu sind die Stahlplatten in die beiden Schächte einzusetzen, wobei die Seite der Stahlplatte mit den runden Ecken nach außen zeigen sollte.

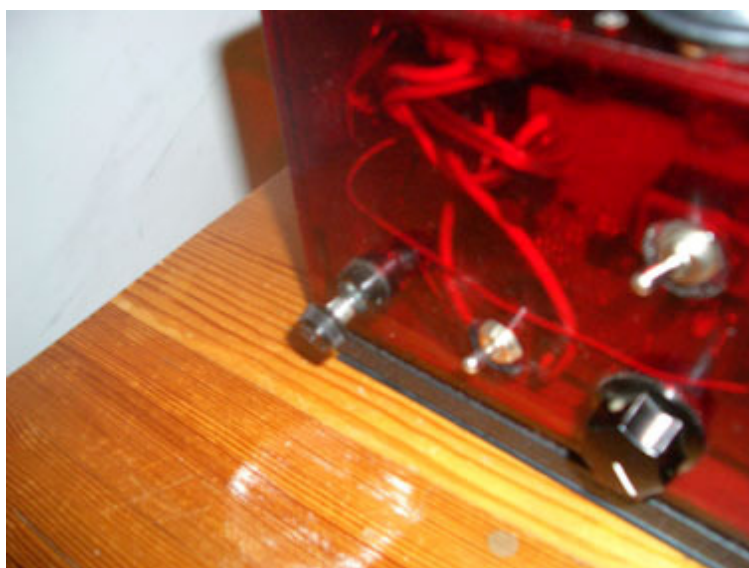




Wenn die Drehknöpfe fest eingedreht sind und der Gurt sich verhakt hat, dann kann die Z-Machine mit Koffer auch per Fahrrad transportiert werden.



7. Nachdem der Koffer startklar ist, kann die Z-Machine einsatzbereit gemacht werden. Die Z-Machine verfügt über keinen Ein- und Ausschalter, sie ist einsatzbereit, wenn die Diode eingesetzt wurde! **Deshalb gilt, wenn die Z-Machine transportiert wird oder verschickt wird, dann ist die Diode IMMER zu entnehmen!**



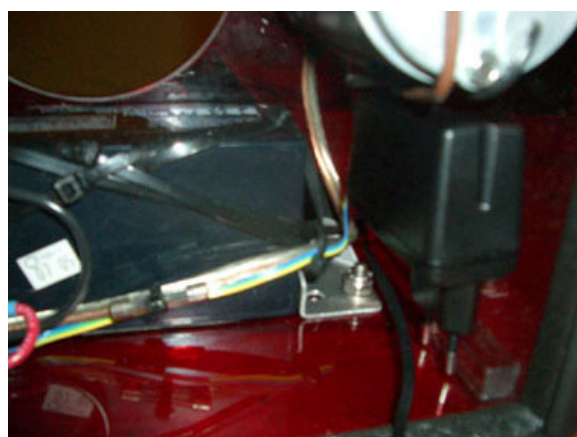
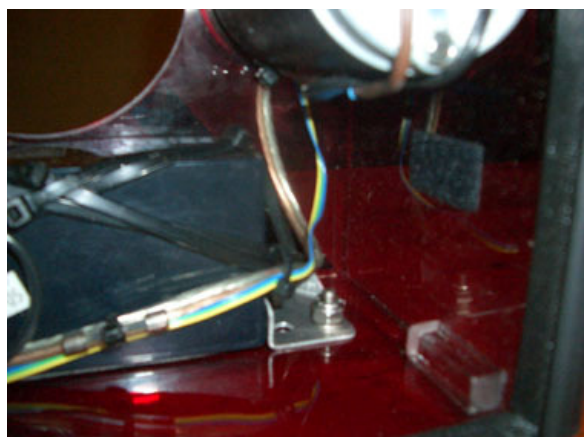


Das Eindrehen kann unter Umständen etwas schwer gehen, aber bitte ohne Gewalt eindrehen, lieber noch mal versuchen, da es eigentlich genau passt, wenn Drehrichtung und Druck stimmen. Eine Ersatzdiode ist auf dem nächsten Bild zu sehen und zwar unter der schwarzen Batterie.





8. Auf den nächsten beiden Bildern ist zu sehen, wo der Adapter incl. Kabel angebracht werden kann. Bitte den Adapter immer sehr gut andrücken, denn sollte sich dieser lösen, dann kann er Dioden auf der Platine beschädigen.



9. Batteriecheck: Wenn das Beschleunigungsrad (linke Rad) wie auf dem Foto eingedrückt wird und das Lämpchen grün leuchtet, dann ist die Batterie voll.



10. Batterie aufladen: Unterhalb der grünen Diode ist eine Öffnung nach außen gerichtet, in die das Ladekabel passt, an dem der Adapter hängt. Die Z-Machine kann auch während der Benutzung geladen werden, allerdings ist darauf aufzupassen, dass man sich nicht im Kabel verheddert. Ein voll geladener Akku reicht ca. für 300 Beschleunigungen, wobei die Ladezeit ca. 30-90 Minuten dauern kann, bis er wieder voll ist.



11. Einlegen einer Wurfscheibe: Zuerst wird die Scheibe über das linke Rad, wie auf dem Bild zu sehen, eingeführt und dann über das rechte Rad gelegt. Wenn die Scheibe dreht, bitte nur per Center-Delay aus der Z-Machine entnehmen, auch wenn es nicht die gewünschte Spinrichtung sein sollte. **Bitte die Disc niemals mit dem Schuh entnehmen!!!!!!!**



12. Gummi der Räder: Bitte gebt darauf acht, die Scheibe vorsichtig einzulegen und herauszunehmen, da die beiden Gummis der beiden Räder evtl. abspringen können. Für das kleine Rad sind keine Ersatzgummis vorhanden und für das große Rad ist nur ein einziger Ersatzgummi zur Sicherheit beim DFV-Freestyle-Koordinator deponiert ist. Sollte ein Gummi fehlen, dann bitte die Z-Machine NICHT mehr benutzen. In diesem Falle muss der Hersteller kontaktiert werden. Bitte wendet euch deshalb an den DFV-Koordinator für Freestyle.

13. Funktion der Schalter und des Drehknopfs:



Schalter oben: Clock/Counter Schalter

Drehregler: Geschwindigkeit

Schalter unten rechts: Speicher, allerdings ist dafür zusätzliches Equipment erforderlich

Schalter unten links (zwischen Diode und Drehregler): Geschwindigkeit für Jugendliche. **Die Z-Machine darf nur benutzt werden von Personen älter als 12 Jahre!**