

LUPINE®

LIGHTING SYSTEMS



NIGHTMARE

Bedienungsanleitung

(Erst lesen, dann leuchten!)



Packungsinhalt:

25 W Halogen-Scheinwerfer (HP-Brenner) mit PCS V3.1,
NiMH Akku-Flasche 8,2 Ah, Spannband
Lupine Ladegerät Wiesel 0,8A
1 O-Ring Halter für PCS, größerer O-Ring.
Bedienungsanleitung (Dieses Dokument)
Technische Information PCS v3.1

1.) ERST LESEN, DANN LEUCHTEN!

Allgemeines:

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben die State-of-the-art Beleuchtung erworben. Scheinwerfer und Lader sind im Lieferzustand sofort einsetzbar. Der Inhalt dieser Bedienungsanleitung soll Sie mit den Bestandteilen und allgemeinen Eigenschaften der NightMare vertraut machen. Lesen Sie diese Anleitung deshalb aufmerksam durch, bevor Sie sich damit ins Dunkle begeben. Über die weitergehenden und umfangreichen Möglichkeiten, die NightMare auf Ihre individuellen Bedürfnisse zu programmieren, informiert Sie die beiliegende "*Technische Information PCS v3.1*", auf die an den entsprechenden Stellen in dieser Bedienungsanleitung Bezug genommen wird.

Warnung! Dieser Scheinwerfer könnte jederzeit ausfallen. Deshalb ist es hilfreich, immer eine kleine Notlampe bereit zu halten.

Akku:

Im Lieferzustand ist der Akku teilgeladen. Vor dem ersten Einsatz müssen Sie den Akku deshalb laden (Siehe Kapitel 4 "Laden"). Nach 2 - 3 Lade/Entlade Zyklen hat der Akku seine volle Leistungsfähigkeit erreicht.

Wärmeentwicklung:

Unsere NightMare ist keine Taschenlampe. Das Gehäuse kann heiß werden, achten Sie deshalb immer auf ausreichenden Abstand zu brennbaren Materialien. Der ruhende Betrieb (also ohne Kühlung durch z.B. Fahrtwind) ist jederzeit möglich, er schadet dem Scheinwerfer nicht.

Blendwirkung:

Denken Sie immer daran, dass die NightMare leistungsstärker und heller als vergleichbare Produkte ist. Verwenden Sie deshalb diesen Scheinwerfer mit Vor- und Rücksicht !

Wasserdicht?

Alle Komponenten der NightMare sind wasserfest und können selbstverständlich auch unter den widrigsten Umständen eingesetzt werden. Dieser Scheinwerfer ist jedoch keine Taucherlampe und ist für die Benutzung unter Wasser nicht geeignet.

Garantie:

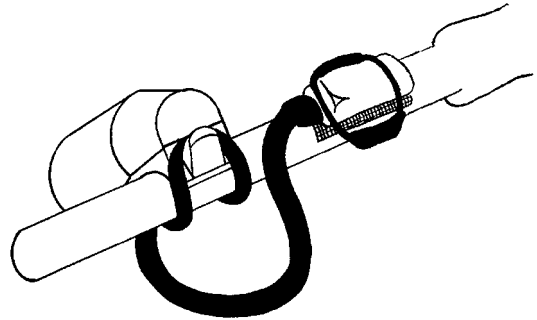
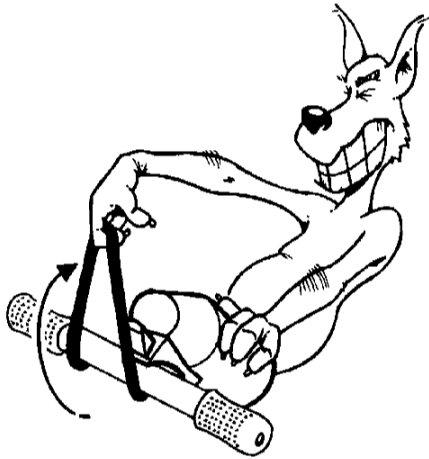
Innerhalb der Garantiezeit von 24 Monaten umfasst die Gewährleistung alle Komponenten und deckt fertigungsbedingte Mängel ab. Ausgenommen sind Brenner und Akku. Des weiteren erlöschen die Garantieansprüche bei nicht bestimmungsgemäßer Benutzung oder Veränderungen jeglicher Art.

2.) MONTAGE

Lampe:

Zur Befestigung aller Lupine Lampen ist keinerlei Werkzeug notwendig. Mit dem fest im Lampenfuß eingehängten, stabilen Gummiring können sie schnell und einfach an allen dünneren Rohren bzw. passend geformten Gegenständen montiert werden. Genauso ist eine Befestigung ohne weiteres Zubehör an den Helmhaltern bzw. den Stirnbändern von Lupine möglich.

Da das Lampengehäuse heiß werden kann, achten Sie bitte auf ausreichenden Abstand zu brennbaren Materialien.



Schalter:

Den Schalter können Sie entweder frei hängen lassen (**Achtung!** Das Schaltergehäuse ist hitzeempfindlich, also etwas Abstand zum Lampengehäuse).

Günstiger ist jedoch die Montage des Schalters direkt neben dem Scheinwerfer am Rohr oder Gegenstand: Kleben Sie hierzu den beiliegenden Klettabschnitt an eine geeignete Stelle. Diese muss sauber, trocken und fettfrei sein (Waschbenzin!) und sollte eine Temperatur von wenigstens 20 °C haben (evtl. mit Föhn vorwärmen), sonst hält der Kleber nicht dauerhaft.

Noch einfacher ist die Montage des Schalters an Rohren mit dem beiliegenden Gummiring/Klettband (siehe Bild oben und die "*Technischen Informationen PCS v3.1*") bzw. mit der separat erhältlichen Schalterbefestigung "Peppi V3 zu bewerkstelligen.

Jetzt nur noch Scheinwerfer, Akku und evtl. Verlängerungskabel zusammenstecken, und Ihre Lampe ist einsatzbereit.

Kabellänge anpassen:

Um evtl. zu lange Anschlussleitungen zu verkürzen, ist das Kabel der Akku-Flasche in der Länge von 33 - 0 cm variabel. Nach dem Öffnen der Flasche (siehe Abschnitt "*Flasche öffnen*" im Kapitel "*Pflege und Lagerung*") lösen Sie die Verschraubung und passen die Kabellänge an. Nachdem das Kabel im Deckel verstaut ist, schließen Sie die Flasche wieder und ziehen Sie die Verschraubung wieder fest an.

Achtung! Das Verändern der Kabellänge an der geschlossenen Flasche kann zu Schäden am Anschlusskabel des Akkus führen.

3.) LEUCHTEN

Initialisierung:

Nach dem Anstecken des Scheinwerfers an den Akku durchläuft die Software einen Selbsttest (die 3 LEDs leuchten **zweimal** nacheinander kurz auf). Nun ist die NightMare bereit zum Start. (Lesen Sie hierzu auch die "*Technische Information PCS v3.1*")

Einschalten:

Durch den ersten Tastendruck startet der Scheinwerfer mit maximaler Leistung. Bei Abgabe der maximalen Leistung leuchtet die blaue LED.

Umschalten / Abblendlicht:

Mit jeweils kurzem Tastendruck wird zwischen Sparstufe und maximaler Leistung hin und her geschaltet. In der Sparstufe leuchtet nur die grüne LED.

Ausschalten:

Durch anhaltenden Tastendruck (länger als 2 Sekunden) schalten Sie die NightMare ab

Kontrolle der verbleibenden Leuchtzeit:

Die Steuerelektronik des PCS dient nicht nur zum Auf- und Abblenden des Scheinwerfers, sondern sie sorgt auch für den Schutz des angeschlossenen Akkus vor Tiefentladung (selbständige Abschaltung) und signalisiert über die LEDs auch die Restleuchtdauer bei brennender Lampe.

Die Restkapazität des Akkus wird mit der gelben und roten LED dargestellt:

Die gelbe LED leuchtet:

Die Akkuspannung sinkt , Strom sparen !

Rote **und** gelbe LED leuchten:

Lampe geht in wenigen Minuten aus !

Die nach dem Aufleuchten der gelben oder roten LED noch zur Verfügung stehenden Leuchtzeiten sind von der Gesamtkapazität, der Temperatur, dem Alter des Akkus und dem gewählten Programm (Low / Middle / High: siehe "*Technische Information PCS v3.1*") abhängig. Da der Spannungsverlauf von NiMH Akkus nicht proportional zur noch enthaltenen Ladung ist, müssen Sie die Anzeigen in Verbindung mit Ihrem Akku zu deuten lernen.

Hinweis: Sobald die gelbe und rote LED leuchten, kann die Leuchtzeit durch sparsamen Gebrauch des Fernlichtes deutlich erhöht werden.

Reservetank:

Wenn der Akku leer ist (die rote LED leuchtet seit einigen Minuten), wird der Scheinwerfer nach mehrmaligem Blinken abgeschaltet. Nach erneutem Anschalten (Doppelklick !) steht der Reservetank zur Verfügung. Abhängig vom Alter des Akkus, der Temperatur und des verwendeten Brenners stehen einige Minuten Notlicht zur Verfügung. Damit der Reservetank so lange wie möglich verfügbar bleibt, steht nur noch gedimmtes Licht unter 9 W zur Verfügung. Zur Anzeige des aktivierten Reservetankes blinkt die rote LED. Bei dann vollständig entleertem Akku wird der Scheinwerfer zwangsweise abgeschaltet, Achtung ! Ein erneutes Anschalten ist nicht mehr möglich, bzw. nur durch ein Neu-anstecken des Akkus zu erzwingen und schädigt immer den Akku ! Im entladenen Zustand besteht die Gefahr der Tiefstentladung , laden Sie den Akku deshalb baldmöglichst wieder auf.

Bedeutung der LEDs:

Blaue LED leuchtet:

Fernlicht an (Maximale Leistung)

Grüne LED leuchtet:

Scheinwerfer arbeitet im Sparmodus

Gelbe LED leuchtet:

Akkuspannung sinkt

Gelbe + Rote LED leuchten:

Akku fast leer

Rote LED blinkt:

Achtung! Die Lampe wird unvermittelt abgeschaltet - Stop!
Reservetank aktiviert

Programmierung / Reset:

Das PCS des Schalters bietet verschiedene Möglichkeiten zur individuellen Anpassung. Deren Programmierung ist, näher in der "*Technischen Information PCS v3.1*" beschrieben.

Diese Programmierung erfolgt ausschließlich über den Taster des Schalters. Eine versehentliche Verstellung des werkseitig eingestellten Programmes ist zwar unwahrscheinlich aber nicht ausgeschlossen.

Um die Werkseinstellungen wieder zu aktivieren (Reset) gehen Sie wie folgt vor:

Halten Sie bei ausgeschalteter Lampe den Taster für etwa. 25 Sek. gedrückt. Die LEDs am Schalter werden in unterschiedlichen Gruppierungen aufleuchten. **Erst wenn die rote, gelbe und blaue LED gleichzeitig aufleuchten, lassen Sie den Taster los.** Die Werkseinstellung ist wieder hergestellt.

4.) LADEN

Anschluss:

Stecken Sie das Wiesel Ladegerät in Ihre Steckdose und verbinden Sie den Akku mit dem Ladegerät.

Öffnen der Akkuflasche:

Wir empfehlen ausdrücklich, die Akkuflasche zu Laden zu öffnen (siehe Kapitel 5), damit evtl. in die Flasche eingedrungene Feuchtigkeit durch den sich erwärmenden Akku aus der Flasche verdunsten kann.

Laden:

Der Ladevorgang startet automatisch, die grüne LED leuchtet.

Sobald der Akku voll ist, und das Ladegerät auf Impulserhaltungsladung umgeschaltet hat, blinkt die grüne LED. Sie können den Akku (auch für längere Zeit) am Ladegerät hängen lassen. Das schadet dem Akku nicht

Sollte der Akku tiefentladen sein, so zeigt der Wiesel-Lader dies durch eine rasch blinkende LED an. In den meisten Fällen wird er in der Lage sein den Ladevorgang dennoch ordnungsgemäß durchzuführen. Geben Sie ihm Zeit dazu.

Achtung!!

Mit diesem Ladegerät dürfen nur wiederaufladbare Ni-Cd oder NiMH Akkus aufgeladen werden. Es ist **NICHT** zum Laden von Li-Ion Akkus geeignet!

Keine Trockenbatterien verwenden!! – Explosionsgefahr!

Dieses Ladegerät darf **NUR** vom Hersteller geöffnet werden!

LED-Anzeige:

Leuchtet:	Akku wird geladen
Blinkt:	Akku voll, Impuls-Erhaltungsladung
Pulsiert:	Akku tief entladen. Abwarten!

5.) PFLEGE UND LAGERUNG

Lampe:

Nach Einsätzen in salzhaltiger Luft reinigen Sie den Scheinwerfer und den Kabelbaum äußerlich mit warmen Wasser und etwas Spülmittel. Um evtl. dabei eingedrungene Feuchtigkeit aus dem Gehäuse zu beseitigen, lassen Sie den Scheinwerfer einige Minuten leuchten, bis das Gehäuse deutlich erwärmt ist.

Nach Einsätzen bei starkem Regen sollten Sie zum Trocknen den Akku aus der Flasche nehmen und das Lampengehäuse öffnen (siehe "Brenner Auswechseln").

Brenner Auswechseln:

Den Sprengring vorsichtig mit dem Fingernagel oder einem Messer aus der Rille heben. Das Glas zur Seite legen(Achtung! Echtes Glas), Schraube lösen und Halter entfernen. Den Brenner samt Kabel nach vorn rausschieben und dann die Fassung abziehen. Neuen Brenner vorsichtig in die Fassung einstecken und das ganze Spiel rückwärts.



Bei manchen Lampengehäusen finden Sie unter dem Brenner noch einen dünnen Adapterring. Beachten Sie zusätzlich die korrekte Lage des Adapterringes in der untersten Nut.

Steckerkontakte:

Im Regelfall benötigen die Steckkontakte keine besondere Pflege. Sollten Sie Ihre NightMare jedoch in salzhaltiger Umgebung benutzen, freuen sich die Kontakte über gelegentliches dünnes Einfetten mit Lagerfett, Vaseline etc. Dadurch wird der Stromfluss verbessert und die Oxidation der Kontakte zuverlässig verhindert. Verwenden Sie **keinesfalls** Polfette oder Kontaktsprays!

Transport:

Achtung! Den Akku immer vom Scheinwerfer trennen !

Der geringe Stromverbrauch der Elektronik fördert ansonsten die vorzeitige Entladung des Akkus. Weiterhin besteht die Gefahr, daß die Lampe versehentlich eingeschaltet wird. Die unkontrollierte Erwärmung könnte einen Brand verursachen oder anliegendes Kunststoffmaterial zum Schmelzen bringen.

Lagerung:

Vor längerem Nichtgebrauch laden Sie den Akku voll und lassen Sie ihn am Ladegerät angeschlossen. Nur Ni-MH-Akkus, die über Wochen so am Ladegerät hängen, brauchen danach 2-3 Zyklen um ihre Leistungsfähigkeit wieder voll zu erreichen.

Flasche öffnen:

Mit leichter Drehbewegung(Achtung ! Kein Gewinde, Clipverschluss) und kräftigem Ziehen und "Knautschen" der Flasche läßt sich der Deckel abziehen.

Hinweis! Machen Sie es sich zur Gewohnheit, die Flasche nach Einsatz unter feuchten Bedingungen immer zu öffnen, bzw. den Deckel abzunehmen. Laden des Akkus mit offenem

Deckel wird ebenso empfohlen um die Flasche trocken zu halten.

6.) FEHLERBEHEBUNG

Fehler	Ursache	Behebung
Lampe lässt sich nicht einschalten <u>und</u> die LEDs des Schalters blinken beim Anstecken <u>nicht</u> auf.	Tiefentladener Akku.	Akku laden (Unbedingt auch weiter unten: „Akku lädt nicht“ lesen!
	Akku nicht oder fehlerhaft am Scheinwerfer angesteckt.	Alle Steckkontakte überprüfen (auch unter dem Deckel der Akku-Flasche!).
Lampe lässt sich nicht einschalten, LEDs am Schalter blinken beim Anstecken auf.	Brenner ist defekt.	Brenner austauschen
Die Leuchtzeiten sind zu gering.	Der Akku wurde lange Zeit nicht benutzt und ist träge.	2-3 Lade/Entladezyklen und der Akku ist wieder fit.
	Der Akku ist noch neu.	Austauschen
	Der Akku ist alt.	Austauschen
	Sehr tiefe Temperaturen.	Akku warm halten.
	Das Ladegerät ist defekt	Ladegerät austauschen.
Akku lädt nicht: Die grüne LED des Wiesel-Ladegerätes blinkt rasch pulsierend	Der Akku ist tiefentladen. Der angeschlossene Wiesel benötigt nun einige Minuten zur Initialisierung und zum Beginn des Ladens.	Akku am Lader angeschlossen lassen und abwarten. Geduld! Es kann bis zu 60 Min dauern.

7.) TECHNISCHE DATEN

Lampe:

Gewicht komplett mit Akku:	830g
Akkukapazität / Spannung:	8.2 Ah 7.2 V NiMH
Leuchtzeit 25 W:	2 Stunden, 10 Minuten
Leuchtzeit 9 W:	6 Stunden, 20 Minuten
Einsatzbereich:	-25°C - +70°C
Abstrahlwinkel des Brenners:	20°

Die Leuchtzeiten können abhängig vom Alter, Pflegezustand und der Temperatur Schwankungen unterliegen.

Ladegerät:

Eingangsspannung:	100 – 240 V~, 50-60 Hz
Ladestrom:	0,8 A max.
Geeignete Akkus:	NiMH / NiCd 7,2 V
Anzeige:	Kontrolle der Ladefunktionen durch eine LED

LETZTE HINWEISE:

Die Verwendung dieses Beleuchtungssystems für bestimmte Zwecke kann in Europa von Land zu Land unterschiedlich geregelt sein. Informieren Sie sich über die in Ihrem Land gültigen Bestimmungen.

Die Art der Montage mit dem Gummiring und das Design der NightMare und des PCS sind sowohl in Europa als auch in den USA patentrechtlich geschützt!

**Lupine Lighting Systems
Altdorfer Str. 17
D-90559 Burgthann
Fon: 0049 91 83 902310
Fax: 0049 91 83 902315
e-mail: info@lupine.de
net: www.lupine.de**