

Gebrauchsanweisung

Inhaltsverzeichnis

Hardware und Kontrollfunktionen.....	
Basisstation Vorderseite	5
Seitenwand	7
Transmitter	8
Verbindungs- und Synchronisierungsprozess.....	
Synchronisierung der Transmitter mit der Basisstation	9
Verwendete Frequenzen.....	9
Fechten	
Platzierung und Ausrichtung der Transmitter.....	11
Kalibrierung.....	11
Fechtbahnerkennung.....	11
Tests	12
Laden und Stromzufuhr	
Basisstation-Akku.....	13
Transmitter-Akku	13
Externe Trefferanzeige.....	13
Problemlösung	

Bitte lesen Sie die Schnell-Start-Anleitung für eine kommentierte Beschreibung aller Systemfunktionen und eine Übersicht, wie Sie mit dem Fechten loslegen können.

Bitte lesen Sie diese Gebrauchsanweisung sorgfältig und bewahren Sie sie für die Zukunft auf.

Grundlagen des kabellosen Fechtens

- Um die Basisstation einzuschalten, drücken Sie den Startknopf links auf der Frontseite.
- Um losfechten zu können, muss auf jeder Seite der Basisstation ein Transmitter synchronisiert werden.
- Dazu führen Sie bei eingeschalteter Basisstation die untere Seite des ebenfalls eingeschalteten Transmitters nach unten zur Basis-Station in die Nähe der Antenne. Auf jeder Seite der Basis-Station befindet sich ein Infrarot-Sensor, der jedes Objekt auf der betreffenden Antennenseite erkennt. Auf beliebige Objekte in der Nähe reagiert die Basis-Station mit einem gelben Licht, welches einen Verbindungsversuch anzeigt. Wenn ein eingeschalteter Transmitter in Reichweite ist, wird dieser sich erfolgreich synchronisieren und das Licht wechselt seine Farbe zu blau.
- Sobald sich Transmitter und Basisstation synchronisiert haben, leuchtet die grüne Verbindungsanzeige auf der rechten oder linken Seite der Basisstation auf und gibt dadurch an, welcher Seite der Fechtbahn der Transmitter zugeordnet ist.
- Sobald ein Transmitter einmal mit einer Basisstation synchronisiert wurde, verbindet er sich in Zukunft automatisch mit der Basisstation und bringt die grüne Anzeige zum Aufleuchten, sobald beide Elemente eingeschaltet sind. Sie müssen Ihre Transmitter nicht jedes Mal neu synchronisieren, wenn Sie fechten wollen.
- Es ist kein Fechten möglich, wenn nicht auf jeder Seite der Basisstation ein Transmitter synchronisiert ist.
- Stellen Sie sicher, dass der Transmitter in Ihrer Hosentasche mit dem Antennensymbol nach außen platziert ist. Nur so kann die Verbindung korrekt aufrechterhalten werden. Der Transmitter muss sich in unmittelbarer Nähe Ihres Körpers in einer eng anliegenden Tasche befinden und darf auf keinen Fall zu lose, etwa in der Seitentasche eines Jogging-Anzugs, verstaut sein. Wenn der Abstand zwischen Transmitter und Ihrem Körper **mehr als einen Zentimeter** beträgt, funktioniert das System nicht richtig.
- Wählen Sie aus, mit welcher Waffe Sie fechten, indem Sie den Schalter rechts auf der Vorderseite der Basis-Station drücken.

- Danach müssen Sie über den Schalter auf der Seite der Basisstation angeben, ob Sie auf einer Metallbahn fechten oder nicht. Halten Sie diesen einige Sekunden gedrückt um zwischen den Einstellungen “Metallbahn an” (kleines grünes Licht leuchtet) und “Metallbahn aus” (kleines grünes Licht aus) hin und her zu wechseln. Dies muss auf jeden Fall korrekt angegeben werden.

Für das Säbelfechten ist die Einstellung „Metallbahn an“ deaktiviert.

- Für Florett und Degen müssen Sie das System kalibrieren, bevor Sie fechten. Dies ist jedes Mal nötig, wenn Sie einen Ausrüstungsgegenstand auswechseln oder sich ein neuer Fechter anschließt. Im Florett- oder Degenmodus werden alle Treffer nur blau angezeigt, solange Sie das System nicht kalibriert haben.
- Zur Kalibrierung im Florett-Modus müssen Sie dreimal auf die gegnerische Trefffläche stoßen; das gleiche gilt natürlich auch für Ihren Gegner. Im Degenmodus wird auf die Glocke anstatt auf die Trefffläche gestoßen. Sobald das System erfolgreich kalibriert ist, erlischt die blaue Lampe und Sie können mit dem Fechten loslegen.
- Nach jedem Wechsel des Gegners oder dem Austausch eines Ausrüstungsgegenstands müssen Sie das System neu kalibrieren. Dazu müssen sie **irgendeines der drei Elemente des Meldersystems** kurzzeitig ausschalten. Der einfachste Weg ist es, einen der Transmitter kurz auszuschalten, was Sie mit ein wenig Übung auch erledigen können, ohne ihn aus der Tasche zu nehmen. Bevor Sie weiterfechten, wird dann eine Neukalibrierung initialisiert.
- Für Säbel ist keine Kalibrierung erforderlich, doch Sie müssen sicherstellen, dass bei dem Fechter mit der grünen Lampe das Hilfsverbindungskabel zwischen Transmitter und Körperkabel eingesteckt ist.
- Drücken Sie im Florett oder Degen auf keinen Fall die Spitze nur mit der unbewaffneten Hand ein, um das System zu kalibrieren und lassen Sie das auch nicht Ihren Gegner oder Dritte tun. **Auf bloßer Haut registrierte Treffer sind nicht zuverlässig und stören die Kalibrierung.**
- Testen Sie immer auf dem Boden, Ihrem Fuß oder der gegnerischen Trefffläche. Wenn Sie bloße Haut treffen, kann eine farbige oder eine weiße oder auch gar keine Lampe aufleuchten. Dies bedeutet nicht, dass das System defekt ist.
- Berühren Sie beim Testen Ihre Waffe nicht mit der waffenfreien Hand und lassen Sie auch nicht zu, dass Ihr Gegner oder ein Dritter, beispielsweise der Kampfrichter, Ihre Waffe hält. **Klingenberührung bringt die Trefferverarbeitung durcheinander und kann die Kalibrierung stören.**

Hardware und Kontrollfunktionen

Basisstation Vorderseite



A) Einschaltknopf und Ladestandanzeige

Zum Einschalten drücken.

Rotes Blinklicht	Akku weniger als 10% geladen
Rotes Dauerlicht	Akku weniger als 30% geladen
Oranges Dauerlicht	Akku weniger als 50% geladen
Grünes Dauerlicht	Akku mehr als 50% geladen

Wir empfehlen, die Basisstation nicht an das Ladegerät anzuschließen, bevor der Ladestand unter 10% gesunken ist. Dadurch verlängert sich die Lebensdauer des Akkus.

B) Lautstärkeknopf

Drücken, um zwischen Stummschaltung, niedriger, mittlerer und hoher Lautstärke hin- und herzuwechseln.

C) Waffenauswahl

Drücken, um die Waffe zu wechseln.

D) Näherungssensor und Verbindungsanzeige links

Dieser Näherungssensor erkennt Transmitter, die links von der Antenne platziert werden. Sobald der Transmitter mit der Basisstation verbunden ist, leuchtet das grüne Licht.

E) Näherungssensor und Verbindungsanzeige rechts

Wie oben beschrieben, nur dass die Angaben für den rechts aufgestellten Fechter gelten.

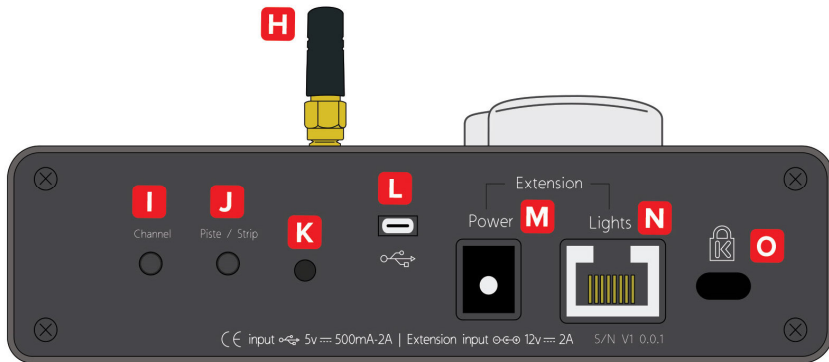
F) Trefferanzeige

Hierbei handelt es sich um die Haupt-Trefferanzeige, allerdings leuchten die Lampen darüber hinaus gelb auf, wenn sich ein Gegenstand in Nähe der Antenne befindet und blau, wenn ein Transmitter erfolgreich mit der Basisstation synchronisiert wurde.

G) Hellorange Blockierungsanzeige

Diese Lampe leuchtet hellorange auf, wenn ein Fechter seine E-Weste mit der eigenen Waffe berührt.

Seitenwand



H) Antenne

Wird zum Versand eingedreht um sicherzustellen, dass sie fest sitzt.

I) Frequenzwahl

Diesen Knopf benötigen Sie nur im Falle von Frequenzstörungen, wenn das System nicht korrekt arbeitet. Halten Sie den Knopf gedrückt, um zum nächsten Frequenzkanal zu wechseln.

J) Bahn- bzw. Bodenauswahl

Schalten Sie den Fechtbahnmodus an, wenn Sie auf einer Metallbahn fechten und schalten Sie ihn ab, wenn Sie auf normalem Boden fechten.

K) Grüne Kontrollleuchte für LED-Bahnen

Leuchtet dauerhaft grün, wenn der Bodensensor eingeschaltet ist bzw. leuchtet nicht, wenn dieser abgeschaltet ist.

L) Mikro-USB Ladeanschluss

Passend für einen Standard-Mikro-USB-Anschluss (Nennspannung 5 Volt) und kompatibel mit den meisten Handy- und Tablet-Ladegeräten.

M) Stromanschluss für externe Trefferanzeige

Wenn Sie zusätzliche bzw. externe Lampen zur Trefferanzeige verwenden möchten, benötigen Sie einen separat erhältlichen Strom-Adapter.

N) Anschluss für externe Trefferanzeige

Überträgt die Lichtsignale von der Basisstation auf einen externen Melder.

O) Stecker für Kensington Schloss

Sie können Ihre Basisstation über ein Standard-Kensington-Schloss für Laptops gegen Diebstahl sichern. Beachten Sie allerdings, dass die Seitenwand der Basisstation

abgeschraubt werden kann; das Schloss wird also einen unerschrockenen Dieb nicht von seinem Vorhaben abbringen.

Transmitter



A) Einschaltknopf mit integrierter LED-Leuchte.

Die LED-Lampe leuchtet, wenn der Transmitter eingeschaltet ist (vorausgesetzt, dieser ist geladen). Wir empfehlen, den Transmitter erst aufzuladen, wenn das rote Blinklicht erscheint. Zu diesem Zeitpunkt sollte das Gerät trotzdem noch einige Stunden zum Fechten einsetzbar sein.

Rotes Blinklicht	weniger als 10% Ladestand
Rot	weniger als 30% Ladestand
Grün	mehr als 30% Ladestand

B) Körperkabel-Stecker

Stecken Sie hier Ihr Körperkabel ein, so wie Sie es normalerweise mit der Bodenrolle verbinden würden.

C) Antennenseite

WICHTIG: Die Antennenseite des Transmitters muss immer von Ihrem Körper abgewandt sein, während sich die andere Seite mit dem Leon-Paul-Logo nicht mehr als 5mm von Ihrem Körper entfernt befinden darf. Am besten stellen Sie dies sicher, indem Sie den Transmitter in der rückseitigen Tasche Ihrer Fechthose so platzieren, dass das Leon-Paul-Logo zu Ihnen zeigt und das Antennensymbol nach hinten gerichtet ist.

D) Mikro-USB-Ladestecker

Geeignet für ein Standard-Mikro-USB-Ladegerät und kompatibel mit den meisten Modellen für Handys und Tablets.

Detaillierte Funktionsübersicht

Verbindungs- und Synchronisierungsprozess

Synchronisierung der Transmitter mit der Basisstation

Die Transmitter müssen vor Gebrauch mit der Basisstation synchronisiert werden. Um dies zu tun, schalten Sie den Transmitter über den Schalter neben dem dreipoligen Körperkabel-Stecker ein und führen Sie ihn bei ebenfalls eingeschalteter Basisstation hinunter zu einer Seite der Antenne an der Basisstation. Die Basisstation erkennt daraufhin den Transmitter und das gelbe Licht leuchtet auf. Danach wird sich der Transmitter mit der Basisstation synchronisieren, was bis zu zehn Sekunden dauern kann. Sobald die Synchronisierung abgeschlossen ist, wechselt das gelbe Licht seine Farbe zu blau.

Danach scheint die grüne Verbindungsanzeige an der Basisstation auf und leuchtet solange konstant, wie die beiden Elemente miteinander verbunden sind. Wenn einmal eine Synchronisierung stattgefunden hat, ist der Transmitter auch in ausgeschaltetem Zustand mit dieser Basisstation verknüpft und verbindet sich automatisch wieder, sobald beide Teile wieder eingeschaltet sind. **Sie müssen die Transmitter zum Fechten nicht jedes Mal neu synchronisieren.** Sobald ein anderer Transmitter mit derselben Seite der Basisstation synchronisiert wird, überschreibt er den vorherigen.

Verwendete Frequenzen

Bitte beachten Sie: Sie müssen die Frequenz eigentlich nur dann wechseln, wenn Sie Probleme mit dem System haben. Kabelloses Fechten nutzt dasselbe, für allgemeine Nutzung zugelassene 2.4-Ghz-Frequenzband wie die meisten anderen kabellosen Apparate, z.B. Wi-Fi-Router oder Bluetooth-Geräte. Dies bedeutet, dass das System weltweit ohne Einzel-Frequenz-Zuteilung genutzt werden kann. Das System bietet 16 verschiedene Frequenzen an, doch zahlreiche kabellose Fecht-Meldersysteme können auf einer Frequenz benutzt werden. Selbst wenn 20 oder mehr kabellose Melder dieselbe Frequenz verwenden, sollten Sie keinerlei Funktionseinschränkungen bemerken.

Wenn Ihr Meldersystem anscheinend nicht korrekt funktioniert, kann dies auf Radio-Frequenz-Interferenzen zurückzuführen sein. Um die verschiedenen Frequenz-Kanäle zu durchlaufen, halten Sie den Frequenzkanal-Knopf gedrückt; die Anzeigelampe wandert dann durch die Kanäle. Sobald alle 16 durchlaufen sind, startet das System wieder bei Kanal 1. Alle fabrikneuen Meldersysteme sind standardmäßig auf Kanal 1 eingerichtet. Um zu überprüfen, welchen Kanal Sie gerade nutzen, drücken Sie den Frequenz-Kanal-Knopf auf der rechten Seite der Basisstation. Dass Sie Kanal 1

verwenden, wird durch die kleine hellorange Anzeigelampe unter der Trefferanzeige auf der linken Seite der Basisstation angezeigt. Die weiteren Frequenz-Kanäle sind wie folgt vergeben:

Kanal	Anzeigelampe	Kanal	Anzeigelampe
1	hellorange links	9	Verbindung grün links
2	Akkuanzeige rot	10	Verbindung grün rechts
3	Akkuanzeige orange	11	Treffer grün links
4	Akkuanzeige grün	12	Treffer grün links + hellorange links
5	Florett rot	13	Treffer grün links + Akkuanzeige rot
6	Degen orange	14	Treffer grün links + Akkuanzeige orange
7	Säbel grün	15	Treffer grün links + Akkuanzeige grün
8	hellorange rechts	16	Treffer grün links + Florett rot

Top-Empfehlung:

Wenn alle von Ihnen verwendeten Basisstationen auf denselben Kanal eingerichtet sind, erfolgt die Synchronisierung der Transmitter deutlich schneller. Wenn Sie einen Transmitter mit einer Basisstation verknüpfen wollen, prüft dieser zunächst die letztbenutzte Frequenz und durchläuft dann erst die restlichen 15 Kanäle. Auf diese Weise erfolgt bei der gleichen Frequenzschaltung die Synchronisierung nahezu unmittelbar, wenn Sie von einer Fechtbahn auf die nächste wechseln. Wenn die Basisstation dagegen alle Kanäle durchsuchen muss, kann dies fünf bis zehn Sekunden dauern. Wir empfehlen daher, dass Sie alle Ihre Basisstationen auf denselben Frequenzkanal einrichten, außer Sie haben mehr als 20 kabellose Melder.

Fechten

Platzierung und Ausrichtung der Transmitter

Der Transmitter muss mit dem "Wireless"-Logo nach außen gerichtet verwendet werden. Dies dient dazu, Interferenzen zu vermeiden, da sich die Antenne auf dieser Seite befindet. Der Transmitter muss eng am Körper getragen werden, was die hintere Tasche Ihrer Fechtthose zum idealen Ort macht. Ein Transmitter, der in einer lockeren Jogginghose oder sehr weiten Fechtthosen verstaut ist, funktioniert nicht richtig! Wenn Ihre Tasche zu klein für den Transmitter ist oder Sie eine Hose ohne Taschen tragen, gibt es Transmitter mit Clip, um den Transmitter an Ihrem Hosenbund zu befestigen.

Kalibrierung

Sowohl für Florett- als auch Degenfechten muss das System kalibriert werden.

Wichtiger Hinweis: Es ist unerlässlich, dass Sie das System jedes Mal neu kalibrieren, wenn Sie entweder den Gegner wechseln oder ein Teil Ihrer Ausrüstung, zum Beispiel ein Körperkabel oder Ihre Waffe, austauschen. Der schnellste Weg, eine Neukalibrierung herbeizuführen, ist das Aus- und Wiedereinschalten von einem der beiden Transmitter. Mit etwas Übung werden Sie dies sogar schaffen, ohne den Transmitter aus Ihrer Hosentasche nehmen zu müssen.

Wenn Sie das System einschalten und zwei Transmitter synchronisieren, leuchtet bei einem etwaigen Treffer die Haupttrefferanzeige blau auf, um anzuzeigen, dass eine Kalibrierung notwendig ist. Es ist dann unerlässlich, dass Sie nur korrekte Kalibrierungsaktionen durchführen, d.h. im Florett Treffer auf die Trefffläche oder im Degen auf die Glocke setzen. Sie sollten keine anderen Treffer auslösen, vor allem nicht dadurch, dass Sie die Spitze Ihrer Waffe mit der unbewaffneten Hand eindrücken; sonst übermitteln Sie dem System falsche Kalibrierungsdaten. Das System sollte nach dem dritten Treffer automatisch kalibrieren und das blaue Licht auf der erfolgreich kalibrierten Seite erlöschen. Wenn Sie eine defekte Waffe verwenden, dann können möglicherweise keine gültigen Kalibrierungsdaten übertragen werden. Dass Ihre Waffe defekt ist, können Sie daran erkennen, dass Sie mehr als die üblichen drei Treffer zur Kalibrierung benötigen. Nach insgesamt sechs Treffern durch eine fehlerhafte Waffe greift das System auf Standard-Kalibrierungseinstellungen zurück und das blaue Licht erlischt. Sie können dann auf jeden Fall fechten, doch der Melder könnte unzuverlässig arbeiten.

Fechtbahnerkennung

Es ist wichtig, den richtigen Modus auszuwählen, denn wenn Sie mit ausgeschalteter

Fechtbahnerkennung auf einer Fechtbahn fechten oder umgekehrt auf einem nicht-leitenden Untergrund fechten, während sie eingeschaltet ist, sinkt die Zuverlässigkeit des Meldersystems. Drücken Sie den Knopf auf der linken Seite, sodass die grüne Fechtbahnanzeige aufleuchtet, um die Fechtbahnerkennung einzuschalten; wenn die grüne Fechtbahnanzeige nicht leuchtet, ist die Fechtbahnerkennung deaktiviert.

Wichtiger Hinweis: Wenn Sie sehr stark schwitzen, können bei der korrekten Trefferunterscheidung möglicherweise Schwierigkeiten auftreten. Für das Degenfechten empfehlen wir, dass Sie Ihren Handschuh regelmäßig waschen, um Salzablagerungen zu entfernen. Beim Florettfechten kann es vorkommen, dass das drahtlose System, wenn Sie komplett nassgeschwitzt sind, unzuverlässig wird und Treffer außerhalb der gültigen Trefffläche/E-Weste anzeigt, wie es auch bei einem traditionell verkabelten Melder der Fall ist. Genau wie für verkabeltes Fechten sollte Ihre Ausrüstung einigermaßen trocken und in gutem Zustand sein, damit das kabellose System korrekt funktioniert.

Tests

Kabelloses Fechten ist grundlegend anders als traditionelles Fechten mit Bodenrollen und -kabeln, sodass manche Phänomene bei einer traditionellen verkabelten Melderanlage nicht so auftreten wie mit Ihrem neuen kabellosen Melder.

Folgende Unterschiede können sich im Gebrauch zeigen:

Beim Florettfechten kann ein Treffer auf Ihre eigene Hand eine farbige Trefferanzeige anstelle einer weißen Lampe auslösen. Es handelt sich hier um den gleichen Effekt wie beim traditionellen, verkabelten Degenfechten, der als unproblematisch anzusehen ist. Um dem abzuweichen, sollten Sie vermeiden, Ihre eigene Hand zu treffen. Oder tragen Sie einen Fechthandschuh auch an der unbewaffneten Hand, wenn Sie absolut auf Nummer sicher gehen wollen. .

Es stört die für das kabellose Fechten nötigen Messprozesse und kann die korrekte Trefferanzeige durcheinanderbringen, wenn Sie Ihre Waffe oder die Waffe Ihres Gegners in der unbewaffneten Hand halten oder eine dritte Person, zum Beispiel den Obmann, Ihre Waffe halten lassen.

Wenn Sie die Funktionsfähigkeit des Systems überprüfen wollen, führen Sie bitte eine normale Fechtaktion aus (Stoß auf die Trefffläche, außerhalb der Trefffläche, Bahn oder Boden).

Laden und Stromzufuhr

Voll aufgeladen sollte die Betriebsdauer der Basisstation ca. 50 Stunden betragen; die der Transmitter etwa 35 Stunden.

Sowohl die Basisstation als auch die Transmitter können über beliebige Standard-Mikro-USB-Anschlüsse aufgeladen werden; Sie sollten die meisten Handy- oder Tablet-Ladegeräte verwenden können und es ist sogar möglich, über einen aktiven USB-Port am Computer zu laden.

Zwar werden die verwendeten Hochleistungsakkus am besten über Nacht aufgeladen, doch wenn Sie auf die Schnelle eine Nachladung brauchen, sollten Sie pro Lademinute in etwa vier Minuten mehr fechten können.

Wir empfehlen, dass Sie den Akkustand vor erneutem Laden auf unter 10% sinken lassen. Dies verlängert die Lebensdauer Ihres Akkus.

Basisstation-Akku

Grün: 100 - 50% Ladestand
Orange: 49 - 30% Ladestand
Rot: 29 - 10% Ladestand
Rotes Blinklicht: <10% Ladestand

Der Mikro-USB-Anschluss befindet sich rechts an der Basis-Station. Während des Ladeprozesses blinkt die Akkuanzeige rot; sobald der Akku vollständig geladen ist, wechselt die Anzeige zu grün.

Transmitter-Akku

Das Licht am Schalter zeigt in eingeschaltetem Zustand den aktuellen Ladestand. Grün zeigt an, dass der Ladestand mehr als 30% beträgt; rot, dass er weniger als 30% beträgt und unter 10% Ladung blinkt das Licht rot.

Während des Ladeprozesses blinkt das Licht solange rot, bis der Akku komplett geladen ist; daraufhin wechselt die Anzeige zu grün.

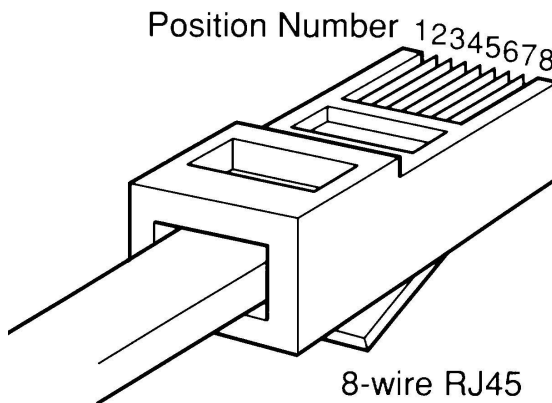
Externe Trefferanzeige

Um eine externe Trefferanzeige über die Basisstation mit Strom zu versorgen, benötigen Sie ein separates Stromkabel, das Sie seitlich an der Basisstation einstecken. Es handelt sich um ein 12-Volt-2-Ampere-Kabel, das separat erworben werden kann. Der Ausgang für die externe Trefferanzeige ist für den Betrieb mit Leon-Paul Hochlampen oder Repeatern entwickelt, wie sie gemeinhin in vielen fest

installierten Fechtbahnsystemen Verwendung finden. Mit geeigneten Adapters kann das System auch mit einigen anderen externen Trefferanzeigen-Systemen genutzt werden.

Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei nicht um einen Datenübertragungsport handelt. Stecken Sie ihn nicht in einen Stromschalter, Router, Computer oder jegliches andere technische Gerät.

RJ45 Stecker Ausgangssignale



Kontakt	Ausgangssignal
1	Grün
2	Rot
3	Weiß (Seite der grünen Lampe)
4	Weiß (Seite der roten Lampe)
5	Gelb (Seite der grünen Lampe)
6	Gelb (Seite der roten Lampe)
7	+12v
8	+12v

Problemlösung

Eine Seite kalibriert nicht.	Sind wirklich beide Transmitter eingeschaltet und mit der Basis-Station synchronisiert? An der Basisstation sollte auf beiden Seiten der Antenne die grüne Verbindungsanzeige leuchten.
Zur Kalibrierung sind mehr als drei Stöße nötig.	Ihre Waffe oder Ihr Körperkabel sind defekt und haben zu hohen Widerstand. Nach sechs Stößen wird die Basis-Station auf Standard-Kalibrierungseinstellungen zurückgreifen und Sie können losfechten; das System kann jedoch unzuverlässig sein. Überprüfen Sie Waffe und Kabel auf zu hohen Widerstand.
Beim Florettfechten löst ein Treffer auf die waffenfreie Hand eine farbige Lampe aus.	Dies ist bei diesem kabellosen Meldersystem normal. Wenn Sie dies verhindern möchten, können Sie an der waffenfreien Hand ebenfalls einen Handschuh tragen.

Technische Daten

Basisstation	
Abmessungen L/B/H	170mm/130mm/65mm (bis zur Antennenspitze) – 6.5in/5in/2.5in
Gewicht	539g – 1lb 3oz
Akku	5200mAh 3.7V
Akkulaufzeit	50 Stunden
Stromversorgung	Mikro-USB 5V 500mA
Transmitter	
Abmessungen L/B/H	125mm/80mm/35mm – 5in/3 1/4in/1 1/4in
Gewicht	160g – 5.6oz
Akku	3200mAh 3.7V
Akkulaufzeit	35 Stunden
Stromversorgung	Mikro-USB 5V 500mA
Melderset mit Verpackung	
Abmessungen L/B/H	190mm/190mm/75mm – 7.5in/7.5in/3in
Gewicht	1083g – 2lbs 6 oz
Allgemein	
Radiofrequenz	2,4-GHz-ISM-Band nach IEEE 802.15.4
Sicherheitsprotokoll	proprietär verschlüsselt