



d-ball



Elektronický vyhazovač míčků | Návod k použití
Elektronischer Ballauswerfer | Bedienungsanleitung
Electronic ball launcher | User manual
Lanzador de pelotas electrónico | Manual de usuario
Lanceur de balles électronique | Manuel d'utilisation
Elektronikus labdakilövő | Használati útmutató
Lanciapalle elettronico | Manuale utente
Elektroniczny wyrzutnik piłek | Instrukcja obsługi
Elektronický odpaľovač loptičiek | Návod na použitie



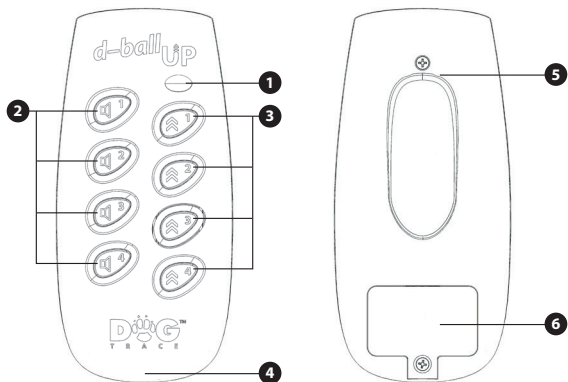
More
languages
ONLINE



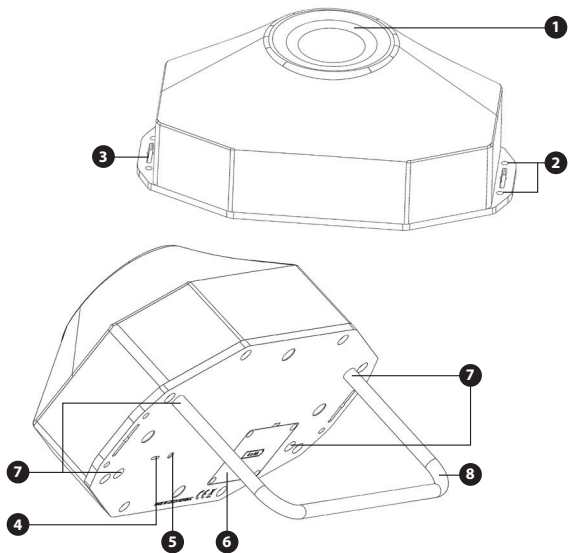
CZ a SK
ONLINE

PRODUCT DESCRIPTION

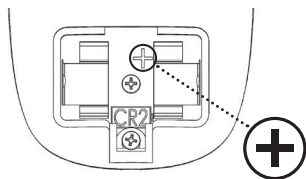
1. Remote control – chapter 6.1



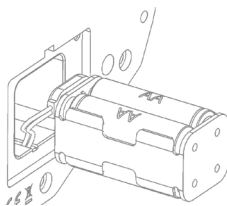
2. Ball launcher – chapter 62: 8.2



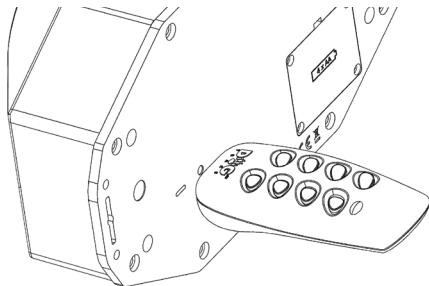
3. Battery polarity – chapter 7.1



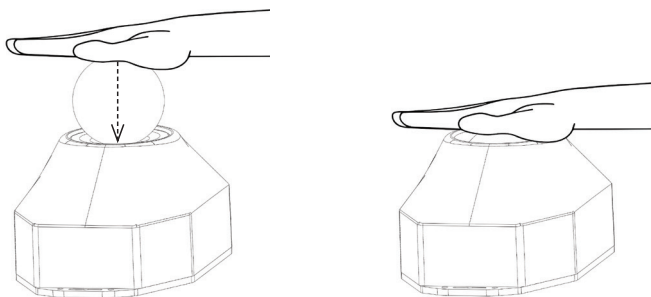
4. Inserting batteries into the launcher – chapter 8.1



5. Launcher on/off – chapter 8.3: 8.4



6. Launcher stretching – chapter 9.1



OBSAH

1. Prohlášení o shodě	5
2. Důležitá upozornění	5
3. ECMA	5
4. Úvod	5
5. Obsah balení	5
6. Popis zařízení	6
6.1 Dálkový ovladač	6
6.2 Vyhazovač míčků	6
7. Příprava dálkového ovladače	6
7.1 Vložení (výměna) baterie do ovladače	6
7.2 Kontrola stavu baterie v ovladači	6
8. Příprava vyhazovače míčků	6
8.1 Vložení (výměna) baterií do vyhazovače	6
8.2 Kontrola stavu baterie ve vyhazovači	6
8.3 Zapnutí/vypnutí vyhazovače	7
8.4 Párování dálkového ovladače s vyhazovačem	7
9. Základy použití vyhazovače míčků	7
9.1 Natahování vyhazovače	7
9.2 Funkce dálkového ovladače	7
10. Pro nejlepší výsledky	8
10.1 Maximální dosah dálkového ovladače	8
11. Poradce při potížích	8
12. Údržba	8
13. Technické údaje	8
Záruční list	58

Používání
d-ball UP



1. PROHLÁŠENÍ O SHODĚ



Výrobce VNT electronics s.r.o. prohlašuje, že Elektronický vyhazovač míčků Dogtrace d-ball UP je v souladu se směrnicí Rady Evropy 2014/53/EU a odpovídá všem platným normám. Více na www.dogtrace.com.

2. DŮLEŽITÁ UPOZORNĚNÍ

- Před použitím pečlivě prostudujte návod k použití. Návod uschovejte pro případné budoucí použití.
- **Nevkládejte prsty, nebo jinou část těla do otvoru určeného pro míček - MOHLO BY DOJÍT K VÁŽNÉMU ZRANĚNÍ!**
- Natahování vyhazovače provádějte pouze pomocí míčku.
- Obsluha vyhazovače míčků je povolena pouze osobám starším 18 let.
- Nepokládejte dálkový ovladač do blízkosti předmětů citlivých na magnetické pole, mohlo by dojít k jejich trvalému poškození.
- Baterie v dálkovém ovladači a vyhazovači je nutné vyměnit každé dva roky, a to i v případě, že zařízení nebylo dlouhodobě používáno. Nikdy nenechávejte v zařízení vybitou baterii – mohla by zničit vaše zařízení.
- Použité baterie zlikvidujte na místě k tomu určeném.
- Osoba s přístrojem pro podporu srdeční činnosti (kardiostimulátor, defibrilátor) musí dbát příslušných preventivních opatření. D-ball UP vyzařuje určité statické magnetické pole.

3. ECMA

Společnost VNT electronics s.r.o. je aktivním členem asociace ECMA (Electronic Collar Manufacture Association), která zastřešuje nejvyšší výrobce elektronických vycvikových pomůček pro psy. Cílem všech členů asociace je vyvíjet a vyrábět kvalitní a spolehlivé tréninkové systémy, které respektují bezpečí zvířete. Více na www.dogtrace.com nebo na www.ecma.eu.com.



4. ÚVOD

D-ball UP je dálkově ovládaný vyhazovač míčků, který slouží pro vycvik služebních psů, agility i běžný vycvik. Očekávání „živé“ odměny v podobě vystřeleného míčku, psa motivuje k rychlejšímu a přesnějšímu plnění úkolů, které takto vykonává s radostí. Po provedeném cviku pes obdrží odměnu jen v případě, že si ji zaslouží.

Míček je odpalován z přístroje pomocí dálkového ovladače na vzdálenost až 200 m a do výšky až 3 m. Pokud je vyhazovač upevněn pomocí přiloženého popruhu do svislé polohy, nebo podepřen kovovou podpěrou do šikmé polohy, dostřel může dosahovat až 6 m. Nízký profil d-ball UP (105 mm) umožňuje snadné maskování. Dálkovým ovladačem je možné ovládat až 4 vyhazovače a lze kombinovat s podavači míčků d-balls. Vhodné pro vycviková střediska i domácí použití.

5. OBSAH BALENÍ

- Dálkový ovladač
- Vyhazovač míčků
- Lithiová baterie CR2 3V
- Alkalická baterie AA 1.5V - 4 ks
- Popruh pro zavěšení vyhazovače
- Míček
- Kolík pro připevnění vyhazovače k zemi – 2 ks
- Kovová podpěra – vyhazování míčku do dálky
- Šňůrka pro zavěšení ovladače na krk
- Návod a záruční list

Příslušenství naleznete na e-shopu www.dogtrace.com

6. POPIS ZAŘÍZENÍ

6.1 Dálkový ovladač (obrázek 1 na str. 2)

1. Indikační kontrolky
2. Tlačítka akustického signálu pro vyhazovač 1 až 4
3. Tlačítka vyhození míčku pro vyhazovač 1 až 4
4. Integrovaný magnet pro zapnutí/vypnutí vyhazovače
5. Otvor pro provlečení šňůrky na krk
6. Kryt bateriového prostoru

6.2 Vyhazovač míčků (obrázek 2 na str. 2)

1. Prostor pro vložení míčku
2. Otvory pro připevnění vyhazovače kolíkem k zemi
3. Oko pro provlečení popruhu k zavěšení vyhazovače
4. Indikační kontrolky
5. Červený terčík – místo pro přiložení magnetu – vypnutí/zapnutí vyhazovače
6. Kryt bateriového prostoru
7. Otvory pro zasunutí kovové podpěry
8. Kovová podpěra

7. PŘÍPRAVA DÁLKOVÉHO OVLADAČE

7.1 Vložení (výměna) baterie do ovladače

1. Na zadní straně vyšroubujte křížovým šroubovákem šroubek krytu bateriového prostoru a opatrně odklopte.
2. Vložte novou baterii CR2 3V ve správné polaritě. Polarita je vyznačena v bateriovém prostoru (obr. 3 na str. 3).
3. Vložte zpět kryt bateriového prostoru a zašroubujte šroubek přiměřenou silou.
4. Po vložení baterie je ovladač stále v pohotovostním režimu - nelze vypnout.

7.2 Kontrola stavu baterie v ovladači

Vybitá baterie je indikována červenou kontrolkou při stisku libovolného tlačítka. Když baterie zeslábně, výkonnost (radiový dosah) ovladače se snižá. V případě, že je baterie vybitá, vložte do ovladače novou lithiovou baterii typu CR2 3V.

UPOZORNĚNÍ: Po výměně baterie je pro správnou indikaci baterie nutné dvakrát stisknout libovolné tlačítko na ovladači.

TIP: Baterie jde snáze vyndat pomocí malého šroubováku, který zasunete opatrně pod její hranu.

8. PŘÍPRAVA VYHAZOVAČE MÍČKŮ

8.1 Vložení (výměna) baterií do vyhazovače

1. Na spodní straně vyhazovače vyšroubujte křížovým šroubovákem čtyři šroubky krytu bateriového prostoru (označeno symbolem baterie).
2. Vysuňte bateriový držák.
3. Vložte čtyři alkalické baterie typu AA ve správné polaritě (polarita je vyznačena na bateriovém držáku).
4. Zasuňte bateriový držák zpět – bateriový držák musí být správně otočený (obr. 4 na str. 3).
5. Zkontrolujte správné usazení pryžového těsnění v drážce víčka bateriového prostoru. Dbejte na čistotu těsnění.
6. Vložte zpět kryt bateriového prostoru a zašroubujte přiměřenou silou všechny čtyři šroubky. Kontrola stavu baterií ve vyhazovači.

8.2 Kontrola stavu baterie ve vyhazovači

Pro kontrolu stavu baterií slouží blikající indikační kontrolky na spodní straně vyhazovače (obr. 2/4 na str. 2).

- Nabitá baterie – v zapnutém stavu bliká zelená kontrolka.
- Baterie je slabá – v zapnutém stavu bliká současně zelená a červená kontrolka. V případě, že jsou baterie vybité, vložte do vyhazovače nové alkalické baterie typu AA.

8.3 Zapnutí/vypnutí vyhazovače

K zapnutí/vypnutí vyhazovače se používá magnetický spínací systém, který se aktivuje přiložením magnetu (obr. 5 na str. 3). Magnet je uložen ve spodní části dálkového ovladače.

Zapnutí:

1. Přiložte spodní část dálkového ovladače k červenému kulatému terčíku na spodní straně vyhazovače (obr. 5 na str. 3) – rozsvítí se červená indikační kontrolka, následně zelená kontrolka.
2. Po rozsvícení zelené kontrolky oddalte dálkový ovladač od vyhazovače. Kontrolka bude zeleně blikat.

Vypnutí:

1. Přiložte spodní část ovladače k terčíku na vyhazovači stejně jako při zapnutí.
2. Po rozsvícení červené kontrolky ovladač oddalte – vyhazovač se vypne a kontrolky přestanou blikat.

DŮLEŽITÉ: Při zapínání vyhazovače stačí přiložit dálkový ovladač k červenému terčíku vyhazovače přibližně na 1 sekundu. Pokud budete držet ovladač u terčíku déle než 5 sekund, přejde vyhazovač do režimu párování ovladače s vyhazovačem. Pokud k tomu dojde, postupujte podle kapitoly 8.4.

UPOZORNĚNÍ: Pro prodloužení životnosti baterií je nutné vyhazovač míčků po skončení výcviku vždy vypnout. Pokud vyhazovač nebo ovladač delší dobu nepoužíváte, doporučujeme baterie zcela vyjmout.


8.4 Párování dálkového ovladače s vyhazovačem (obrázek 5 na straně 3)

Každý dálkový ovladač má své radiové operační kódy. Aby dálkový ovladač komunikoval s vaším vyhazovačem, musí se spolu spárovat. Při koupi nové sady je ovladač s vyhazovačem spárován. Spárování se provádí v případě, že chcete k vašemu ovladači spárovat další vyhazovače nebo podavače míčků.

DŮLEŽITÉ: Před párováním dálkového ovladače a vyhazovače se ujistěte, že nikdo jiný nepoužívá svůj d-ball ve vaší blízkosti. Váš vyhazovač by mohl přijmout kód jiného ovladače. Tím by ovládal váš vyhazovač někdo jiný. Pokud se toto stane, znovu spárujte svůj vyhazovač se svým ovladačem.

Postup párování

Před začátkem párování vypněte vyhazovač míčků (nebliká žádná indikační kontrolka). Nenatahujte vyhazovač před párováním – nebezpečí úrazu!

1. Přiložte spodní stranu ovladače k červenému terčíku na spodní straně vyhazovače na dobu 5 sekund. Rozsvítí se červená indikační kontrolka, následně zelená kontrolka.
2. Po uplynutí 5 sekund zablíkají čtyřikrát současně obě indikační kontrolky a následně bude blikat střídavě zelená a červená kontrolka.
3. Oddalte dálkový ovladač od vyhazovače.
4. Na ovladači stisknete tlačítko akustického signálu  (1. až 4. pozici podle toho, na kterou chcete daný vyhazovač spárovat).
5. Úspěšné spárování je indikováno dlouhým pípnutím vyhazovače.



9. ZÁKLADY POUŽITÍ VYHAZOVAČE MÍČKŮ

9.1 Natahování vyhazovače (obrázek 6 na straně 3)

1. Položte míček na odpalovací miskou
2. Dlaní ruky stlačte míček až do dolní polohy vyhazovače

UPOZORNĚNÍ: Natahování vyhazovače provádějte pouze pomocí míčku. Nevkládejte do nataženého vyhazovače prsty nebo jiné části těla – mohlo by dojít k vážnému zranění. Vyhazovač mohou obsluhovat pouze osoby starší 18 let.

9.2 Funkce dálkového ovladače

Dálkový ovladač d-ball UP umožňuje ovládat 4 vyhazovače nebo podavače míčků d-balls (tlačítka označená číslicemi 1 až 4). Stisknutím tlačítka  vydá daný vyhazovač akustický signál. Tato funkce slouží pro upozornění psa na místo, kde má očekávat odměnu ve formě odpáleného míčku. Tlačítkem  odpálíte míček z daného vyhazovače.

Výška výhozu míčku dosahuje až 3 m (v závislosti na hmotnosti použitého míčku). Lze použít jakýkoliv míček do průměru 75 mm. Vyhazovač lze zavěsit do svislé polohy, nebo podepřít kovovou podpěrou pro vyhazování míčku do dálky. Míček lze pak odpálit až do vzdálenosti 6 m.

10. PRO NEJLEPŠÍ VÝSLEDKY

10.1 Maximální dosah dálkového ovladače

Sadu d-ball UP je možné používat až na vzdálenost 200 m. Maximální dosah je však ovlivněn řadou faktorů – počasí, terén, vegetace a podobně.

Abyste zabezpečili maximální dosah zařízení:

- Nezakrývejte anténu na horní straně ovladače.
- Držte ovladač při vysílání povelu ve svislé poloze dál od těla a v natažené ruce nad hlavou.
- Zkontrolujte baterii v ovladači i vyhazovači, případně ji vyměňte.

11. PORADCE PŘI POTÍŽÍCH

1. Přečtěte si ještě jednou tento návod k použití a zkontrolujte, zda není problém způsoben slabými bateriemi nebo nesprávným použitím.
2. Zkontrolujte, zda jsou baterie na správném místě a vloženy se správnou polaritou.
3. **Pokud nekomunikuje dálkový ovladač s vyhazovačem, zkuste znovu spárovat zařízení** - viz kapitola 8.4.
4. Zasekne-li se odpalovací miska vyhazovače v dolní poloze (nečistoty kolem odpalovací misky) – obraťte vyhazovač spodní stranou nahoru a lehce s ním klepněte o zem. Dojde k uvolnění misky a odstranění nečistot kolem odpalovací misky.
5. Jestliže problém přetrvává, kontaktujte svého prodejce.

12. ÚDRŽBA

K čištění vašeho zařízení d-ball UP nikdy nepoužívejte chemické čističe, rozpouštědla, ani prchavé látky (ředidlo, benzín nebo jiné čističe). Použijte měkký navlhčený hadřík a případně i neutrální čisticí prostředek. Dálkový ovladač je odolný pouze proti kapající vodě – chraňte ho před vlhkostí. Vniknutím vlhkosti dovnitř přístroje může dojít k trvalému poškození. Na toto poškození se nevztahuje záruka.

Ve vyhazovači je vodotěsně uzavřená elektronika a baterie. Chraňte vyhazovač před prudkým deštěm. Po vniknutí vody do vyhazovače může dojít k poškození odpalovacího motoru a korozi pružin. Dbejte, aby nebylo těsnění v krytu bateriového prostoru poškozené nebo znečištěné – mohlo by dojít k vniknutí vlhkosti. Kontrolujte dotažení šroubků krytu bateriového prostoru.

Pokud d-ball UP delší dobu nepoužíváte, vyjměte z ovladače i vyhazovače baterie.

13. TECHNICKÉ ÚDAJE

Dálkový ovladač

Dosah	200 m (přímá viditelnost)
Napájení	lithiová baterie CR2 3V
Životnost baterie	6 – 12 měsíců v závislosti na používání
Frekvence	869,525 Mhz
Anténa	integrovaná
Krytí	není vodotěsný
Provozní teplota	-10 °C až +50 °C
Hmotnost	61 gramů (bez baterie)
Rozměry	110 × 52 × 29 mm

Vyhazovač

Výška výhozu	až 3 m (v závislosti na hmotnosti míčku)
Vzdálenost výhozu	až 6 m (v závislosti na hmotnosti míčku a úhlu výhozu)
Maximální průměr míčku	75 mm
Napájení	4 alkalické baterie AA, 1,5V
Životnost baterie	6 měsíců v závislosti na používání
Anténa	integrována
Krytí	není vodotěsný
Provozní teplota	-10 °C až +50 °C
Hmotnost	810 g
Rozměry	255 × 105 × 140 mm

INHALT

1. Konformitätserklärung	11
2. Wichtige Hinweise	11
3. ECMA	11
4. Einleitung	11
5. Lieferumfang	11
6. Beschreibung des Geräts	12
6.1 Fernbedienung	12
6.2 Ballauswerfer	12
7. Vorbereitung der Fernbedienung	12
7.1 Einlegen (Auswechseln) der Batterie in die Fernbedienung	12
7.2 Überprüfung des Batteriestatus in der Fernbedienung	12
8. Vorbereitung des Ballauswerfers	12
8.1 Einlegen (Auswechseln) der Batterien in den Auswerfer	12
8.2 Überprüfen des Batteriestatus im Auswerfer	13
8.3 Ein-/Ausschalten des Auswerfers	13
8.4 Koppeln der Fernbedienung mit dem Auswerfer	13
9. Grundlagen zur Verwendung des Ballwerfers	14
9.1 Aufziehen des Ballwerfers	14
9.2 Funktionen der Fernbedienung	14
10. Für beste Ergebnisse	14
10.1 Maximale Reichweite der Fernbedienung	14
11. Fehlerbehebung	14
12. Wartung	14
13. Technische Daten	15
Garantiekarte	58

1. KONFORMITÄTSERKLÄRUNG



Der Hersteller VNT electronics s.r.o. erklärt, dass der elektronische Ballwerfer Dogtrace d-ball UP der Richtlinie 2014/53/EU des Europäischen Rates entspricht und alle geltenden Normen erfüllt. Weitere Informationen finden Sie unter www.dogtrace.com.

2. WICHTIGE HINWEISE

- Lesen Sie die Gebrauchsanweisung vor der Verwendung sorgfältig durch. Bewahren Sie die Gebrauchsanweisung für eine eventuelle spätere Verwendung auf.
- **Stecken Sie keine Finger oder andere Körperteile in die Öffnung für den Ball - ES KANN ZU SCHWEREN VERLETZUNGEN KOMMEN!**
- Spannen Sie den Ballauswerfer nur mit einem Ball.
- Die Bedienung des Ballauswerfers ist nur Personen über 18 Jahren gestattet.
- Legen Sie die Fernbedienung nicht in die Nähe von magnetfeldempfindlichen Gegenständen, da diese dauerhaft beschädigt werden könnten.
- Die Batterien in der Fernbedienung und im Auswerfer müssen alle zwei Jahre ausgetauscht werden, auch wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wurde. Lassen Sie niemals eine leere Batterie im Gerät - sie könnte Ihr Gerät zerstören.
- Entsorgen Sie gebrauchte Batterien an einem dafür vorgesehenen Ort.
- Personen mit einem Herzschrittmacher (Kardiostimulator, Defibrillator) müssen entsprechende Vorsichtsmaßnahmen treffen. D-ball UP strahlt ein bestimmtes statisches Magnetfeld aus.

3. ECMA

Die Firma VNT electronics s.r.o. ist aktives Mitglied der ECMA (Electronic Collar Manufacture Association), einem Verband, der die besten Hersteller von elektronischen Trainingsgeräten für Hunde vereint. Das Ziel aller Verbandsmitglieder ist es, hochwertige und zuverlässige Trainingsysteme zu entwickeln und herzustellen, die die Sicherheit der Tiere gewährleisten. Weitere Informationen finden Sie unter www.dogtrace.com oder www.ecma.eu.com.



4. EINLEITUNG

D-ball UP ist ein ferngesteuerter Ballwerfer, der für die Ausbildung von Diensthunden, Agility und normales Training verwendet wird. Die Erwartung einer „lebendigen“ Belohnung in Form eines geworfenen Balls motiviert den Hund, Aufgaben schneller und genauer auszuführen, was er dann mit Freude tut. Nach der Übung erhält der Hund nur dann eine Belohnung, wenn er sie verdient hat.

Der Ball wird mit einer Fernbedienung aus einer Entfernung von bis zu 200 m und einer Höhe von bis zu 3 m aus dem Gerät geschossen. Wenn der Ballwerfer mit dem mitgelieferten Gurt in vertikaler Position befestigt oder mit einer Metallhalterung in schräger Position abgestützt wird, kann die Reichweite bis zu 6 m betragen. Das niedrige Profil des d-ball UP (105 mm) ermöglicht eine einfache Tarnung. Mit der Fernbedienung können bis zu 4 Werfer gesteuert und mit d-balls-Ballzuführen kombiniert werden. Geeignet für Trainingszentren und den Heimgebrauch.

5. LIEFERUMFANG

- Fernbedienung
- Ballauswerfer
- Lithium-Batterie CR2 3V
- Alkalibatterie AA 1,5 V - 4 Stück
- Curt zum Aufhängen des Ballwerfers
- Ball
- Stift zum Befestigen des Ballwerfers am Boden - 2 Stück
- Metallstütze - zum Weitwurf des Balls
- Schnur zum Umhängen der Fernbedienung
- Gebrauchsanweisung und Garantiekarte

6. BESCHREIBUNG DES GERÄTS

6.1 Fernbedienung (Abbildung 1 auf Seite 2)

1. Anzeigeleuchten
2. Tasten für akustisches Signal für Ballauswerfer 1 bis 4
3. Tasten für Ballauswurf für Ballauswerfer 1 bis 4
4. Integrierter Magnet zum Ein-/Ausschalten des Ballauswerfers
5. Öffnung zum Durchziehen der Kordel für den Hals
6. Abdeckung des Batteriefachs

6.2 Ballauswerfer (Abbildung 2 auf Seite 2)

1. Raum zum Einlegen des Balls
2. Öffnungen zum Befestigen des Auswerfers mit einem Stift am Boden
3. Öse zum Durchziehen des Riemens zum Aufhängen des Auswerfers
4. Anzeigeleuchten
5. Rotes Ziel - Stelle zum Anlegen des Magneten - Aus-/Einschalten des Auswerfers
6. Abdeckung des Batteriefachs
7. Öffnungen zum Einstecken der Metallstütze
8. Metallstütze

7. VORBEREITUNG DER FERNBEDIENUNG

7.1 Einlegen (Auswechseln) der Batterie in die Fernbedienung

1. Lösen Sie auf der Rückseite mit einem Kreuzschlitzschraubendreher die Schraube der Batteriefachabdeckung und nehmen Sie diese vorsichtig ab.
2. Legen Sie eine neue CR2-3V-Batterie mit der richtigen Polarität ein. Die Polarität ist im Batteriefach gekennzeichnet (Abb. 3 auf Seite 3).
3. Setzen Sie die Abdeckung des Batteriefachs wieder auf und schrauben Sie die Schraube mit angemessener Kraft fest.
4. Nach dem Einlegen der Batterie befindet sich die Fernbedienung weiterhin im Standby-Modus - sie kann nicht ausgeschaltet werden.

7.2 Überprüfung des Batteriestatus in der Fernbedienung

Eine leere Batterie wird durch ein rotes Kontrolllicht angezeigt, wenn eine beliebige Taste gedrückt wird. Wenn die Batterie schwach wird, verringert sich die Leistung (Funkreichweite) der Fernbedienung. Wenn die Batterie leer ist, legen Sie eine neue Lithiumbatterie vom Typ CR2 3V in die Fernbedienung ein.

HINWEIS: Nach dem Batteriewechsel müssen Sie zweimal eine beliebige Taste auf der Fernbedienung drücken, damit die Batterieanzeige korrekt funktioniert.

TIPP: Die Batterie lässt sich leichter mit einem kleinen Schraubendreher herausnehmen, den Sie vorsichtig unter den Rand der Batterie schieben.

8. VORBEREITUNG DES BALLAUSWERFERS

8.1 Einlegen (Auswechseln) der Batterien in den Auswerfer

1. Lösen Sie auf der Unterseite des Auswurfs mit einem Kreuzschlitzschraubendreher die vier Schrauben der Batteriefachabdeckung (mit dem Batteriesymbol gekennzeichnet).
2. Ziehen Sie den Batteriehalter heraus.
3. Legen Sie vier AA-Alkalibatterien mit der richtigen Polarität ein (die Polarität ist auf dem Batteriehalter angegeben).
4. Schieben Sie den Batteriehalter wieder hinein - der Batteriehalter muss richtig gedreht sein (Abb. 4 auf Seite 3).
5. Überprüfen Sie, ob die Gummidichtung richtig in der Nut des Batteriefachdeckels sitzt. Achten Sie auf die Sauberkeit der Dichtung.
6. Setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder auf und schrauben Sie alle vier Schrauben mit angemessener Kraft fest. Überprüfung des Batteriestatus im Auswerfer.

8.2 Überprüfen des Batteriestatus im Auswerfer

Zur Kontrolle des Batteriestatus dienen blinkende Kontrollleuchten an der Unterseite des Auswerfers (Abb. 2/4 auf Seite 2).

- Geladene Batterie – im eingeschalteten Zustand blinkt die grüne Kontrollleuchte.
- Batterie schwach – im eingeschalteten Zustand blinken die grüne und die rote Kontrollleuchte gleichzeitig. Wenn die Batterien leer sind, legen Sie neue AA-Alkalibatterien in den Auswerfer ein.

8.3 Ein-/Ausschalten des Auswerfers

Zum Ein- und Ausschalten des Auswerfers wird ein magnetisches Schaltersystem verwendet, das durch Anlegen eines Magneten aktiviert wird (Abb. 5 auf Seite 3). Der Magnet befindet sich im unteren Teil der Fernbedienung.

Einschalten:

1. Halten Sie die Unterseite der Fernbedienung an den roten runden Punkt an der Unterseite des Auswerfers (Abb. 5 auf Seite 3) – die rote Kontrollleuchte leuchtet auf, anschließend die grüne Kontrollleuchte.
2. Nachdem die grüne Kontrollleuchte aufgeleuchtet ist, entfernen Sie die Fernbedienung vom Auswerfer. Die Kontrollleuchte blinkt grün.

Ausschalten:

1. Halten Sie die Unterseite der Fernbedienung wie beim Einschalten an die Scheibe am Auswerfer.
2. Nachdem die rote Kontrollleuchte aufgeleuchtet ist, entfernen Sie die Fernbedienung – der Auswerfer schaltet sich aus und die Kontrollleuchten hören auf zu blinken.

WICHTIG: Zum Einschalten des Auswerfers halten Sie die Fernbedienung einfach etwa 1 Sekunde lang an den roten Punkt des Auswerfers. Wenn Sie die Fernbedienung länger als 5 Sekunden an den Punkt halten, wechselt der Auswerfer in den Modus zum Koppeln der Fernbedienung mit dem Auswerfer. In diesem Fall befolgen Sie bitte die Anweisungen in Kapitel 8.4.

HINWEIS: Um die Lebensdauer der Batterien zu verlängern, muss der Ballwerfer nach Beendigung des Trainings immer ausgeschaltet werden. Wenn Sie den Ballwerfer oder die Fernbedienung längere Zeit nicht benutzen, empfehlen wir, die Batterien vollständig zu entfernen.


8.4 Koppeln der Fernbedienung mit dem Auswerfer (Abbildung 5 auf Seite 3)

Jede Fernbedienung verfügt über eigene Funkcodes. Damit die Fernbedienung mit Ihrem Auswerfer kommunizieren kann, müssen beide Geräte miteinander gekoppelt werden. Beim Kauf eines neuen Sets ist die Fernbedienung bereits mit dem Auswerfer gekoppelt. Die Kopplung erfolgt, wenn Sie weitere Auswerfer oder Ballzuführungen mit Ihrer Fernbedienung koppeln möchten.

WICHTIG: Bevor Sie die Fernbedienung und den Auswerfer koppeln, stellen Sie sicher, dass niemand anderes seinen D-Ball in Ihrer Nähe verwendet. Ihr Auswerfer könnte den Code einer anderen Fernbedienung empfangen. Dadurch würde Ihr Auswerfer von jemand anderem gesteuert werden. Sollte dies passieren, koppeln Sie Ihren Auswerfer erneut mit Ihrer Fernbedienung.

Pairing-Verfahren

Schalten Sie vor Beginn des Paarungsvorgangs den Ballauswerfer aus (keine Kontrollleuchte blinkt). Ziehen Sie den Auswerfer vor dem Paarungsvorgang nicht heraus – Verletzungsgefahr!

1. Halten Sie die Unterseite der Fernbedienung 5 Sekunden lang an den roten Punkt auf der Unterseite des Ballauswurfs. Die rote Kontrollleuchte leuchtet auf, anschließend die grüne Kontrollleuchte.
2. Nach 5 Sekunden blinken beide Kontrollleuchten viermal gleichzeitig und anschließend blinken die grüne und die rote Kontrollleuchte abwechselnd.
3. Entfernen Sie die Fernbedienung vom Auswerfer.
4. Drücken Sie auf der Fernbedienung die Taste für den akustischen Signalgeber  (1. bis 4. Position, je nachdem, mit welchem Auswerfer Sie die Fernbedienung koppeln möchten).
5. Die erfolgreiche Kopplung wird durch einen langen Piepton des Auswerfers angezeigt.



9. GRUNDLAGEN ZUR VERWENDUNG DES BALLWERFERS

9.1 Aufziehen des Ballwerfers (Abbildung 6 auf Seite 3)

1. Legen Sie den Ball auf die Abschlagschale.
2. Drücken Sie den Ball mit der Handfläche bis zur unteren Position des Auswerfers

HINWEIS: Ziehen Sie den Auswerfer nur mit einem Ball. Stecken Sie Ihre Finger oder andere Körperteile nicht in den ausgefahrenen Auswerfer – dies könnte zu schweren Verletzungen führen. Der Auswerfer darf nur von Personen über 18 Jahren bedient werden.

9.2 FUNKTIONEN DER FERNBEDIENUNG

Mit der Fernbedienung d-ball UP können Sie 4 Ballauswerfer oder Ballzuführen d-balls steuern (Tasten mit den Zahlen 1 bis 4). Durch Drücken der Taste  gibt der jeweilige Ballauswerfer ein akustisches Signal ab. Diese Funktion dient dazu, den Hund darauf aufmerksam zu machen, wo er eine Belohnung in Form eines abgeschossenen Balls erwarten kann. Mit der Taste  schießen Sie den Ball aus dem jeweiligen Ballwerfer ab. Die Wurfhöhe des Balls erreicht bis zu 3 m (abhängig vom Gewicht des verwendeten Balls). Es kann jeder Ball mit einem Durchmesser von bis zu 75 mm verwendet werden. Der Ballwerfer kann in vertikaler Position aufgehängt oder mit einer Metallhalterung abgestützt werden, um den Ball weit zu werfen. Der Ball kann dann bis zu einer Entfernung von 6 m geworfen werden.

10. FÜR BESTE ERGEBNISSE

10.1 Maximale Reichweite der Fernbedienung

Das d-ball UP-Set kann bis zu einer Entfernung von 200 m verwendet werden. Die maximale Reichweite wird jedoch durch eine Reihe von Faktoren beeinflusst – Wetter, Gelände, Vegetation und Ähnliches.

Um die maximale Reichweite des Geräts zu gewährleisten:

- Decken Sie die Antenne auf der Oberseite des Controllers nicht ab.
- Halten Sie den Controller beim Senden eines Befehls in vertikaler Position, weit vom Körper entfernt und mit ausgestrecktem Arm über dem Kopf.
- Überprüfen Sie die Batterie im Controller und im Auswerfer und ersetzen Sie sie gegebenenfalls.

11. FEHLERBEHEBUNG

1. Lesen Sie diese Gebrauchsanweisung noch einmal durch und überprüfen Sie, ob das Problem durch schwache Batterien oder unsachgemäßen Gebrauch verursacht wird.
2. Überprüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind und die richtige Polarität haben.
3. **Wenn die Fernbedienung nicht mit dem Auswerfer kommuniziert, versuchen Sie, die Geräte erneut zu koppeln** - siehe Kapitel 8.4.
4. Wenn die Auswurfschale des Auswerfers in der unteren Position stecken bleibt (Verschmutzungen um die Auswurfschale herum), drehen Sie den Auswerfer mit der Unterseite nach oben und klopfen Sie ihn leicht auf den Boden. Dadurch wird die Schale gelöst und Verschmutzungen um die Auswurfschale herum entfernt.
5. Wenn das Problem weiterhin besteht, wenden Sie sich an Ihren Händler.

12. WARTUNG

Verwenden Sie zum Reinigen Ihres d-ball UP-Geräts niemals chemische Reinigungsmittel, Lösungsmittel oder flüchtige Substanzen (Verdüner, Benzin oder andere Reinigungsmittel). Verwenden Sie ein weiches, feuchtes Tuch und gegebenenfalls ein neutrales Reinigungsmittel.

Die Fernbedienung ist nur gegen tropfendes Wasser geschützt – schützen Sie sie vor Feuchtigkeit. Das Eindringen von Feuchtigkeit in das Gerät kann zu dauerhaften Schäden führen. Diese Schäden sind nicht durch die Garantie abgedeckt.

VDer Auswerfer enthält wasserdicht verschlossene Elektronik und Batterien. Schützen Sie den Auswerfer vor starkem Regen. Das Eindringen von Wasser in den Auswerfer kann zu Schäden am Auslösemotor

und zur Korrosion der Federn führen. Achten Sie darauf, dass die Dichtung im Batteriefachdeckel nicht beschädigt oder verschmutzt ist, da sonst Feuchtigkeit eindringen könnte. Überprüfen Sie den festen Sitz der Schrauben am Batteriefachdeckel.

Wenn Sie den d-ball UP längere Zeit nicht benutzen, entfernen Sie die Batterien aus dem Controller und dem Auswerfer.

13. TECHNISCHE DATEN

Fernbedienung

Reichweite	200 m (direkte Sichtverbindung)
Stromversorgung	Lithium-Batterie CR2 3V
Batterielebensdauer	6 – 12 Monate, je nach Nutzung
Frequenz	869,525 MHz
Antenne	integriert
Schutzart	nicht wasserdicht
Betriebstemperatur	-10 °C bis +50 °C
Gewicht	61 Gramm (ohne Batterie)
Abmessungen	110 × 52 × 29 mm

Auswerfer

Auswurfhöhe	bis zu 3 m (abhängig vom Gewicht des Balls)
Auswurfhöhe	bis zu 6 m (abhängig vom Gewicht des Balls und dem Auswurfwinkel)
Maximaler Balldurchmesser	75 mm
Stromversorgung	4 AA-Alkalibatterien, 1,5 V
Batterielebensdauer	6 Monate, je nach Nutzung
Antenne	integriert
Schutzart	nicht wasserdicht
Betriebstemperatur	-10 °C bis +50 °C
Gewicht	810 g
Abmessungen	255 × 105 × 140 mm

CONTENTS

1. Declaration of Conformity	17
2. Important Notices	17
3. ECMA	17
4. Introduction	17
5. Package Contents	17
6. Device Description	18
6.1 Remote control	18
6.2 Ball launcher	18
7. Preparing the remote control	18
7.1 Inserting (replacing) the battery in the remote control	18
7.2 Checking the battery status in the remote control	18
8. Preparing the ball launcher	18
8.1 Inserting (replacing) the batteries in the launcher	18
8.2 Checking the battery status in the launcher	18
8.3 Turning the launcher on/off	19
8.4 Pairing the remote control with the launcher	19
9. Basics of using the ball launcher	19
9.1 Winding up the launcher	19
9.2 Remote control functions	20
10. For best results	20
10.1 Maximum range of the remote control	20
11. Troubleshooting guide	20
12. Maintenance	20
13. Technical data	20
Warranty card	58

1. DECLARATION OF CONFORMITY



The manufacturer, VNT electronics s.r.o., declares that the Dogtrace d-ball UP electronic ball launcher complies with Council Directive 2014/53/EU and meets all applicable standards. For more information, visit www.dogtrace.com.

2. IMPORTANT NOTICES

- Read the instructions carefully before use. Keep the instructions for future reference.
- **Do not insert your fingers or any other part of your body into the ball slot - SERIOUS INJURY COULD RESULT!**
- Only use a ball to wind up the ball launcher.
- Only persons over the age of 18 are permitted to operate the ball launcher.
- Do not place the remote control near objects that are sensitive to magnetic fields, as this could cause permanent damage.
- The batteries in the remote control and ball launcher must be replaced every two years, even if the device has not been used for a long time. Never leave a dead battery in the device – it could destroy your device.
- Dispose of used batteries at a designated location.
- Persons with cardiac support devices (pacemakers, defibrillators) must take appropriate precautions. D-ball UP emits a certain static magnetic field.

3. ECMA

VNT electronics s.r.o. is an active member of the ECMA (Electronic Collar Manufacture Association), which brings together the highest quality manufacturers of electronic training aids for dogs. The goal of all members of the association is to develop and manufacture high-quality, reliable training systems that respect animal welfare. For more information, visit www.dogtrace.com or www.ecma.eu.com.



4. INTRODUCTION

D-ball UP is a remote-controlled ball launcher used for training service dogs, agility, and general training. The expectation of a "live" reward in the form of a launched ball motivates the dog to perform tasks faster and more accurately, which it does with joy. After completing the exercise, the dog receives a reward only if it deserves it.

The ball is launched from the device using a remote control at a distance of up to 200 m and a height of up to 3 m. If the launcher is secured in a vertical position using the included strap or supported by a metal support in an inclined position, the range can reach up to 6 m. The low profile of the d-ball UP (105 mm) allows for easy camouflage. The remote control can control up to 4 launchers and can be combined with d-ball ball feeders. Suitable for training centers and home use.

5. PACKAGE CONTENTS

- Remote control
- Ball launcher
- CR2 3V lithium battery
- Alkaline AA 1.5V battery - 4 pcs
- Strap for hanging the launcher
- Ball
- Pegs for attaching the launcher to the ground - 2 pcs
- Metal support - for throwing the ball long distances
- String for hanging the remote control around your neck
- Instructions and warranty card

6. DEVICE DESCRIPTION

6.1 Remote control (Figure 1 on page 2)

1. Indicator lights
2. Acoustic signal buttons for launchers 1 to 4
3. Ball launch buttons for launchers 1 to 4
4. Integrated magnet for turning the launcher on/off
5. Hole for threading the neck cord
6. Battery compartment cover

6.2 Ball launcher (Figure 2 on page 2)

1. Space for inserting the ball
2. Holes for attaching the ball launcher to the ground with a peg
3. Eye for threading the strap to hang the ball launcher
4. Indicator lights
5. Red target – place to attach the magnet – turning the ball launcher on/off
6. Battery compartment cover
7. Holes for inserting the metal support
8. Metal support

7. PREPARING THE REMOTE CONTROL

7.1 Inserting (replacing) the battery in the remote control

1. On the back, unscrew the battery compartment cover screw with a Phillips screwdriver and carefully lift it off.
2. Insert a new CR2 3V battery with the correct polarity. The polarity is marked in the battery compartment (Fig. 3 on page 3).
3. Replace the battery compartment cover and tighten the screw with moderate force.
4. After inserting the battery, the controller remains in standby mode and cannot be turned off.

7.2 Checking the battery status in the remote control

A low battery is indicated by a red light when any button is pressed. When the battery weakens, the performance (radio range) of the controller will decrease. If the battery is low, insert a new CR2 3V lithium battery into the controller.

NOTE: After replacing the battery, press any button on the remote control twice to ensure that the battery indicator displays correctly.

TIP: The battery can be removed more easily using a small screwdriver, which you carefully insert under its edge.

8. PREPARING THE BALL LAUNCHER

8.1 Inserting (replacing) the batteries in the launcher

1. On the underside of the launcher, use a Phillips screwdriver to unscrew the four screws on the battery compartment cover (marked with a battery symbol).
2. Slide out the battery holder.
3. Insert four AA alkaline batteries with the correct polarity (the polarity is marked on the battery holder).
4. Slide the battery holder back in – the battery holder must be correctly oriented (Fig. 4 on page 3).
5. Check that the rubber seal is correctly seated in the groove of the battery compartment cover. Ensure that the seal is clean.
6. Replace the battery compartment cover and tighten all four screws with moderate force. Checking the condition of the batteries in the launcher.

8.2 Checking the battery status in the launcher

Flashing indicator lights on the bottom of the launcher (Fig. 2/4 on page 2) are used to check the battery status.

- Charged battery – the green light flashes when switched on.
- Battery is low – when switched on, both the green and red indicator lights flash. If the batteries are dead, insert new AA alkaline batteries into the launcher.

8.3 Turning the launcher on/off

A magnetic switching system is used to switch the launcher on/off, which is activated by placing a magnet on it (Fig. 5 on page 3). The magnet is located in the lower part of the remote control.

Switching on:

1. Place the bottom part of the remote control on the red round disc on the bottom of the launcher (Fig. 5 on page 3) – the red indicator light will light up, followed by the green light.
2. Once the green light is on, move the remote control away from the launcher. The indicator light will flash green.

Turning off:

1. Place the bottom of the remote control against the disc on the launcher, as when turning on.
2. After the red indicator light comes on, move the remote control away – the launcher will turn off and the indicator lights will stop flashing.

IMPORTANT: To activate the launcher, simply hold the remote control against the red target on the launcher for approximately 1 second. If you hold the remote control against the target for longer than 5 seconds, the launcher will switch to the remote control pairing mode. If this happens, follow the instructions in section 8.4.

NOTE: To extend battery life, always turn off the ball feeder after training. If you are not using the feeder or controller for a long period of time, we recommend removing the batteries completely.

8.4 Pairing the remote control with the launcher (Figure 5 on page 3)


Each remote control has its own radio operating codes. In order for the remote control to communicate with your ball launcher, they must be paired together. When you purchase a new set, the remote control is paired with the ball launcher. Pairing is performed when you want to pair additional ball launchers or ball feeders with your remote control.

IMPORTANT: Before pairing the remote control and the launcher, make sure that no one else is using their d-ball near you. Your launcher could receive the code from another remote control. This would allow someone else to control your launcher. If this happens, pair your launcher with your remote control again.

Pairing procedure

Before starting pairing, turn off the ball launcher (no indicator light is flashing).

Do not pull the launcher before pairing – risk of injury!

1. Place the bottom of the remote control against the red target on the bottom of the ball launcher for 5 seconds. The red indicator light will turn on, followed by the green light.
2. After 5 seconds, both indicator lights will flash four times simultaneously, followed by alternating green and red flashes.
3. Move the remote control away from the launcher.
4. Press the acoustic signal button  on the remote control (1st to 4th position depending on which launcher you want to pair).
5. Successful pairing is indicated by a long beep from the launcher.



9. BASICS OF USING THE BALL LAUNCHER

9.1 Winding up the launcher (Figure 6 on page 3)

1. Place the ball on the tee tray
2. Press the ball down with the palm of your hand until it reaches the bottom position of the launcher

NOTE: Only use a ball to cock the launcher. Do not insert your fingers or other body parts into the cocked launcher – this could result in serious injury. The launcher may only be operated by persons over the age of 18.

9.2 Remote control functions

The d-ball UP remote control allows you to control 4 d-ball launchers or feeders (buttons marked with numbers 1 to 4). Pressing the  button causes the launcher to emit an acoustic signal. This function is used to alert the dog to the location where it can expect a reward in the form of a launched ball. Press the  button to launch the ball from the launcher.

The ball is launched up to a height of 3 m (depending on the weight of the ball used). Any ball up to 75 mm in diameter can be used. The launcher can be hung in a vertical position or supported by a metal bracket for launching the ball further. The ball can then be launched up to a distance of 6 m.

10. FOR BEST RESULTS

10.1 Maximum range of the remote control

The d-ball UP set can be used at a distance of up to 200 m. However, the maximum range is affected by a number of factors, such as weather, terrain, vegetation, and so on.

To ensure maximum range of the device:

- Do not cover the antenna on the top of the controller.
- When sending a command, hold the controller in a vertical position away from your body and with your arm extended above your head.
- Check the battery in the controller and launcher and replace it if necessary.

11. TROUBLESHOOTING GUIDE

1. Read these instructions again and check whether the problem is caused by weak batteries or incorrect use.
2. Check that the batteries are in the correct position and inserted with the correct polarity.
3. **If the remote control does not communicate with the launcher, try pairing the devices again** - see section 8.4.
4. If the launcher's launch tray gets stuck in the lower position (debris around the launch tray), turn the launcher upside down and tap it lightly on the ground. This will release the tray and remove any debris around the launch tray.
5. If the problem persists, contact your dealer.

12. MAINTENANCE

Never use chemical cleaners, solvents, or volatile substances (thinner, gasoline, or other cleaners) to clean your d-ball UP device. Use a soft, damp cloth and, if necessary, a neutral cleaning agent.

The remote control is only resistant to dripping water - protect it from moisture. Moisture entering the device can cause permanent damage. This damage is not covered by the warranty.

The launcher contains waterproof electronics and batteries. Protect the launcher from heavy rain. Water entering the launcher can damage the firing motor and cause corrosion of the springs. Make sure that the seal in the battery compartment cover is not damaged or dirty, as this could allow moisture to enter. Check that the screws on the battery compartment cover are tight.

If you are not going to use the d-ball UP for a long time, remove the batteries from the controller and launcher.

13. TECHNICAL DATA

Remote control

Range	200 m (direct visibility)
Power supply	CR2 3V lithium battery
Battery life	6-12 months depending on usage
Frequency	869.525 MHz

Antenna	integrated
Protection	not waterproof
Operating temperature	-10 °C to +50 °C
Weight	61 grams (without battery)
Dimensions	110 × 52 × 29 mm

Launcher

Launch height	up to 3 m (depending on ball weight)
Launch distance	up to 6 m (depending on ball weight and launch angle)
Maximum ball diameter	75 mm
Power supply	4 AA alkaline batteries, 1.5V
Battery life	6 months depending on usage
Antenna	integrated
Protection	not waterproof
Operating temperature	-10 °C to +50 °C
Weight	810 g
Dimensions	255 × 105 × 140 mm

CONTENIDO

1. Declaración de conformidad	23
2. Advertencias importantes	23
3. ECMA	23
4. Introducción	23
5. Contenido del paquete	23
6. Descripción del dispositivo	24
6.1 Mando a distancia	24
6.2 Lanzador de pelotas	24
7. Preparación del mando a distancia	24
7.1 Colocación (sustitución) de la pila en el mando	24
7.2 Comprobación del estado de la pila en el mando	24
8. Preparación del lanzador de pelotas	24
8.1 Inserción (sustitución) de las pilas en el lanzador	24
8.2 Comprobación del estado de las pilas del lanzador	25
8.3 Encendido/apagado del lanzador	25
8.4 Emparejamiento del mando a distancia con el lanzador	25
9. Conceptos básicos sobre el uso del lanzador de pelotas	26
9.1 Carga del lanzador	26
9.2 Funciones del mando a distancia	26
10. Para obtener los mejores resultados	26
10.1 Alcance máximo del mando a distancia	26
11. Asesoramiento en caso de problemas	26
12. Mantenimiento	26
13. Datos técnicos	27
Hoja de garantía	58

1. DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD



El fabricante VNT electronics s.r.o. declara que el lanzador electrónico de pelotas Dogtrace d-ball UP cumple con la Directiva 2014/53/EU del Consejo de Europa y con todas las normas vigentes. Más información en www.dogtrace.com.

2. ADVERTENCIAS IMPORTANTES

- Lea atentamente las instrucciones de uso antes de utilizar el producto. Guarde las instrucciones para poder consultarlas en el futuro.
- **No introduzca los dedos ni ninguna otra parte del cuerpo en la abertura destinada a la bola: ¡PUEDE PROVOCAR LESIONES GRAVES!**
- Cargue el lanzador únicamente con la bola.
- El uso del lanzador de pelotas solo está permitido a personas mayores de 18 años.
- No coloque el mando a distancia cerca de objetos sensibles al campo magnético, ya que podrían sufrir daños permanentes.
- Las pilas del mando a distancia y del lanzador deben sustituirse cada dos años, incluso si el dispositivo no se ha utilizado durante un período prolongado. Nunca deje una pila agotada en el dispositivo, ya que podría dañarlo.
- Deseche las pilas usadas en un lugar adecuado para ello.
- Las personas con dispositivos de asistencia cardíaca (marcapasos, desfibriladores) deben tomar las precauciones adecuadas. El D-ball UP emite un cierto campo magnético estático.

3. ECMA

La empresa VNT electronics s.r.o. es miembro activo de la asociación ECMA (Electronic Collar Manufacture Association), que agrupa a los mejores fabricantes de dispositivos electrónicos para el adiestramiento de perros. El objetivo de todos los miembros de la asociación es desarrollar y fabricar sistemas de adiestramiento de alta calidad y fiables que respeten la seguridad del animal. Más información en www.dogtrace.com o en www.ecma.eu.com.



4. INTRODUCCIÓN

D-ball UP es un lanzador de pelotas con control remoto que se utiliza para el adiestramiento de perros de servicio, agilidad y entrenamiento general. La expectativa de una recompensa «viva» en forma de pelota lanzada motiva al perro a realizar las tareas con mayor rapidez y precisión, lo que hace con alegría. Después de realizar el ejercicio, el perro recibe la recompensa solo si se la merece.

La pelota se lanza desde el dispositivo mediante un mando a distancia a una distancia de hasta 200 m y a una altura de hasta 3 m. Si el lanzador se fija en posición vertical con la correa incluida o se apoya en un soporte metálico en posición inclinada, el alcance puede llegar hasta los 6 m. El perfil bajo del d-ball UP (105 mm) permite camuflarlo fácilmente. El mando a distancia permite controlar hasta 4 lanzadores y se puede combinar con los alimentadores de pelotas d-balls. Adecuado para centros de entrenamiento y uso doméstico.

5. CONTENIDO DEL PAQUETE

- Mando a distancia
- Lanzador de pelotas
- Pila de litio CR2 3V
- Pila alcalina AA 1,5 V - 4 uds.
- Correa para colgar el lanzador
- Pelota
- Clavija para fijar el lanzador al suelo - 2 uds.
- Soporte metálico - lanzamiento de la pelota a distancia
- Cordón para colgar el mando al cuello
- Instrucciones y tarjeta de garantía

6. DESCRIPCIÓN DEL DISPOSITIVO

6.1 Mando a distancia (Imagen 1 en la página 2.)

1. Indicadores luminosos
2. Botones de señal acústica para los lanzadores 1 a 4
3. Botones de lanzamiento de pelota para los lanzadores 1 a 4
4. Imán integrado para encender/apagar los lanzadores
5. Orificio para pasar el cordón para el cuello
6. Tapa del compartimento de las pilas

6.2 Lanzador de pelotas (Imagen 2 en la página 2.)

1. Espacio para insertar la bola
2. Orificios para fijar el lanzador al suelo con un pasador
3. Ojal para pasar la correa para colgar el lanzador
4. Indicadores luminosos
5. Disco rojo: lugar para colocar el imán; encendido/apagado del lanzador
6. Tapa del compartimento de la batería
7. Orificios para insertar el soporte metálico
8. Soporte metálico

7. PREPARACIÓN DEL MANDO A DISTANCIA

7.1 Colocación (sustitución) de la pila en el mando

1. En la parte posterior, desatornille con un destornillador Phillips el tornillo de la tapa del compartimento de la batería y levántela con cuidado.
2. Inserte una nueva batería CR2 de 3 V con la polaridad correcta. La polaridad está indicada en el compartimento de la batería (fig. 3 en la página 3).
3. Vuelva a colocar la tapa del compartimento de la pila y apriete el tornillo con la fuerza adecuada.
4. Después de colocar la pila, el mando a distancia permanece en modo de espera y no se puede apagar.

7.2 Comprobación del estado de la pila en el mando

La batería agotada se indica mediante una luz roja al pulsar cualquier botón. Cuando la batería se agota, el rendimiento (alcance de la radio) del mando a distancia disminuye. Si la batería está agotada, inserte una nueva batería de litio tipo CR2 de 3 V en el mando a distancia.

AVISO: Después de cambiar la pila, es necesario pulsar dos veces cualquier botón del mando a distancia para que la indicación de la pila sea correcta.

CONSEJO: La batería se puede extraer más fácilmente con un destornillador pequeño, que se introduce con cuidado por debajo de su borde.

8. PREPARACIÓN DEL LANZADOR DE PELOTAS

8.1 Inserción (sustitución) de las pilas en el lanzador

1. En la parte inferior del expulsor, desatornille con un destornillador Phillips los cuatro tornillos de la tapa del compartimento de las pilas (marcado con el símbolo de una pila).
2. Extraiga el soporte de la batería.
3. Inserte cuatro pilas alcalinas tipo AA con la polaridad correcta (la polaridad está indicada en el soporte de la batería).
4. Vuelva a insertar el soporte de la batería; el soporte de la batería debe estar girado correctamente (fig. 4 en la página 3).
5. Compruebe que la junta de goma esté bien colocada en la ranura de la tapa del compartimento de las pilas. Asegúrese de que la junta esté limpia.
6. Vuelva a colocar la tapa del compartimento de las pilas y apriete los cuatro tornillos con la fuerza adecuada. Comprobación del estado de las pilas en el expulsor.

8.2 Comprobación del estado de las pilas del lanzador

Para comprobar el estado de las pilas, hay unos indicadores luminosos parpadeantes en la parte inferior del expulsor (fig. 2/4 en la página 2).

- Batería cargada: cuando está encendido, parpadea la luz verde.
- Batería débil: cuando está encendido, parpadean simultáneamente las luces indicadoras verde y roja. Si las baterías están agotadas, inserte en el expulsor nuevas baterías alcalinas de tipo AA.

8.3 Encendido/apagado del lanzador

Para encender/apagar el expulsor se utiliza un sistema de encendido magnético que se activa colocando un imán (fig. 5 en la página 3). El imán se encuentra en la parte inferior del mando a distancia.

Encendido:

1. Acerque la parte inferior del mando a distancia al disco redondo rojo situado en la parte inferior del expulsor (fig. 5 en la página 3): se encenderá la luz indicadora roja y, a continuación, la luz indicadora verde.
2. Cuando se encienda la luz indicadora verde, aleje el mando a distancia del expulsor. El indicador parpadeará en verde.

Apagado:

1. Coloque la parte inferior del mando a distancia sobre el disco del expulsor, igual que al encenderlo.
2. Cuando se encienda el indicador rojo, aleje el mando a distancia: el expulsor se apagará y los indicadores dejarán de parpadear.

IMPORTANTE: Para encender el expulsor, basta con acercar el mando a distancia al disco rojo del expulsor durante aproximadamente 1 segundo. Si mantiene el mando cerca del disco durante más de 5 segundos, el expulsor pasará al modo de emparejamiento del mando con el expulsor. Si esto ocurre, siga las instrucciones del capítulo 8.4.

ADVERTENCIA: Para prolongar la vida útil de las pilas, es necesario apagar siempre el lanzador de pelotas al finalizar el entrenamiento. Si no va a utilizar el lanzador o el mando a distancia durante un periodo prolongado, le recomendamos que retire completamente las pilas.


8.4 Emparejamiento del mando a distancia con el lanzador (Imagen 5 en la página 3.)

Cada mando a distancia tiene sus propios códigos de funcionamiento por radio. Para que el mando a distancia se comunique con su expulsor, ambos deben emparejarse. Al comprar un nuevo juego, el mando ya viene emparejado con el expulsor. El emparejamiento se realiza en caso de que desee emparejar otros expulsores o alimentadores de pelotas con su mando.

IMPORTANTE: Antes de emparejar el mando a distancia y el expulsor, asegúrese de que nadie más esté utilizando su d-ball cerca de usted. Su expulsor podría recibir el código de otro mando. De este modo, otra persona podría controlar su expulsor. Si esto ocurre, vuelva a emparejar su expulsor con su mando.

Procedimiento de emparejamiento

Antes de comenzar el emparejamiento, apague el lanzador de bolas (ninguna luz indicadora parpadea). No tire del lanzador antes del emparejamiento, ya que existe peligro de lesiones.

1. Acerque la parte inferior del mando al disco rojo situado en la parte inferior del lanzador durante 5 segundos. Se encenderá la luz indicadora roja y, a continuación, la luz indicadora verde.
2. Transcurridos 5 segundos, ambas luces indicadoras parpadearán cuatro veces simultáneamente y, a continuación, parpadearán alternativamente la luz verde y la luz roja.
3. Aleje el mando a distancia del expulsor.
4. Pulse el botón de señal acústica  del mando (de la posición 1 a la 4, según el expulsor con el que desee emparejarlo).
5. El emparejamiento correcto se indica con un pitido largo del expulsor.



9. CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE EL USO DEL LANZADOR DE PELOTAS

9.1 Carga del lanzador (Imagen 6 en la página 3)

1. Coloque la bola en el plato de lanzamiento.
2. Presione la pelota con la palma de la mano hasta la posición inferior del lanzador.

ADVERTENCIA: Tense el lanzador únicamente con una pelota. No introduzca los dedos ni ninguna otra parte del cuerpo en el lanzador tensado, ya que podría sufrir lesiones graves. El lanzador solo puede ser utilizado por personas mayores de 18 años.

9.2 Funciones del mando a distancia

El mando a distancia d-ball UP permite controlar 4 lanzadores o alimentadores de pelotas d-balls (botones marcados con los números del 1 al 4). Al pulsar el botón  el lanzador emite una señal acústica. Esta función sirve para avisar al perro del lugar donde debe esperar la recompensa en forma de pelota lanzada. Con el botón  lanzará la pelota desde el lanzador correspondiente.

La altura de lanzamiento de la pelota alcanza hasta 3 m (dependiendo del peso de la pelota utilizada). Se puede utilizar cualquier pelota con un diámetro de hasta 75 mm. El lanzador se puede colgar en posición vertical o apoyar en un soporte metálico para lanzar la pelota a distancia. La pelota se puede lanzar hasta una distancia de 6 m.

10. PARA OBTENER LOS MEJORES RESULTADOS

10.1 Alcance máximo del mando a distancia

El kit d-ball UP se puede utilizar a una distancia de hasta 200 m. Sin embargo, el alcance máximo depende de varios factores, como las condiciones meteorológicas, el terreno, la vegetación, etc.

Para garantizar el alcance máximo del dispositivo:

- No cubra la antena situada en la parte superior del mando.
- Mantenga el mando en posición vertical, alejado del cuerpo y con el brazo estirado por encima de la cabeza, mientras envía la orden.
- Compruebe la batería del mando y del lanzador y sustitúyala si es necesario.

11. ASESORAMIENTO EN CASO DE PROBLEMAS

1. Vuelva a leer estas instrucciones de uso y compruebe si el problema se debe a pilas débiles o a un uso incorrecto.
2. Compruebe que las pilas estén en el lugar correcto y colocadas con la polaridad adecuada.
3. Si el mando a distancia no se comunica con el expulsor, intente volver a emparejar los dispositivos; consulte el capítulo 8.4.
4. Si la bandeja de lanzamiento del expulsor se atasca en la posición inferior (suciedad alrededor de la bandeja de lanzamiento), dé la vuelta al expulsor con la parte inferior hacia arriba y golpéelo ligeramente contra el suelo. Esto liberará la bandeja y eliminará la suciedad alrededor de la bandeja de lanzamiento.
5. Si el problema persiste, póngase en contacto con su distribuidor.

12. MANTENIMIENTO

Nunca utilice limpiadores químicos, disolventes ni sustancias volátiles (diluyentes, gasolina u otros limpiadores) para limpiar su dispositivo d-ball UP. Utilice un paño suave humedecido y, si es necesario, un producto de limpieza neutro.

El mando a distancia solo es resistente a las gotas de agua, por lo que debe protegerse de la humedad. La entrada de humedad en el interior del dispositivo puede provocar daños permanentes. Estos daños no están cubiertos por la garantía.

El expulsor contiene componentes electrónicos y baterías sellados de forma hermética. Proteja el expulsor

de la lluvia intensa. La entrada de agua en el expulsor puede dañar el motor de disparo y corroer los resortes. Asegúrese de que la junta de la tapa del compartimento de la batería no esté dañada ni sucia, ya que podría entrar humedad. Compruebe que los tornillos de la tapa del compartimento de la batería estén bien apretados. Si no va a utilizar el d-ball UP durante un periodo prolongado, retire las baterías del controlador y del lanzador.

13. DATOS TÉCNICOS

Mando a distancia

Alcance	200 m (visibilidad directa)
Alimentación	pila de litio CR2 de 3 V
Duración de la pila	6-12 meses, dependiendo del uso
Frecuencia	869,525 MHz
Antena	integrada
Protección	no es resistente al agua
Temperatura de funcionamiento	de -10 °C a +50 °C
Peso	61 gramos (sin batería)
Dimensiones	110 × 52 × 29 mm

Lanzador

Altura de lanzamiento	hasta 3 m (dependiendo del peso de la pelota)
Distancia de lanzamiento	hasta 6 m (dependiendo del peso de la pelota y del ángulo de lanzamiento)
Diámetro máximo de la pelota	75 mm
Alimentación	4 pilas alcalinas AA, 1,5 V
Duración de las pilas	6 meses, dependiendo del uso
Antena	integrada
Protección	no es resistente al agua
Temperatura de funcionamiento	de -10 °C a +50 °C
Peso	810 g
Dimensiones	255 × 105 × 140 mm

CONTENU

1. Déclaration de conformité	29
2. Remarques importantes	29
3. ECMA	29
4. Introduction	29
5. Contenu de l'emballage	29
6. Description de l'appareil	30
6.1 Télécommande	30
6.2 Lanceur de balles	30
7. Préparation de la télécommande	30
7.1 Insertion (remplacement) de la pile dans la télécommande	30
7.2 Vérification de l'état de la pile dans la télécommande	30
8. Préparation du lanceur de balles	30
8.1 Insertion (remplacement) des piles dans le lanceur	30
8.2 Vérification de l'état des piles dans le lanceur	31
8.3 Mise en marche/arrêt du lanceur	31
8.4 Appairage de la télécommande avec le lanceur	31
9. Principes de base d'utilisation du lanceur de balles	32
9.1 Armement du lanceur	32
9.2 Fonctions de la télécommande	32
10. Pour de meilleurs résultats	32
10.1 Portée maximale de la télécommande	32
11. Conseils en cas de problèmes	32
12. Entretien	32
13. Caractéristiques techniques	33
Certificat de garantie	58

1. DÉCLARATION DE CONFORMITÉ



Le fabricant VNT electronics s.r.o. déclare que le lanceur électronique de balles Dogtrace d-ball UP est conforme à la directive 2014/53/EU du Conseil européen et répond à toutes les normes en vigueur. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.dogtrace.com.

2. REMARQUES IMPORTANTES

- Avant utilisation, lisez attentivement le mode d'emploi. Conservez le mode d'emploi pour une utilisation future.
- **N'insérez pas vos doigts ou toute autre partie du corps dans l'ouverture destinée à la balle - VOUS POURRIEZ VOUS BLESSER GRAVEMENT !**
- N'utilisez que la balle pour armer le lanceur.
- L'utilisation du lanceur de balles est réservée aux personnes âgées de plus de 18 ans.
- Ne placez pas la télécommande à proximité d'objets sensibles aux champs magnétiques, car cela pourrait les endommager de manière irréversible.
- Les piles de la télécommande et du lanceur doivent être remplacées tous les deux ans, même si l'appareil n'a pas été utilisé pendant une longue période. Ne laissez jamais une pile déchargée dans l'appareil, car cela pourrait l'endommager.
- Jetez les piles usagées dans un endroit prévu à cet effet.
- Les personnes portant un appareil d'assistance cardiaque (stimulateur cardiaque, défibrillateur) doivent prendre les précautions nécessaires. Le D-ball UP émet un certain champ magnétique statique.

3. ECMA

La société VNT electronics s.r.o. est un membre actif de l'association ECMA (Electronic Collar Manufacture Association), qui regroupe les meilleurs fabricants d'appareils électroniques destinés au dressage des chiens. L'objectif de tous les membres de l'association est de développer et de fabriquer des systèmes d'entraînement fiables et de qualité, qui respectent la sécurité des animaux. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.dogtrace.com ou www.ecma.eu.com.



4. INTRODUCTION

Le **D-ball UP** est un lanceur de balles télécommandé qui sert à l'entraînement des chiens de service, à l'agilité et à l'entraînement courant. L'attente d'une récompense « vivante » sous la forme d'une balle lancée motive le chien à accomplir plus rapidement et plus précisément les tâches qu'il exécute ainsi avec plaisir. Une fois l'exercice terminé, le chien ne reçoit sa récompense que s'il la mérite.

La balle est lancée à partir de l'appareil à l'aide d'une télécommande à une distance pouvant atteindre 200 m et à une hauteur pouvant atteindre 3 m. Si le lanceur est fixé à l'aide de la sangle fournie en position verticale ou soutenu par un support métallique en position inclinée, la portée peut atteindre 6 m. Le profil bas du d-ball UP (105 mm) permet un camouflage facile. La télécommande permet de contrôler jusqu'à 4 lanceurs et peut être combinée avec des distributeurs de balles d-balls. Convient aux centres d'entraînement et à un usage domestique.

5. CONTENU DE L'EMBALLAGE

- Télécommande
- Lanceur de balles
- Pile au lithium CR2 3V
- Piles alcalines AA 1,5 V - 4 pièces
- Sangle pour suspendre le lanceur
- Balle
- Piquets pour fixer le lanceur au sol - 2 pièces
- Support métallique - pour lancer la balle à distance
- Cordon pour suspendre la télécommande autour du cou
- Mode d'emploi et carte de garantie

6. DESCRIPTION DE L'APPAREIL

6.1 Télécommande (figure 1 à la page 2)

1. Voyants lumineux
2. Boutons de signal sonore pour les lanceurs 1 à 4
3. Boutons de lancement de balle pour les lanceurs 1 à 4
4. Aimant intégré pour activer/désactiver les lanceurs
5. Orifice pour passer le cordon autour du cou
6. Couvercle du compartiment à piles

6.2 Lanceur de balles (figure 2 à la page 2)

1. Espace pour insérer la balle
2. Orifices pour fixer le lanceur au sol à l'aide d'un piquet
3. Œillet pour passer la sangle permettant de suspendre le lanceur
4. Voyants lumineux
5. Cible rouge - emplacement pour placer l'aimant - activation/désactivation du lanceur
6. Couvercle du compartiment à piles
7. Trous pour insérer le support métallique
8. Support métallique

7. PRÉPARATION DE LA TÉLÉCOMMANDE

7.1 Insertion (remplacement) de la pile dans la télécommande

1. À l'arrière, dévissez la vis du couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis cruciforme et soulevez-le avec précaution.
2. Insérez une nouvelle pile CR2 3V en respectant la polarité. La polarité est indiquée dans le compartiment à piles (fig. 3 à la page 3).
3. Remettez le couvercle du compartiment à piles en place et vissez la vis avec une force modérée.
4. Une fois la pile insérée, la télécommande reste en mode veille et ne peut pas être éteinte.

7.2 Vérification de l'état de la pile dans la télécommande

Une batterie déchargée est indiquée par un voyant rouge lorsque vous appuyez sur n'importe quel bouton. Lorsque la batterie s'affaiblit, les performances (portée radio) de la télécommande diminuent. Si la batterie est déchargée, insérez une nouvelle pile au lithium de type CR2 3V dans la télécommande.

AVERTISSEMENT : après avoir remplacé la pile, il est nécessaire d'appuyer deux fois sur n'importe quel bouton de la télécommande pour que l'indicateur de pile fonctionne correctement.

CONSEIL : la batterie s'enlève plus facilement à l'aide d'un petit tournevis que vous insérez délicatement sous son bord.

8. PRÉPARATION DU LANCEUR DE BALLES

8.1 Insertion (remplacement) des piles dans le lanceur

1. À l'aide d'un tournevis cruciforme, dévissez les quatre vis du couvercle du compartiment à piles (marqué du symbole d'une pile) situé sous le lanceur.
2. Retirez le support de piles.
3. Insérez quatre piles alcalines de type AA en respectant la polarité (la polarité est indiquée sur le support de piles).
4. Remettez le support de piles en place - le support de piles doit être correctement orienté (fig. 4 à la page 3).
5. Vérifiez que le joint en caoutchouc est correctement positionné dans la rainure du couvercle du compartiment à piles. Veillez à ce que le joint soit propre.
6. Remettez le couvercle du compartiment à piles en place et vissez les quatre vis avec une force modérée. Vérification de l'état des piles dans l'éjecteur.

8.2 Vérification de l'état des piles dans le lanceur

Les voyants clignotants situés sous le dispositif d'éjection (fig. 2/4 à la page 2) permettent de contrôler l'état des piles.

- Pile chargée – le voyant vert clignote lorsque l'appareil est allumé.
- Batterie faible – lorsque l'appareil est allumé, les voyants vert et rouge clignotent simultanément. Si les piles sont déchargées, insérez de nouvelles piles alcalines de type AA dans l'éjecteur.

8.3 Mise en marche/arrêt du lanceur

Pour activer/désactiver l'éjecteur, on utilise un système de commutation magnétique qui s'active en plaçant un aimant (fig. 5 à la page 3). L'aimant est situé dans la partie inférieure de la télécommande.

Activation :

1. Placez la partie inférieure de la télécommande contre le disque rouge rond situé au bas de l'éjecteur (fig. 5, page 3) – le voyant rouge s'allume, puis le voyant vert.
2. Une fois le voyant vert allumé, éloignez la télécommande de l'éjecteur. Le voyant clignotera en vert.

Mise hors tension :

1. Placez la partie inférieure de la télécommande contre le voyant situé sur l'éjecteur, comme pour la mise en marche.
2. Une fois que le voyant rouge s'est allumé, éloignez la télécommande – l'éjecteur s'éteindra et les voyants cesseront de clignoter.

IMPORTANT : pour activer l'éjecteur, il suffit d'approcher la télécommande du disque rouge de l'éjecteur pendant environ 1 seconde. Si vous maintenez la télécommande près du disque pendant plus de 5 secondes, l'éjecteur passe en mode d'appairage de la télécommande avec l'éjecteur. Si cela se produit, procédez comme indiqué au chapitre 8.4.

AVERTISSEMENT : pour prolonger la durée de vie des piles, il est nécessaire d'éteindre le lanceur de balles à la fin de l'entraînement. Si vous n'utilisez pas le lanceur ou la télécommande pendant une longue période, nous vous recommandons de retirer complètement les piles.


8.4 Appairage de la télécommande avec le lanceur (figure 5 à la page 3)

Chaque télécommande dispose de ses propres codes de fonctionnement radio. Pour que la télécommande puisse communiquer avec votre lanceur, il faut les appairer. Lors de l'achat d'un nouveau kit, la télécommande est déjà appairée avec le lanceur. L'appairage s'effectue lorsque vous souhaitez appairer d'autres lanceurs ou distributeurs de balles à votre télécommande.

IMPORTANT : avant de coupler la télécommande et le lanceur, assurez-vous que personne d'autre n'utilise sa balle D-Ball à proximité. Votre lanceur pourrait recevoir le code d'une autre télécommande. Dans ce cas, votre lanceur serait contrôlé par quelqu'un d'autre. Si cela se produit, coupez à nouveau votre lanceur avec votre télécommande.

Procédure d'appairage

Avant de commencer l'appairage, éteignez le lanceur de balles (aucun voyant ne clignote). Ne tirez pas sur le lanceur avant l'appairage – risque de blessure !

1. Placez la partie inférieure de la télécommande contre le disque rouge situé sous le lanceur pendant 5 secondes. Le voyant rouge s'allume, puis le voyant vert.
2. Au bout de 5 secondes, les deux voyants clignotent quatre fois simultanément, puis le voyant vert et le voyant rouge clignotent alternativement.
3. Éloignez la télécommande de l'éjecteur.
4. Appuyez sur le bouton du signal sonore  (1ère à 4ème position selon l'éjecteur que vous souhaitez coupler) sur la télécommande.
5. Le couplage réussi est indiqué par un long bip de l'éjecteur.



9. PRINCIPES DE BASE D'UTILISATION DU LANCEUR DE BALLE

9.1 Armement du lanceur (figure 6 à la page 3)

1. Placez la balle sur le tee.
2. Appuyez sur la balle avec la paume de votre main jusqu'à la position inférieure du lanceur

AVERTISSEMENT : N'utilisez que la balle pour actionner le lanceur. Ne mettez pas vos doigts ou d'autres parties du corps dans le lanceur actionné, car cela pourrait causer des blessures graves. Le lanceur ne peut être utilisé que par des personnes âgées de plus de 18 ans.

9.2 Fonctions de la télécommande

Le kit télécommande d-ball UP permet de contrôler 4 lanceurs ou distributeurs de balles d-balls (boutons numérotés de 1 à 4). En appuyant sur le bouton  v, le lanceur émet un signal sonore. Cette fonction sert à signaler au chien l'endroit où il peut s'attendre à recevoir une récompense sous forme de balle lancée. Le bouton  vous permet de lancer la balle à partir du lanceur correspondant.

La hauteur de lancement de la balle peut atteindre 3 m (en fonction du poids de la balle utilisée). Vous pouvez utiliser n'importe quelle balle d'un diamètre maximal de 75 mm. Le lanceur peut être suspendu à la verticale ou soutenu par un support métallique pour lancer la balle plus loin. La balle peut alors être lancée jusqu'à une distance de 6 m.

10. POUR DE MEILLEURS RÉSULTATS

10.1 Portée maximale de la télécommande

Le kit d-ball UP peut être utilisé jusqu'à une distance de 200 m. Cependant, la portée maximale dépend de plusieurs facteurs : les conditions météorologiques, le terrain, la végétation, etc.

Pour garantir la portée maximale de l'appareil :

- Ne couvrez pas l'antenne située sur le dessus de la télécommande.
- Lorsque vous envoyez une commande, tenez la télécommande à la verticale, loin de votre corps, et le bras tendu au-dessus de votre tête.
- Vérifiez la batterie de la télécommande et du lanceur, et remplacez-la si nécessaire.

11. CONSEILS EN CAS DE PROBLÈMES

1. Relisez attentivement ce mode d'emploi et vérifiez que le problème n'est pas dû à des piles faibles ou à une mauvaise utilisation.
2. Vérifiez que les piles sont correctement positionnées et insérées avec la bonne polarité.
3. **Si la télécommande ne communique pas avec l'éjecteur, essayez de coupler à nouveau les appareils** - voir chapitre 8.4.
4. Si le godet d'éjection se bloque en position basse (saletés autour du godet d'éjection), retournez l'éjecteur et tapotez-le légèrement sur le sol. Cela permettra de libérer le godet et d'éliminer les saletés autour du godet d'éjection.
5. Si le problème persiste, contactez votre revendeur.

12. ENTRETIEN

N'utilisez jamais de nettoyants chimiques, de solvants ou de substances volatiles (diluant, essence ou autres nettoyants) pour nettoyer votre appareil d-ball UP. Utilisez un chiffon doux humidifié et, si nécessaire, un produit nettoyant neutre.

La télécommande est uniquement résistante aux gouttes d'eau - protégez-la de l'humidité. La pénétration d'humidité à l'intérieur de l'appareil peut entraîner des dommages irréversibles. Ces dommages ne sont pas couverts par la garantie.

Le lanceur contient des composants électroniques et des piles hermétiquement fermés. Protégez le lanceur

des pluies torrentielles. La pénétration d'eau dans le lanceur peut endommager le moteur de lancement et corroder les ressorts. Veillez à ce que le joint du compartiment à piles ne soit pas endommagé ou encastré, car cela pourrait entraîner une infiltration d'humidité. Vérifiez que les vis du compartiment à piles sont bien serrées.

Si vous n'utilisez pas le d-ball UP pendant une longue période, retirez les piles du contrôleur et du lanceur.

13. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Télécommande

Portée	7200 m (ligne de vue directe)
Alimentation	7pile lithium CR2 3V
Durée de vie de la pile	76 à 12 mois selon l'utilisation
Fréquence	7869,525 Mhz
Antenne	7intégrée
Indice de protection	7non étanche
Température de fonctionnement	7-10 °C à +50 °C
Poids	761 grammes (sans pile)
Dimensions	7110 × 52 × 29 mm

Lanceur

Hauteur de lancement	7jusqu'à 3 m (en fonction du poids de la balle)
Distance de lancement	7jusqu'à 6 m (en fonction du poids de la balle et de l'angle de lancement)
Diamètre maximal de la balle	775 mm
Alimentation	74 piles alcalines AA, 1,5 V
Durée de vie des piles	76 mois selon l'utilisation
Antenne	7intégrée
Indice de protection	7non étanche
Température de fonctionnement	7-10 °C à +50 °C
Poids	7810 g
Dimensions	7255 × 105 × 140 mm

TARTALOM

1. Megfelelőségi nyilatkozat	35
2. Fontos figyelmeztetések	35
3. ECMA	35
4. Bevezetés	35
5. A csomag tartalma	35
6. A készülék leírása	36
6.1 Távirányító	36
6.2 Labda-kibocsátó	36
7. A távirányító előkészítése	36
7.1 Az elem behelyezése (cseréje) a távirányítóba	36
7.2 Az elem állapotának ellenőrzése a távirányítóban	36
8. A labda-kilövő készülék előkészítése	36
8.1 Az elemek behelyezése (cseréje) a kilövő készülékbe	36
8.2 Az elemek állapotának ellenőrzése a kilövő készülékben	36
8.3 A kilövő készülék be-/kikapcsolása	37
8.4 A távirányító párosítása a labda-kilövővel	37
9. A labda-kilövő használatának alapjai	37
9.1 A labda-kilövő felhúzása	37
9.2 A távirányító funkciói	38
10. A legjobb eredmények elérése érdekében	38
10.1 A távirányító maximális hatótávolsága	38
11. Hibaelhárítási útmutató	38
12. Karbantartás	38
13. Műszaki adatok	39
Garancialevél	58

1. MEGFELELŐSÉGI NYILATKOZAT



A gyártó, a VNT electronics s.r.o. kijelenti, hogy a Dogtrace d-ball UP elektronikus labda-kilövő megfelel az Európai Tanács 2014/53/EU irányelvének és minden érvényes szabványnak. További információk: www.dogtrace.com.

2. FONTOS FIGYELMEZTETÉSEK

- Használat előtt gondosan olvassa el a használati utasítást. Az utasítást őrizze meg esetleges jövőbeli használatra.
- **Ne tegye ujjait vagy más testrészeit a labda számára kijelölt nyílásba – EZ KOMOLY SÉRÜLÉSEKHEZ VEZETHET!**
- A labdaadagolót csak labdával húzza meg.
- A labda-kibocsátó kezelése csak 18 év feletti személyek számára engedélyezett.
- Ne tegye a távirányítót mágneses mezőre érzékeny tárgyak közelébe, mert azok tartósan megsérülhetnek.
- A távirányító és a kibocsátó elemeit két évente ki kell cserélni, még akkor is, ha a készüléket hosszabb ideig nem használták. Soha ne hagyjon lemerült elemet a készülékben – ez tönkretelheti a készüléket.
- A használt elemeket a kijelölt helyen dobja el.
- A szívritmüködést támogató eszközzel (szívritmus-szabályozó, defibrillátor) rendelkező személyeknek be kell tartaniuk a megfelelő óvintézkedéseket. A D-ball UP bizonyos statikus mágneses mezőt bocsát ki.

3. ECMA

A VNT electronics s.r.o. társaság aktív tagja az ECMA (Electronic Collar Manufacture Association) szövetségnek, amely a legkiválóbb minőségű elektronikus kutyakiképző eszközök gyártóit tömöríti. A szövetség minden tagjának célja olyan kiváló minőségű és megbízható kiképző rendszerek fejlesztése és gyártása, amelyek tiszteletben tartják az állatok biztonságát. További információk: www.dogtrace.com vagy www.ecma.eu.com.



4. BEVEZETÉS

A **D-ball UP** egy távirányítású labda-kilövő, amely szolgálati kutyák kiképzésére, agilitásra és általános kiképzésre szolgál. A kilőtt labda formájában megjelenő „elő” jutalomra való várakozás motiválja a kutyát a feladatok gyorsabb és pontosabb végrehajtására, amelyet így örömmel végez. A gyakorlat elvégzése után a kutya csak akkor kap jutalmat, ha megérdemli.

A labdát a készülékből távirányítóval lehet kilőni, akár 200 m távolságra és 3 m magasságba. Ha a labda-kilövő a mellékelt hevederrel függőleges helyzetben van rögzítve, vagy fémtartóval ferde helyzetben van alátámasztva, a lőtávolság elérheti a 6 m-t is. A d-ball UP alacsony profilja (105 mm) könnyű álcázást tesz lehetővé. A távirányítóval akár 4 dobó is vezérelhető, és kombinálható a d-balls labdaadagolókkal. Alkalmas edzőközpontokba és otthoni használatra egyaránt.

5. A CSOMAG TARTALMA

- Távirányító
- Labda-kilövő
- CR2 3V lítium elem
- Alkáli elem AA 1,5 V – 4 db
- Pánt a labda-kilövő felfüggesztéséhez
- Labda
- Csap a labda-kilövő földhöz rögzítéséhez – 2 db
- Fém tartó – a labda távolsági kilövéséhez
- Zsinór a vezérlő nyakba akaszthatóságához
- Használati utasítás és jótállási jegy

6. A KÉSZÜLÉK LEÍRÁSA

6.1 Távirányító (1. ábra a 2. oldalon)

1. Jelzőfények
2. Hangjelző gombok a 1-4. dobógéphez
3. Labda dobógép gombok a 1-4. dobógéphez

6.2 Labda-kibocsátó (2. ábra a 2. oldalon)

1. A labda behelyezésére szolgáló hely
2. A dobógép földhöz rögzítésére szolgáló lyukak
3. A dobógép felakasztására szolgáló heveder áthúzására szolgáló szem
4. Jelzőfények

4. Beépített mágnes a dobógép be-/kikapcsolásához
5. Nyílás a nyakpánt áthúzásához
6. Elemtartó fedél

5. Piros célpont – a mágnes elhelyezésének helye – a dobószerkezet kikapcsolása/bekapcsolása
6. Az akkumulátor rekesz fedele
7. Nyílások a fémkart behelyezéséhez
8. Fémkart

7. A TÁVIRÁNYÍTÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

7.1 Az elem behelyezése (cseréje) a távirányítóba

1. A hátoldalon csavarja ki a keresztcsavarhúzóval a fedélcsavart, és óvatosan emelje le a fedelet.
2. Helyezze be az új CR2 3V elemet a megfelelő polaritással. A polaritás a fedélben van jelölve (3. ábra, 3. oldal).
3. Helyezze vissza a fedelet, és megfelelő erővel csavarozza be a csavart.
4. Az elem behelyezése után a vezérlő továbbra is készenléti állapotban van – nem lehet kikapcsolni.

7.2 Az elem állapotának ellenőrzése a távirányítóban

A lemerült elemről egy piros jelzőfény tájékoztat, ha bármelyik gombot megnyomja. Ha az elem lemerül, a vezérlő teljesítménye (rádióhatótávolsága) csökken. Ha az elem lemerült, helyezzen be egy új CR2 3V lítium elemet a vezérlőbe.

FIGYELEM: Az akkumulátor cseréje után az akkumulátor megfelelő jelzéséhez kétszer meg kell nyomni bármelyik gombot a vezérlőn.

TIPP: Az akkumulátort könnyebben ki lehet venni egy kis csavarhúzóval, amelyet óvatosan be kell dugni az akkumulátor szélébe.

8. A LABDA-KILÖVŐ KÉSZÜLÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

8.1 Az elemek behelyezése (cseréje) a kilövő készülékbe

1. A kiadó alsó részén egy keresztfejű csavarhúzóval csavarja ki a négy csavart a akkumulátor rekesz fedeléről (akkumulátor szimbólummal jelölve).
2. Húzza ki az elemtartót.
3. Helyezzen be négy AA típusú alkáli elemet a megfelelő polaritással (a polaritás az elemtartón van jelölve).
4. Helyezze vissza az elemtartót – az elemtartónak megfelelően el kell lennie fordítva (4. ábra a 3. oldalon).
5. Ellenőrizze, hogy a gumitömítés megfelelően illeszkedik-e a elemrekesz fedél hornyába. Ügyeljen a tömítés tisztaságára.
6. Helyezze vissza az elemrekesz fedelét, és megfelelő erővel csavarozza be mind a négy csavart. Az elemek állapotának ellenőrzése a kidobóban.

8.2 Az elemek állapotának ellenőrzése a kilövő készülékben

Az akkumulátorok állapotát a kilövő alján található villogó jelzőfények jelzik (2/4. ábra a 2. oldalon).

- Feltöltött akkumulátor – bekapcsolt állapotban a zöld jelzőfény villog.
- Akkumulátor gyenge – bekapcsolt állapotban a zöld és a piros jelzőfény egyszerre villog. Ha az akkumulátor lemerült, helyezzen be új AA típusú alkáli elemeket a kidobóba.

8.3 A kilövő készülék be-/kikapcsolása

A kidobó be-/kikapcsolásához mágneses kapcsolórendszert használnak, amelyet mágnes hozzáadásával lehet aktiválni (5. ábra a 3. oldalon). A mágnes a távirányító alsó részében található.

Bekapcsolás:

1. Helyezze a távirányító alsó részét a kidobó alsó részén található piros kerek jelzőtárcsához (5. ábra a 3. oldalon) – a piros jelzőfény, majd a zöld jelzőfény kigyullad.
2. A zöld jelzőfény kigyulladás után távolítsa el a távirányítót a kidobótól. A jelzőfény zölden villogni fog.

Kikapcsolás:

1. Helyezze a vezérlő alsó részét a kidobó lencséjéhez, ugyanúgy, mint bekapcsoláskor.
2. Miután a piros jelzőfény kigyulladt, távolítsa el a vezérlőt – a kidobó kikapcsol, és a jelzőfények villogása megszűnik.

FONTOS: A kiadó bekapcsolásához elegendő a távirányítót körülbelül 1 másodpercig a kiadó piros jelzőfényéhez tartani. Ha a távirányítót 5 másodpercnél tovább tartja a jelzőfényhez, a kiadó a távirányító és a kiadó párosítási módba vált. Ha ez megtörténik, kövesse a 8.4. fejezetben leírtakat.

FIGYELEM: Az akkumulátorok élettartamának meghosszabbítása érdekében a labda-kilövő gépet az edzés befejezése után mindig ki kell kapcsolni. Ha a kilövő gépet vagy a vezérlőt hosszabb ideig nem használja, javasoljuk, hogy vegye ki az akkumulátorokat.


8.4 A távirányító párosítása a labda-kilövővel (5. ábra a 3. oldalon)

Minden távirányító rendelkezik saját rádiófrekvenciás működési kódokkal. Ahhoz, hogy a távirányító kommunikálni tudjon a labdaadagolóval, a két eszközt össze kell párosítani. Új készlet vásárlása esetén a távirányító és a labdaadagoló már párosítva van. A párosítás akkor szükséges, ha további labdaadagolókat vagy labdaadagolókat szeretne párosítani a távirányítóval.

FONTOS: A távirányító és a kilövő párosítása előtt győződjön meg arról, hogy senki más nem használja a d-balját a közelében. A kilövője más távirányító kódját is fogadhatja. Ezáltal a kilövőjét más személy is irányíthatná. Ha ez megtörténik, párosítsa újra a kilövőjét a távirányítójával.

Párosítási eljárás

A párosítás megkezdése előtt kapcsolja ki a labda-kilövőt (nem villog a jelzőfény). A párosítás előtt ne húzza meg a kilövőt – balesetveszély!

1. Helyezze a vezérlő alsó részét 5 másodpercre a labdaadagoló alsó részén található piros jelzőfényre. A piros jelzőfény, majd a zöld jelzőfény kigyullad.
2. 5 másodperc elteltével mindkét jelzőfény egyszerre négyszer villog, majd a zöld és a piros jelzőfény felváltva villog.
3. Távolítsa el a távirányítót a kilövőtől.
4. Nyomja meg a távirányítón az akusztikus jelzés gombját  (1. és 4. pozíció, attól függően, hogy melyik kilövőt szeretné párosítani).
5. A sikeres párosítást a kilövő hosszú sípolása jelzi.



9. A LABDA-KILÖVŐ HASZNÁLATÁNAK ALAPJAI

9.1 A labda-kilövő felhúzása (6. ábra a 3. oldalon)

1. Helyezze a labdát a dobótálcára
2. A tenyerével nyomja le a labdát a dobó alsó pozíciójáig

FIGYELEM: A kilövőt csak labdával húzza meg. Ne tegye az ujjait vagy más testrészeit a meghúzott kilövőbe – súlyos sérüléseket okozhat. A kilövőt csak 18 év feletti személyek használhatják.

9.2 A távirányító funkciói

A d-ball UP távirányítóval 4 d-ball labda-kilövő vagy adagoló vezérelhető (a 1-től 4-ig számozott gombokkal). A  gomb megnyomásával a kilövő hangjelzést ad. Ez a funkció arra szolgál, hogy a kutya tudjon arról, hol várhatja a jutalmát, azaz a kilőtt labdát. A  gombbal elindíthatja a labdát az adott dobógépből.

A labda kilövési magassága eléri a 3 métert (a használt labda súlyától függően). Bármilyen, legfeljebb 75 mm átmérőjű labda használható. A kilövő függőleges helyzetben felakasztható, vagy fémtartóval alátámasztható a labda távolabbi kilövésehez. A labda így akár 6 méter távolságra is kilöhető.

10. A LEGJOBB EREDMÉNYEK ELÉRÉSE ÉRDEKÉBEN

10.1 A távirányító maximális hatótávolsága

A d-ball UP készülék 200 m távolsáig lehet használni. A maximális hatótávolságot azonban számos tényező befolyásolja – az időjárás, a terep, a növényzet és hasonló tényezők.

A készülék maximális hatótávolságának biztosítása érdekében:

- Ne takarja el a vezérlő felső részén található antennát.
- A parancsok küldésekor tartsa a vezérlőt függőleges helyzetben, távol a testétől, kinyújtott karral a feje felett.
- Ellenőrizze a vezérlő és a kilövő akkumulátorát, és szükség esetén cserélje ki.

11. HIBAELHÁRÍTÁSI ÚTMUTATÓ

1. Olvassa el újra ezt a használati utasítást, és ellenőrizze, hogy a probléma nem gyenge elemek vagy helytelen használat miatt alakult-e ki.
2. Ellenőrizze, hogy az elemek a megfelelő helyen vannak-e és a megfelelő polaritással vannak-e behelyezve.
3. **Ha a távirányító nem kommunikál a kidobóval, próbálja meg újra párosítani a készülékeket** - lásd a 8.4. fejezetet.
4. Ha a kidobó eszköz indító tálcája alsó helyzetben beragad (szennyeződés az indító tálca körül) – fordítsa meg a kidobó eszközt alsó oldalával felfelé, és óvatosan kopogtassa meg a földön. Ezzel a tálca felszabadul, és a szennyeződés eltávolításra kerül az indító tálca körül.
5. Ha a probléma továbbra is fennáll, vegye fel a kapcsolatot forgalmazójával.

12. KARBANTARTÁS

A d-ball UP készülék tisztításához soha ne használjon vegyi tisztítószerket, oldószereket vagy illékony anyagokat (hígító, benzin vagy más tisztítószer). Használjon puha, nedves ruhát és szükség esetén semleges tisztítószer.

A távirányító csak cseppvíz ellen védett – óvja a nedvességtől. A készülék belsejébe bejutó nedvesség maradandó károsodást okozhat. A garancia nem terjed ki erre a károsodásra.

A kidobóban vízállóan lezárt elektronika és akkumulátor található. Óvja a kidobót az erős esőtől. A kidobóba bejutó víz károsíthatja a kilövő motort és korróziót okozhat a rugókban. Ügyeljen arra, hogy a akkumulátorrekesz fedél tömítése ne legyen sérült vagy szennyezett – ez nedvesség bejutásához vezethet. Ellenőrizze az akkumulátorrekesz fedél csavarjainak meghúzását.

Ha a d-ball UP-ot hosszabb ideig nem használja, vegye ki az akkumulátorokat a vezérlőből és a kilövőből.

13. MŰSZAKI ADATOK

Távírányító

Hatótávolság	200 m (közvetlen láthatóság)
Tápellátás	CR2 3V lítiumelem
Az elem élettartama	6-12 hónap, a használattól függően
Frekvencia	869,525 MHz
Antenna	integrált
Védettség	nem vízálló
Üzemi hőmérséklet	-10 °C és +50 °C között
Súly	61 gramm (elem nélkül)
Méreték	110 × 52 × 29 mm

Kidobó

Kidobási magasság	akár 3 m (a labda súlyától függően)
Kidobási távolság	akár 6 m (a labda súlyától és a kidobási szögtől függően)
A labda maximális átmérője	75 mm
Tápellátás	4 db 1,5 V-os AA alkáli elem
Az elemek élettartama	6 hónap, a használattól függően
Antenna	beépített
Védettség	nem vízálló
Üzemi hőmérséklet	-10 °C és +50 °C között
Súly	810 g
Méreték	255 × 105 × 140 mm

CONTENUTO

1. Dichiarazione di conformità	41
2. Avvertenze importanti	41
3. ECMA	41
4. Introduzione	41
5. Contenuto della confezione	41
6. Descrizione dell'apparecchio	42
6.1 Telecomando	42
6.2 Lanciapalle	42
7. Preparazione del telecomando	42
7.1 Inserimento (sostituzione) della batteria nel telecomando	42
7.2 Controllo dello stato della batteria nel telecomando	42
8. Preparazione del lanciapalle	42
8.1 Inserimento (sostituzione) delle batterie nel lanciapalle	42
8.2 Controllo dello stato della batteria nel lanciapalle	43
8.3 Accensione/spengimento del lanciapalle	43
8.4 Accoppiamento del telecomando con il lanciapalle	43
9. Nozioni di base sull'uso del lanciapalle	44
9.1 Caricamento del lanciapalle	44
9.2 Funzioni del telecomando	44
10. Per ottenere i migliori risultati	44
10.1 Portata massima del telecomando	44
11. Guida alla risoluzione dei problemi	44
12. Manutenzione	44
13. Dati tecnici	45
Certificato di garanzia	58

1. DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ



Il produttore VNT electronics s.r.o. dichiara che il lanciapalle elettronico Dogtrace d-ball UP è conforme alla direttiva del Consiglio europeo 2014/53/EU e soddisfa tutti gli standard applicabili. Maggiori informazioni su www.dogtrace.com.

2. AVVERTENZE IMPORTANTI

- Leggere attentamente le istruzioni per l'uso prima dell'utilizzo. Conservare le istruzioni per un eventuale uso futuro.
- **Non inserire le dita o altre parti del corpo nell'apertura destinata alla pallina - POTREBBE PROVOCARE GRAVI LESIONI!**
- Caricare il lanciapalle solo con la pallina.
- L'uso dell'espulsore di palline è consentito solo a persone di età superiore ai 18 anni.
- Non posizionare il telecomando in prossimità di oggetti sensibili ai campi magnetici, poiché potrebbero subire danni permanenti.
- Le batterie del telecomando e dell'espulsore devono essere sostituite ogni due anni, anche se il dispositivo non è stato utilizzato per un lungo periodo. Non lasciare mai una batteria scarica nel dispositivo, poiché potrebbe danneggiarlo.
- Smaltire le batterie usate in un luogo apposito.
- Le persone con dispositivi di supporto cardiaco (pacemaker, defibrillatori) devono osservare le misure preventive appropriate. D-ball UP emette un certo campo magnetico statico.

3. ECMA

La società VNT electronics s.r.o. è membro attivo dell'associazione ECMA (Electronic Collar Manufacture Association), che riunisce i migliori produttori di dispositivi elettronici per l'addestramento dei cani. L'obiettivo di tutti i membri dell'associazione è quello di sviluppare e produrre sistemi di addestramento affidabili e di alta qualità che rispettino la sicurezza degli animali. Maggiori informazioni su www.dogtrace.com o su www.ecma.eu.com.



4. INTRODUZIONE

D-ball UP è un lanciapalle telecomandato che serve per l'addestramento dei cani da servizio, l'agilità e l'addestramento normale. L'aspettativa di una ricompensa "viva" sotto forma di una palla lanciata motiva il cane a svolgere i compiti in modo più rapido e preciso, che così esegue con gioia. Dopo aver completato l'esercizio, il cane riceve la ricompensa solo se la merita.

La pallina viene lanciata dal dispositivo tramite un telecomando fino a una distanza di 200 m e un'altezza di 3 m. Se il lanciapalle è fissato in posizione verticale con la cinghia in dotazione o sostenuto da un supporto metallico in posizione inclinata, la gittata può raggiungere i 6 m. Il profilo basso del d-ball UP (105 mm) ne facilita il camuffamento. Il telecomando consente di controllare fino a 4 lanciatori e può essere combinato con i distributori di palline d-balls. Adatto sia per centri di addestramento che per uso domestico.

5. CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

- Telecomando
- Lanciapalle
- Batteria al litio CR2 3V
- Batteria alcalina AA 1,5V - 4 pz
- Cinghia per appendere il lanciapalle
- Pallina
- Perno per fissare il lanciapalle al suolo - 2 pz
- Supporto metallico - lancio della pallina a distanza
- Cordini per appendere il telecomando al collo
- Istruzioni e certificato di garanzia

6. DESCRIZIONE DELL'APPARECCHIO

6.1 Telecomando (figura 1 a pag. 2)

1. Spie luminose
2. Pulsanti del segnale acustico per gli espulsori da 1 a 4
3. Pulsanti di espulsione della pallina per gli espulsori da 1 a 4
4. Magnete integrato per l'attivazione/disattivazione dell'espulsore
5. Foro per il passaggio del cordino da collo
6. Copertura del vano batterie

6.2 Lanciapalle (figura 2 a pag. 2)

1. Spazio per inserire la pallina
2. Fori per fissare il lanciatore al suolo con un picchetto
3. Occhione per infilare la cinghia per appendere il lanciatore
4. Spie luminose
5. Disco rosso - punto di contatto del magnete - spegnimento/accensione dell'espulsore
6. Coperchio del vano batterie
7. Fori per l'inserimento del supporto metallico
8. Supporto metallico

7. PREPARAZIONE DEL TELECOMANDO

7.1 Inserimento (sostituzione) della batteria nel telecomando

1. Sul retro, svitare la vite del coperchio del vano batterie con un cacciavite a croce e sollevare con cautela.
2. Inserire una nuova batteria CR2 3V con la polarità corretta. La polarità è indicata nel vano batterie (fig. 3 a pag. 3).
3. Rimettere il coperchio del vano batterie e avvitare la vite con una forza adeguata.
4. Dopo aver inserito la batteria, il telecomando rimane in modalità standby e non può essere spento.

7.2 Controllo dello stato della batteria nel telecomando

La batteria scarica è indicata da una spia rossa quando si preme un tasto qualsiasi. Quando la batteria si scarica, le prestazioni (portata radio) del telecomando diminuiscono. Se la batteria è scarica, inserire una nuova batteria al litio di tipo CR2 3V nel telecomando.

ATTENZIONE: dopo aver sostituito la batteria, è necessario premere due volte un tasto qualsiasi sul telecomando affinché la batteria venga indicata correttamente.

SUGGERIMENTO: la batteria può essere rimossa più facilmente utilizzando un piccolo cacciavite, che va inserito con cautela sotto il bordo della batteria.

8. PREPARAZIONE DEL LANCIAPALLE

8.1 Inserimento (sostituzione) delle batterie nel lanciapalle

1. Sul lato inferiore dell'espulsore, svitare con un cacciavite a croce i quattro bulloni del coperchio del vano batterie (contrassegnato dal simbolo della batteria).
2. Estrarre il supporto della batteria.
3. Inserire quattro batterie alcaline di tipo AA con la polarità corretta (la polarità è indicata sul supporto della batteria).
4. Reinserrire il supporto della batteria: il supporto della batteria deve essere ruotato correttamente (fig. 4 a pag. 3).
5. Controllare che la guarnizione in gomma sia posizionata correttamente nella scanalatura del coperchio del vano batterie. Assicurarsi che la guarnizione sia pulita.
6. Rimettere il coperchio del vano batterie e avvitare con forza adeguata tutte e quattro le viti. Controllo dello stato delle batterie nell'espulsore.

8.2 Controllo dello stato della batteria nel lanciapalle

Per controllare lo stato delle batterie, utilizzare le spie lampeggianti sul lato inferiore dell'espulsore (fig. 2/4 a pag. 2).

- Batteria carica: quando è accesa, la spia verde lampeggia.
- Batteria scarica: quando l'apparecchio è acceso, lampeggiano contemporaneamente le spie verde e rossa. Se le batterie sono scariche, inserire nel dispositivo di espulsione nuove batterie alcaline di tipo AA.

8.3 Accensione/spengimento del lanciapalle

Per accendere/spengere l'espulsore si utilizza un sistema di commutazione magnetico che si attiva avvicinando un magnete (fig. 5 a pag. 3). Il magnete è situato nella parte inferiore del telecomando.

Accensione:

1. Avvicinare la parte inferiore del telecomando al disco rosso rotondo nella parte inferiore dell'espulsore (fig. 5 a pag. 3): si accenderà la spia rossa, seguita dalla spia verde.
2. Dopo l'accensione della spia verde, allontanare il telecomando dall'espulsore. La spia lampeggerà in verde.

Spegnimento:

1. Avvicinare la parte inferiore del telecomando al disco sull'espulsore come per l'accensione.
2. Dopo l'accensione della spia rossa, allontanare il telecomando: l'espulsore si spegnerà e le spie smetteranno di lampeggiare.

IMPORTANTE: per attivare l'espulsore è sufficiente avvicinare il telecomando al mirino rosso dell'espulsore per circa 1 secondo. Se si tiene il telecomando vicino al mirino per più di 5 secondi, l'espulsore passerà alla modalità di accoppiamento del telecomando con l'espulsore. In tal caso, procedere come descritto nel capitolo 8.4.

ATTENZIONE: per prolungare la durata delle batterie, è necessario spegnere sempre il lanciapalle al termine dell'allenamento. Se non si utilizza il lanciapalle o il telecomando per un periodo di tempo prolungato, si consiglia di rimuovere completamente le batterie.


8.4 Accoppiamento del telecomando con il lanciapalle (figura 5 a pagina 3)

Ogni telecomando ha i propri codici operativi radio. Affinché il telecomando possa comunicare con il vostro espulsore, è necessario che i due dispositivi siano accoppiati. Quando acquistate un nuovo set, il telecomando è già accoppiato con l'espulsore. L'accoppiamento viene effettuato nel caso in cui desideriate accoppiare al vostro telecomando altri espulsori o alimentatori di palline.

IMPORTANTE: prima di accoppiare il telecomando e l'espulsore, assicurarsi che nessun altro stia utilizzando il proprio d-ball nelle vicinanze. L'espulsore potrebbe ricevere il codice di un altro telecomando. In tal caso, l'espulsore verrebbe controllato da qualcun altro. Se ciò dovesse accadere, accoppiare nuovamente l'espulsore al proprio telecomando.

Procedura di accoppiamento

Prima di iniziare l'accoppiamento, spegnere l'espulsore delle palline (nessuna spia luminosa lampeggiante). Non caricare l'espulsore prima dell'accoppiamento: pericolo di lesioni!

1. Avvicinare la parte inferiore del telecomando al disco rosso sulla parte inferiore dell'espulsore per 5 secondi. Si accenderà la spia rossa, seguita dalla spia verde.
2. Dopo 5 secondi, entrambe le spie lampeggeranno quattro volte contemporaneamente, quindi lampeggeranno alternativamente la spia verde e quella rossa.
3. Allontanare il telecomando dall'espulsore.
4. Premere il pulsante del segnale acustico  sul telecomando (da 1 a 4 a seconda dell'espulsore che si desidera accoppiare).
5. L'accoppiamento riuscito è indicato da un lungo segnale acustico dell'espulsore.



9. NOZIONI DI BASE SULL'USO DEL LANCIAPALLE

9.1 Caricamento del lanciapalle (figura 6 a pagina 3)

1. Posizionare la pallina sul tee
2. Con il palmo della mano, spingere la pallina fino alla posizione inferiore dell'espulsore.

ATTENZIONE: Azionare l'espulsore solo con una pallina. Non inserire le dita o altre parti del corpo nell'espulsore azionato, poiché ciò potrebbe causare gravi lesioni. L'espulsore può essere utilizzato solo da persone di età superiore ai 18 anni.

9.2 Funzioni del telecomando

Il telecomando d-ball UP consente di controllare 4 lanciatori o alimentatori di palline d-ball (pulsanti contrassegnati dai numeri da 1 a 4). Premendo il pulsante , il lanciatore emette un segnale acustico. Questa funzione serve per avvisare il cane del punto in cui riceverà la ricompensa sotto forma di pallina lanciata. Premendo il tasto  si lancia la palla dal lanciatore corrispondente.

L'altezza di lancio della palla raggiunge i 3 m (a seconda del peso della palla utilizzata). È possibile utilizzare qualsiasi palla con un diametro massimo di 75 mm. Il lanciatore può essere appeso in posizione verticale o sostenuto da un supporto metallico per lanciare la palla a distanza. La palla può quindi essere lanciata fino a una distanza di 6 m.

10. PER OTTENERE I MIGLIORI RISULTATI

10.1 Portata massima del telecomando

Il set d-ball UP può essere utilizzato fino a una distanza di 200 m. Tuttavia, la portata massima è influenzata da una serie di fattori, quali condizioni meteorologiche, terreno, vegetazione e simili.

Per garantire la massima portata del dispositivo:

- Non coprire l'antenna sulla parte superiore del telecomando.
- Durante l'invio del comando, tenere il telecomando in posizione verticale lontano dal corpo e con il braccio teso sopra la testa.
- Controllare la batteria nel telecomando e nell'espulsore e, se necessario, sostituirla.

11. GUIDA ALLA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

1. Rileggi queste istruzioni per l'uso e verifica che il problema non sia causato da batterie scariche o da un uso improprio.
2. Controllare che le batterie siano posizionate correttamente e inserite con la polarità corretta.
3. **Se il telecomando non comunica con l'espulsore, provare a ricollegare i dispositivi** - vedere il capitolo 8.4.
4. Se la vaschetta di espulsione dell'espulsore si blocca nella posizione inferiore (presenza di sporcizia intorno alla vaschetta di espulsione), capovolgere l'espulsore con la parte inferiore rivolta verso l'alto e picchiettarlo leggermente sul terreno. In questo modo la vaschetta si sbloccherà e la sporcizia intorno alla vaschetta di espulsione verrà rimossa.
5. Se il problema persiste, contattare il proprio rivenditore.

12. MANUTENZIONE

Per pulire il dispositivo d-ball UP non utilizzare mai detersivi chimici, solventi o sostanze volatili (diluenti, benzina o altri detersivi). Utilizzare un panno morbido inumidito ed eventualmente un detersivo neutro. Il telecomando è resistente solo alle gocce d'acqua: proteggerlo dall'umidità. L'ingresso di umidità all'interno dell'apparecchio può causare danni permanenti. Tali danni non sono coperti dalla garanzia.

L'espulsore contiene componenti elettronici e batterie sigillati a tenuta stagna. Proteggere l'espulsore dalla pioggia battente. L'ingresso di acqua nell'espulsore può causare danni al motore di sparo e corrosione delle

molle. Assicurarsi che la guarnizione nel coperchio del vano batterie non sia danneggiata o sporca, poiché potrebbe verificarsi un ingresso di umidità. Controllare il serraggio delle viti del coperchio del vano batterie. Se non si utilizza il d-ball UP per un lungo periodo di tempo, rimuovere le batterie dal controller e dall'espulsore.

13. DATI TECNICI

Telecomando

Portata	200 m (visibilità diretta)
Alimentazione	batteria al litio CR2 3V
Durata della batteria	6-12 mesi a seconda dell'utilizzo
Frequenza	869,525 Mhz
Antenna	integrata
Protezione	non impermeabile
Temperatura di esercizio	da -10 °C a +50 °C
Peso	61 grammi (senza batteria)
Dimensioni	110 × 52 × 29 mm

Espulsore

Altezza di espulsione	fino a 3 m (a seconda del peso della pallina)
Distanza di espulsione	fino a 6 m (a seconda del peso della pallina e dell'angolo di espulsione)
Diametro massimo della pallina	75 mm
Alimentazione	4 batterie alcaline AA, 1,5 V
Durata delle batterie	6 mesi a seconda dell'utilizzo
Antenna	integrata
Protezione	non impermeabile
Temperatura di esercizio	da -10 °C a +50 °C
Peso	810 g
Dimensioni	255 × 105 × 140 mm

ZAWARTOŚĆ

1. Deklaracja zgodności	47
2. Ważne informacje	47
3. ECMA	47
4. Wprowadzenie	47
5. Zawartość opakowania	47
6. Opis urządzenia	48
6.1 Pilot zdalnego sterowania	48
6.2 Wyrzutnia piłek	48
7. Przygotowanie pilota zdalnego sterowania	48
7.1 Włożenie (wymiana) baterii do pilota	48
7.2 Kontrola stanu baterii w pilocie	48
8. Przygotowanie wyrzutni piłek	48
8.1 Włożenie (wymiana) baterii do wyrzutni	48
8.2 Sprawdzanie stanu baterii w wyrzutni	49
8.3 Włączanie/wyłączanie wyrzutni	49
8.4 Parowanie pilota z wyrzutnią	49
9. Podstawy obsługi wyrzutni piłek	49
9.1 Napięcie wyrzutni	49
9.2 Funkcje pilota	50
10. Aby uzyskać najlepsze wyniki	50
10.1 Maksymalny zasięg pilota	50
11. Poradnik w razie problemów	50
12. Konserwacja	50
13. Dane techniczne	51
Karta gwarancyjna	58

1. DEKLARACJA ZGODNOŚCI



Producent VNT electronics s.r.o. oświadcza, że elektroniczny wyrzutnia piłek Dogtrace d-ball UP jest zgodny z dyrektywą Rady Europejskiej 2014/53/EU i spełnia wszystkie obowiązujące normy. Więcej informacji na stronie www.dogtrace.com.

2. WAŻNE INFORMACJE

- Przed użyciem dokładnie zapoznaj się z instrukcją obsługi. Zachowaj instrukcję na wypadek przyszłego użycia.
- **Nie wkładaj palców ani innych części ciała do otworu przeznaczanego na piłkę – MOŻE TO SPOWODOWAĆ POWAŻNE OBRAŻENIA!**
- Napięcie wyrzutni należy wykonywać wyłącznie za pomocą piłki.
- Obsługa wyrzutni piłek jest dozwolona wyłącznie osobom powyżej 18 roku życia.
- Nie należy umieszczać pilota w pobliżu przedmiotów wrażliwych na pole magnetyczne, ponieważ może to spowodować ich trwałe uszkodzenie.
- Baterie w pilocie i wyrzutni należy wymieniać co dwa lata, nawet jeśli urządzenie nie było używane przez dłuższy czas. Nigdy nie pozostawiaj w urządzeniu rozładowanej baterii – może to spowodować uszkodzenie urządzenia.
- Zużyte baterie należy utylizować w wyznaczonym do tego miejscu.
- Osoby z urządzeniami wspomagającymi pracę serca (rozrusznikiem serca, defibrylatorem) muszą przestrzegać odpowiednich środków ostrożności. D-ball UP emituje pewne statyczne pole magnetyczne.

3. ECMA

Firma VNT electronics s.r.o. jest aktywnym członkiem stowarzyszenia ECMA (Electronic Collar Manufacture Association), które zrzesza najlepszych producentów elektronicznych urządzeń szkoleniowych dla psów. Celem wszystkich członków stowarzyszenia jest opracowywanie i produkcja wysokiej jakości niezawodnych systemów szkoleniowych, które zapewniają bezpieczeństwo zwierząt. Więcej informacji na stronie www.dogtrace.com lub www.ecma.eu.com.



4. WPROWADZENIE

D-ball UP to zdalnie sterowany wyrzutnia piłek, która służy do szkolenia psów służbowych, agility i zwykłego treningu. Oczekiwanie na „żywą” nagrodę w postaci wystrzelonej piłki motywuje psa do szybszego i dokładniejszego wykonywania zadań, które wykonuje z radością. Po wykonaniu ćwiczenia pies otrzymuje nagrodę tylko wtedy, gdy na nią zasłużył.

Piłką jest wyrzucana z urządzenia za pomocą pilota na odległość do 200 m i na wysokość do 3 m. Jeśli wyrzutnia jest zamocowana za pomocą dołączonego paska w pozycji pionowej lub podparta metalową podporą w pozycji ukośnej, zasięg może osiągnąć nawet 6 m. Niski profil d-ball UP (105 mm) umożliwi łatwe maskowanie. Pilotem zdalnego sterowania można sterować maksymalnie 4 wyrzutniami i można je łączyć z podajnikami piłek d-balls. Nadaje się do ośrodków szkoleniowych i do użytku domowego.

5. ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- Pilot zdalnego sterowania
- Wyrzutnia piłek
- Bateria litowa CR2 3V
- Bateria alkaliczna AA 1,5 V – 4 szt.
- Pasek do zawieszenia wyrzutni
- Piłka
- Kołek do przymocowania wyrzutni do podłoża – 2 szt.
- Metalowa podpora – wyrzucanie piłki na odległość
- Sznurek do zawieszenia pilota na szyi
- Instrukcja obsługi i karta gwarancyjna

Akcesoria można znaleźć w sklepie internetowym www.dogtrace.com.

6. OPIS URZĄDZENIA

6.1 Pilot zdalnego sterowania (ilustracja 1 na stronie 2)

1. Kontrolki sygnalizacyjne
2. Przyciski sygnału dźwiękowego dla wyrzutni 1 do 4
3. Przyciski wyrzutu piłki dla wyrzutni 1 do 4
4. Zintegrowany magnes do włączania/wyłączania wyrzutni
5. Otwór do przewleczenia sznurka na szyję
6. Pokrywa komory baterii

6.2 Wyrzutnia piłek (ilustracja 2 na stronie 2)

1. Miejsce na umieszczenie piłki
2. Otwory do przymocowania wyrzutnika do podłoża za pomocą kołka
3. Oczko do przewleczenia paska do zawieszenia wyrzutnika
4. Kontrolki sygnalizacyjne
5. Czerwona tarcza – miejsce do przyłożenia magnesu – wyłączenie/włączenie wyrzutnika
6. Pokrywa komory baterii
7. Otwory do włożenia metalowej podpory
8. Metalowa podpora

7. PRZYGOTOWANIE PILOTA ZDALNEGO STEROWANIA

7.1 Włożenie (wymiana) baterii do pilota

1. Z tyłu urządzenia odkręć śrubokrętem krzyżakowym śrubę pokrywy komory baterii i ostrożnie ją zdejmij.
2. Włóż nową baterię CR2 3V, zachowując właściwą polaryzację. Polaryzacja jest zaznaczona w komorze baterii (rys. 3 na str. 3).
3. Załóż ponownie pokrywę komory baterii i dokręć śrubę odpowiednią siłą.
4. Po włożeniu baterii pilot pozostaje w trybie czuwania – nie można go wyłączyć.

7.2 Kontrola stanu baterii w pilocie

Rozładowana bateria jest sygnalizowana czerwonym wskaźnikiem po naciśnięciu dowolnego przycisku. Gdy bateria się wyczerpie, wydajność (zasięg radiowy) pilota zmniejsza się. W przypadku rozładowania baterii należy włożyć do pilota nową baterię litową typu CR2 3V.

UWAGA: Po wymianie baterii, aby uzyskać prawidłowe wskazania baterii, należy dwukrotnie nacisnąć dowolny przycisk na pilocie.

WSKAZÓWKA: Baterię można łatwiej wyjąć za pomocą małego śrubokręta, który należy ostrożnie wsunąć pod jej krawędź.

8. PRZYGOTOWANIE WYRZUTNI PIŁEK

8.1 Włożenie (wymiana) baterii do wyrzutni

1. Na spodzie wyrzutnika odkręć śrubokrętem krzyżakowym cztery śruby pokrywy komory baterii (oznaczone symbolem baterii).
2. Wyłącznij uchwyt baterii.
3. Włóż cztery baterie alkaliczne typu AA, zachowując właściwą polaryzację (polaryzacja jest zaznaczona na uchwycie baterii).
4. Wsuń uchwyt baterii z powrotem – uchwyt baterii musi być prawidłowo obrócony (rys. 4 na str. 3).
5. Sprawdź, czy gumowa uszczelka jest prawidłowo osadzona w rowku pokrywy komory baterii. Zwróć uwagę na czystość uszczelki.
6. Załóż z powrotem pokrywę komory baterii i dokręć wszystkie cztery śrubki z odpowiednią siłą. Kontrola stanu baterii w wyrzutniku.

8.2 Sprawdzenie stanu baterii w wyrzutni

Stan baterii można sprawdzić za pomocą migających lampek kontrolnych znajdujących się na spodzie wyrzutnika (rys. 2/4 na str. 2).

- Naładowana bateria – po włączeniu miga zielona lampka kontrolna.
- Słaba bateria – po włączeniu migają jednocześnie zielona i czerwona kontrolka. W przypadku wyczerpania baterii należy włożyć do wyrzutnika nowe baterie alkaliczne typu AA.

8.3 Włączanie/wyłączanie wyrzutni

Do włączania/wyłączania wyrzutnika służy magnetyczny system przełączający, który aktywuje się poprzez przyłożenie magnesu (rys. 5 na str. 3). Magnes znajduje się w dolnej części pilota zdalnego sterowania.

Włączanie:

1. Przyłóż dolną część pilota do czerwonej okrągłej tarczy na spodzie wyrzutnika (rys. 5 na str. 3) – zapali się czerwona lampka kontrolna, a następnie zielona lampka kontrolna.
2. Po zapaleniu się zielonej lampki kontrolnej odsuń pilota od wyrzutnika. Kontrolka będzie migać na zielono.

Wyłączanie:

1. Przyłóż dolną część pilota do tarczy na wyrzutniku, tak samo jak podczas włączania.
2. Po zapaleniu się czerwonej kontrolki odsuń pilota – wyrzutnik wyłączy się, a kontrolki przestaną migać.

WAŻNE: Aby włączyć wyrzutnik, wystarczy przyłożyć pilota do czerwonego przycisku wyrzutnika na około 1 sekundę. Jeśli pilot będzie przytrzymany przy przycisku dłużej niż 5 sekund, wyrzutnik przejdzie w tryb parowania pilota z wyrzutnikiem. W takim przypadku należy postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi w rozdziale 8.4.

UWAGA: Aby przedłużyć żywotność baterii, po zakończeniu treningu należy zawsze wyłączyć wyrzutnię piłek. Jeśli wyrzutnia lub pilot nie są używane przez dłuższy czas, zalecamy całkowite wyjęcie baterii.


8.4 Parowanie pilota z wyrzutnią (ilustracja 5 na stronie 3)

Każdy pilot zdalnego sterowania ma swoje kody radiowe. Aby pilot mógł komunikować się z wyrzutnią, należy je ze sobą sparować. Przy zakupie nowego zestawu pilot jest sparowany z wyrzutnią. Sparowanie przeprowadza się w przypadku, gdy chcesz sparować z pilotem kolejne wyrzutnie lub podajniki piłek.

WAŻNE: Przed sparowaniem pilota zdalnego sterowania z wyrzutnią upewnij się, że nikt inny nie używa swojej piłki d-ball w pobliżu. Twoja wyrzutnia może odebrać kod innego pilota. W takim przypadku wyrzutnią będzie sterować ktoś inny. Jeśli tak się stanie, ponownie sparuj wyrzutnię z pilotem.

Procedura parowania

Przed rozpoczęciem parowania wyłącz wyrzutnię piłek (żadna kontrolka nie miga). Nie naciągaj wyrzutni przed parowaniem – niebezpieczeństwo obrażeń!

1. Przyłóż spód pilota do czerwonego krążka na spodzie wyrzutni na 5 sekund. Zapali się czerwona kontrolka, a następnie zielona kontrolka.
2. Po upływie 5 sekund obie kontrolki zamigają cztery razy jednocześnie, a następnie będą migać naprzemiennie zielona i czerwona kontrolka.
3. Odsuń pilota od wyrzutnika.
4. Na pilocie naciśnij przycisk sygnału dźwiękowego  (pozycja od 1 do 4, w zależności od tego, z którym wyrzutnikiem chcesz sparować).
5. Pomyślne sparowanie zostanie zasygnalizowane długim sygnałem dźwiękowym wyrzutnika.



9. PODSTAWY OBSŁUGI WYRZUTNI PIŁEK

9.1 Napięcie wyrzutni (rysunek 6 na stronie 3)

1. Umieść piłkę na podstawce do odbicia
2. Dłonią ręki dociśnij piłkę do dolnej pozycji wyrzutni

UWAGA: Wyciąganie wyrzutnika należy wykonywać wyłącznie za pomocą piłki. Nie wkładaj palców ani innych części ciała do wyciągniętego wyrzutnika – może to spowodować poważne obrażenia. Z wyrzutnika mogą korzystać wyłącznie osoby powyżej 18 roku życia.

9.2 Funkcje pilota

Pilot d-ball UP umożliwia sterowanie 4 wyrzutnikami lub podajnikami piłek d-balls (przyciski oznaczone cyframi od 1 do 4). Naciśnięcie przycisku  powoduje, że dana wyrzutnia wydaje sygnał dźwiękowy. Funkcja ta służy do wskazania psu miejsca, w którym może spodziewać się nagrody w postaci wyrzuconej piłki. Przyciskiem  wystrzeliwuje się piłkę z danego wyrzutnika.

Wysokość wyrzutu piłki sięga do 3 m (w zależności od wagi użytej piłki). Można używać dowolnej piłki o średnicy do 75 mm. Wyrzutnię można zawiesić w pozycji pionowej lub podeprzeć metalową podporą, aby wyrzucać piłkę na większą odległość. Piłkę można wtedy wyrzucić na odległość do 6 m.

10. ABY UZYSKAĆ NAJLEPSZE WYNIKI

10.1 Maksymalny zasięg pilota

Zestaw d-ball UP może być używany w odległości do 200 m. Jednak maksymalny zasięg zależy od wielu czynników – pogody, terenu, roślinności itp.

Abym zapewnić maksymalny zasięg urządzenia:

- Nie zakrywaj anteny znajdującej się w górnej części pilota.
- Podczas wysyłania polecenia trzymaj pilota w pozycji pionowej, z dala od ciała, z wyciągniętą ręką nad głową.
- Sprawdź baterię w pilocie i wyrzutni, w razie potrzeby wymień ją.

11. PORADNIK W RAZIE PROBLEMÓW

1. Przeczytaj jeszcze raz niniejszą instrukcję obsługi i sprawdź, czy problem nie wynika ze słabych baterii lub nieprawidłowego użytkowania.
2. Sprawdź, czy baterie są umieszczone we właściwym miejscu i mają prawidłową polaryzację.
3. **Jeśli pilot nie komunikuje się z wyrzutnią, spróbuj ponownie sparować urządzenia** - patrz rozdział 8.4.
4. Jeśli miska wyrzutnika utknie w dolnej pozycji (zanieczyszczenia wokół miski wyrzutnika) – odwróć wyrzutnik dołną stroną do góry i delikatnie postukaj nim o ziemię. Spowoduje to zwolnienie miski i usunięcie zanieczyszczeń wokół miski wyrzutnika.
5. Jeśli problem nadal występuje, skontaktuj się ze sprzedawcą

12. KONSERWACJA

Do czyszczenia urządzenia d-ball UP nigdy nie używaj chemicznych środków czyszczących, rozpuszczalników ani substancji lotnych (rozcieńczalnika, benzyny lub innych środków czyszczących). Użyj miękkiej, zwilżonej ściereczki i ewentualnie neutralnego środka czyszczącego.

Pilot zdalnego sterowania jest odporny tylko na kapiącą wodę – chroń go przed wilgocią. Wniknięcie wilgoci do wnętrza urządzenia może spowodować trwałe uszkodzenie. Uszkodzenia tego rodzaju nie są objęte gwarancją.

W wyrzutniku znajduje się szczelnie zamknięta elektronika i bateria. Należy chronić wyrzutnik przed ulewnym deszczem. Wniknięcie wody do wyrzutnika może spowodować uszkodzenie silnika wyrzutowego i korozję sprężyn. Należy upewnić się, że uszczelka w pokrywie komory baterii nie jest uszkodzona ani zabrudzona – mogłoby to spowodować przedostanie się wilgoci. Należy sprawdzić dokręcenie śrub pokrywy komory baterii. Jeśli d-ball UP nie jest używany przez dłuższy czas, należy wyjąć baterie z pilota i wyrzutnika.

13. DANE TECHNICZNE

Pilot zdalnego sterowania

Zasięg	200 m (w linii prostej)
Zasilanie	bateria litowa CR2 3V
Żywotność baterii	6-12 miesięcy w zależności od intensywności użytkowania
Częstotliwość	869,525 MHz
Antena	zintegrowana
Stopień ochrony	nie jest wodoodporny
Temperatura pracy	od -10 °C do +50 °C
Waga	61 gramów (bez baterii)
Wymiary	110 × 52 × 29 mm

Wyrzutnia

Wysokość wyrzutu	do 3 m (w zależności od masy piłki)
Odległość wyrzutu	do 6 m (w zależności od masy piłki i kąta wyrzutu)
Maksymalna średnica piłki	75 mm
Zasilanie	4 baterie alkaliczne AA, 1,5 V
Żywotność baterii	6 miesięcy w zależności od użytkowania
Antena	zintegrowana
Stopień ochrony	nie jest wodoodporny
Temperatura pracy	od -10 °C do +50 °C
Waga	810 g
Wymiary	255 × 105 × 140 mm

OBSAH

1. Vyhlásenie o zhode	53
2. Dôležité upozornenia	53
3. ECMA	53
4. Úvod	53
5. Obsah balenia	53
6. Opis zariadenia	54
6.1 Diaľkové ovládanie	54
6.2 Vrhacie zariadenie na loptičky	54
7. Príprava diaľkového ovládania	54
7.1 Vloženie (výmena) batérie do diaľkového ovládania	54
7.2 Kontrola stavu batérie v diaľkovom ovládaní	54
8. Príprava vrhacieho zariadenia na loptičky	54
8.1 Vloženie (výmena) batérií do vrhacieho zariadenia	54
8.2 Kontrola stavu batérií vo vrhacom zariadení	55
8.3 Zapnutie/vypnutie vrhacieho zariadenia	55
8.4 Spárovanie diaľkového ovládania s vrhacím zariadením	55
9. Základy používania vrhacieho zariadenia na loptičky	56
9.1 Natiahnutie vrhacieho zariadenia	56
9.2 Funkcie diaľkového ovládania	56
10. Pre dosiahnutie najlepších výsledkov	56
10.1 Maximálny dosah diaľkového ovládania	56
11. Odstraňovanie porúch	56
12. Údržba	56
13. Technické údaje	57
Záručný list	58

1. VYHLÁSENIE O ZHODE



Výrobca, spoločnosť VNT electronics s.r.o., vyhlasuje, že elektronické vrhacie zariadenie loptičiek Dogtrace d-ball UP je v súlade so smernicou Rady 2014/53/EU a spĺňa všetky platné normy. Viac informácií nájdete na stránke www.dogtrace.com.

2. DÔLEŽITÉ UPOZORNENIA

- Pred použitím si pozorne prečítajte návod. Návod si uchovajte pre budúce použitie.
- **Neukladajte prsty ani žiadnu inú časť tela do otvoru na loptičku - MÔŽE DÔJSŤ K VÁŽNYM ZRANENIAM!**
- Na natiehanie vrhacieho zariadenia používajte iba loptičku.
- Vrhacie zariadenie na loptičky smú používať iba osoby staršie ako 18 rokov.
- Diaľkové ovládanie neumiestňujte do blízkosti predmetov citlivých na magnetické pole, pretože by mohlo dôjsť k ich trvalému poškodeniu.
- Batérie v diaľkovom ovládaní a vrhacom zariadení na loptičky je potrebné vymieňať každé dva roky, aj keď zariadenie nebolo dlhší čas používané. Nikdy nenechávajte vybité batérie v zariadení - mohlo by to spôsobiť jeho poškodenie.
- Použité batérie likvidujte na určenom mieste.
- Osoby s kardiologickými pomôckami (kardiostimulátory, defibrilátory) musia prijať vhodné bezpečnostné opatrenia. D-ball UP vyžaruje určité statické magnetické pole.

3. ECMA

Spoločnosť VNT electronics s.r.o. je aktívnym členom asociácie ECMA (Electronic Collar Manufacture Association), ktorá združuje najkvalitnejších výrobcov elektronických vycvikových pomôcok pre psov. Cieľom všetkých členov asociácie je vývoj a výroba vysoko kvalitných, spoľahlivých vycvikových systémov, ktoré rešpektujú blaho zvierat. Viac informácií nájdete na stránkach www.dogtrace.com alebo www.ecma.eu.com.



4. ÚVOD

D-ball UP je diaľkovo ovládané vrhacie zariadenie na loptičky, ktoré sa používa na výcvik služobných psov, agility tréning a bežný výcvik. Očakávanie „živej“ odmeny v podobe vyhodenej loptičky motivuje psa k rýchlejšiemu a presnejšiemu vykonávaniu úloh, ktoré vykonáva s radosťou. Po dokončení cvičenia dostane pes odmenu len vtedy, ak si ju zasluží.

Loptička sa vystreľuje zo zariadenia pomocou diaľkového ovládania na vzdialenosť až 200 m a do výšky až 3 m. Ak je vrhacie zariadenie upevnené vo vertikálnej polohe pomocou priloženého popruhu alebo podporeté kovovou podperou v naklonenej polohe, dosah môže byť až 6 m. Nízky profil d-ball UP (105 mm) umožňuje jednoduché maskovanie. Diaľkové ovládanie môže ovládať až 4 vrhacie zariadenia a môže sa kombinovať s podávačmi loptičiek d-ball. Zariadenie je vhodné pre tréningové centrá aj domáce použitie.

5. OBSAH BALENIA

- Diaľkové ovládanie
- Vrhacie zariadenie na loptičky
- Lítiová batéria CR2 3V
- Alkalická batéria AA 1,5 V - 4 ks
- Popruh na zavesenie vrhacieho zariadenia
- Loptička
- Kolíky na upevnenie vrhacieho zariadenia k zemi - 2 ks
- Kovová podpera - na hádzanie loptičky na veľké vzdialenosti
- Šnúrka na zavesenie diaľkového ovládania na krk
- Návod a záručný list

Príslušenstvo nájdete v e-shope www.dogtrace.com

6. OPIS ZARIADENIA

6.1 Diaľkové ovládanie (obrázok 1 na strane 2)

1. Indikačné kontrolky
2. Tlačidlá pre akustický signál pre vrhacie zariadenie na loptičky 1 až 4
3. Tlačidlá pre vrhacie zariadenie na loptičky 1 až 4
4. Integrovaný magnet na zapnutie/vypnutie vrhacieho zariadenia na loptičky
5. Otvor na prevlečenie šnúrky na zavesenie na krk
6. Kryt batériového priestoru

6.2 Vrhacie zariadenie na loptičky (obrázok 2 na strane 2)

1. Priestor na vloženie loptičky
2. Otvory na upevnenie vrhacieho zariadenia k zemi pomocou kolíkov
3. Očko na prevlečenie popruhu na zavesenie vrhacieho zariadenia
4. Indikačné kontrolky
5. Červený terčik – miesto na prípevnenie magnetu – zapnutie/vypnutie vrhacieho zariadenia na loptičky
6. Kryt batériovej komory
7. Otvory na vloženie kovovej podpery
8. Kovová podpera

7. PRÍPRAVA DIAĽKOVÉHO OVLÁDANIA

7.1 Vloženie (výmena) batérie do diaľkového ovládania

1. Na zadnej strane odskrutkujte skrutku krytu batériového priestoru pomocou krížového skrutkovača a opatrne ho zdvihnite.
2. Vložte novú batériu CR2 3V so správnou polaritou. Polarita je označená v batériovom priestore (obr. 3 na strane 3).
3. Nasadte kryt batériového priestoru a skrutku utiahnite miernou silou.
4. Po vložení batérie zostane ovládač v pohotovostnom režime a nie je možné ho vypnúť.

7.2 Kontrola stavu batérie v diaľkovom ovládaní

Vybitá batéria je indikovaná červeným svetlom po stlačení ktoréhokoľvek tlačidla. Keď je batéria slabá, výkon (dosah rádia) diaľkového ovládania sa zníži. Ak je batéria vybitá, vložte do diaľkového ovládania novú lítiovú batériu CR2 3V.

UPOZORNENIE: Po výmene batérie stlačte dvakrát ľubovoľné tlačidlo na diaľkovom ovládaní, aby ste sa uistili, že indikátor batérie sa zobrazuje správne.

TIP: Batériu možno ľahšie vybrať pomocou malého skrutkovača, ktorý opatrne zasuňte pod jej okraj.

8. PRÍPRAVA VRHACIEHO ZARIADENIA NA LOPTIČKY

8.1 Vloženie (výmena) batérií do vrhacieho zariadenia

1. Na spodnej strane vrhacieho zariadenia pomocou krížového skrutkovača odskrutkujte štyri skrutky na kryte priestoru pre batérie (označenom symbolom batérie).
2. Vysuňte držiak batérií.
3. Vložte štyri alkalické batérie AA so správnou polaritou (polarita je označená na držiaku batérií).
4. Vsuňte držiak batérií späť – držiak batérií musí byť správne orientovaný (obr. 4 na strane 3).
5. Skontrolujte, či je gumové tesnenie správne usadené v drážke krytu priestoru pre batérie. Uistite sa, že tesnenie je čisté.
6. Nasadte kryt priestoru pre batérie a utiahnite všetky štyri skrutky strednou silou. Kontrola stavu batérií vo vrhacom zariadení.

8.2 Kontrola stavu batérií vo vrhacom zariadení

Blikajúce kontrolky na spodnej strane vrhacieho zariadenia (obr. 2/4 na strane 2) slúžia na kontrolu stavu batérie.

- Nabitá batéria – pri zapnutí bliká zelená kontrolka.
- Nízky stav batérie – pri zapnutí blikajú súčasne zelená a červená kontrolka. Ak sú batérie vybité, vložte do vrhacieho zariadenia nové alkalické batérie typu AA.

8.3 Zapnutie/vypnutie vrhacieho zariadenia

Na zapnutie/vypnutie vrhacieho zariadenia sa používa magnetický spínací systém, ktorý sa aktivuje umiestnením magnetu nať (obr. 5 na strane 3). Magnet je uložený v spodnej časti diaľkového ovládača.

Zapnutie:

1. Umiestnite spodnú časť diaľkového ovládača na červený okrúhly terčík na spodnej strane vrhacieho zariadenia (obr. 5 na strane 3) – rozsvieti sa červená kontrolka, následne zelená kontrolka.
2. Akonáhle sa rozsvieti zelená kontrolka, odložte diaľkový ovládač od vrhacieho zariadenia. Kontrolka bude blikat zelenou farbou.

Vypnutie:

1. Položte spodnú časť ovládača na terčík na vrhacom zariadení, rovnako ako pri zapínaní.
2. Po rozsvietení červenej kontrolky ovládač odstráňte – vrhacie zariadenie sa vypne a kontrolky prestanú blikat.

DÔLEŽITÉ: Na zapnutie vrhacieho zariadenia stačí približne 1 sekundu pridržať diaľkové ovládanie pri červenom terčíku na vrhacom zariadení. Ak pridržíte diaľkové ovládanie pri terčíku dlhšie ako 5 sekúnd, vrhacie zariadenie prejde do režimu párovania diaľkového ovládania. V takom prípade postupujte podľa pokynov v časti 8.4.

UPOZORNENIE: Aby ste predĺžili životnosť batérií, vždy po tréningu vypínajte vrhacie zariadenie na loptičky. Ak vrhacie zariadenie alebo ovládač dlhší čas nepoužívate, odporúčame batérie úplne vybrať.

8.4 Spáročovanie diaľkového ovládania s vrhacím zariadením (obrázok 5 na strane 3)

Každé diaľkové ovládanie má svoje vlastné rádiové prevádzkové kódy. Aby diaľkové ovládanie mohlo komunikovať s vaším vrhacím zariadením na loptičky, musia byť spárované. Pri kúpe novej súpravy je diaľkové ovládanie spárované s vrhacím zariadením na loptičky. Spárovanie sa vykonáva, ak chcete spárovať ďalšie vrhacie zariadenie na loptičky alebo podávače loptičiek s vaším diaľkovým ovládaním.

DÔLEŽITÉ: Pred spárovaním diaľkového ovládania a vrhacieho zariadenia sa uistite, že nikto iný vo vašej blízkosti nepoužíva svoj d-ball. Vaše vrhacie zariadenie na loptičky by mohlo prijať kód z iného diaľkového ovládača. To by umožnilo niekomu inému ovládať vaše vrhacie zariadenie. Ak k tomu dôjde, spárujte vrhacie zariadenie s diaľkovým ovládačom znovu.

Postup párovania

Pred začatím párovania vypnite vrhacie zariadenie na loptičky (nesmie blikat žiadna kontrolka).

Pred párovaním nenaťahujte vrhacie zariadenie – hrozí nebezpečenstvo poranenia!

1. Priložte spodnú časť diaľkového ovládania na 5 sekúnd k červenému terčíku na spodnej strane vrhacieho zariadenia na loptičky. Rozsvieti sa červená kontrolka, potom zelená kontrolka.
2. Po 5 sekundách obe kontrolky súčasne zablikajú štyrikrát, potom sa striedavo rozsvietia zelená a červená kontrolka.
3. Odstráňte diaľkové ovládanie z blízkosti vrhacieho zariadenia.
4. Stlačte tlačidlo akustického signálu [1] na diaľkovom ovládaní (1. až 4. poloha, v závislosti od toho, ktoré vrhacie zariadenie chcete spárovať).
5. Úspešné spárovanie signalizuje dlhý pípnutie vrhacieho zariadenia.



9. ZÁKLADY POUŽÍVANIA VRHACIEHO ZARIADENIA NA LOPTIČKY

9.1 Natiahnutie vrhacieho zariadenia (obrázok 6 na strane 3)

1. Položte loptičku na podložku pre loptičku
2. Stlačte loptičku dlaňou ruky, až kým nedosiahne spodnú polohu podložky pre loptičku

UPOZORNENIE: Naťahovanie vrhacieho zariadenia vykonávajte iba pomocou loptičky. Nevkladajte do natiahnutého vrhacieho zariadenia prsty ani iné časti tela – mohlo by dôjsť k vážnemu zraneniu. Vrhacie zariadenie môžu obsluhovať iba osoby staršie ako 18 rokov.

9.2 Funkcie diaľkového ovládania

Diaľkové ovládanie d-ball UP vám umožňuje ovládať 4 vrhacie zariadenia alebo podávače d-ball (tlačidlá označené číslami 1 až 4). Stlačením tlačidla  odpalovač vydá akustický signál. Táto funkcia slúži na upozornenie psa na miesto, kde môže očakávať odmenu v podobe odpálenej loptičky. Stlačením tlačidla  odpálite loptičku z vrhacieho zariadenia.

Loptička môže byť vystrelená do výšky až 3 m (v závislosti od hmotnosti použitej loptičky). Je možné použiť akúkoľvek loptičku s priemerom do 75 mm. Vrhacie zariadenie je možné zavesiť vo vertikálnej polohe alebo podprieť kovovým stojanom, aby bolo možné loptičku vystreliť ďalej. Loptička môže byť potom vystrelená do vzdialenosti až 6 m.

10. PRE DOSIAHNUTIE NAJLEPŠÍCH VÝSLEDKOV

10.1 Maximálny dosah diaľkového ovládania

Súprava d-ball UP sa môže používať vo vzdialenosti až 200 m. Maximálny dosah však ovplyvňuje viacero faktorov – počasie, terén, vegetácia atď.

Aby ste zabezpečili maximálny dosah zariadenia:

- Nezakrývajte anténu na hornej strane ovládača.
- Pri odosielaní príkazu držte ovládač vo vertikálnej polohe ďalej od tela a s rukou natiahnutou nad hlavou.
- Skontrolujte batériu v ovládači a vrhacom zariadení a v prípade potreby ju vymeňte.

11. ODSTRÁŇOVANIE PORÚCH

1. Prečítajte si tieto pokyny ešte raz a skontrolujte, či problém nie je spôsobený slabými batériami alebo nesprávnym používaním.
2. Skontrolujte, či sú batérie v správnej polohe a vložené so správnou polaritou.
3. **Ak diaľkové ovládanie nekomunikuje s vrhacím zariadením, skúste zariadenia opäť spárovať** – pozrite časť 8.4.
4. Ak sa vrhacie zariadenie zasekne v spodnej polohe (napr. kvôli nečistotám okolo vrhacieho zariadenia), otočte vrhacie zariadenie hore nohami a jemne ním poklepte o zem. Tým sa uvoľní vrhacie zariadenie a odstráni sa nečistota okolo neho.
5. Ak problém pretrváva, kontaktujte svojho predajcu.

12. ÚDRŽBA

Na čistenie zariadenia d-ball UP nikdy nepoužívajte chemické čistiace prostriedky, rozpúšťadlá ani prchavé látky (riedidlá, benzín alebo iné čistiace prostriedky). Používajte mäkkú, vlhkú handričku a v prípade potreby neutrálny čistiaci prostriedok.

Diaľkové ovládanie je odolné iba proti kvapkajúcej vode – chráňte ho pred vlhkosťou. Vlhosť, ktorá sa dostane do zariadenia, môže spôsobiť trvalé poškodenie. Toto poškodenie nie je kryté zárukou.

Vrhacie zariadenie obsahuje vodotesnú elektroniku a batérie. Chráňte vrhacie zariadenie pred silným dažďom. Voda, ktorá sa dostane do vrhacieho zariadenia, môže poškodiť motor a spôsobiť koróziu pružín. Uistite sa, že tesnenie v kryte priestoru pre batérie nie je poškodené ani znečistené, pretože by mohlo dôjsť k vniknutiu vlhkosti. Skontrolujte, či sú skrutky na kryte priestoru pre batérie pevne utiahnuté.

Ak d-ball UP dlhší čas nepoužívate, vyberte batérie z ovládača aj z vrhacieho zariadenia.

13. TECHNICKÉ ÚDAJE

Diaľkové ovládanie

Dosah	200 m (priama viditeľnosť)
Napájanie	Lítiová batéria CR2 3V
Životnosť batérie	6-12 mesiacov v závislosti od používania
Frekvencia	869,525 MHz
Anténa	integrovaná
Ochrana	nie je vodotesný
Prevádzková teplota	-10 °C až +50 °C
Hmotnosť	61 gramov (bez batérie)
Rozmery	110 × 52 × 29 mm

Vrhacie zariadenie

Výška vrhu	až 3 m (v závislosti od hmotnosti loptičky)
Vzdialenosť vrhu	až 6 m (v závislosti od hmotnosti loptičky a uhla vrhu)
Maximálny priemer loptičky	75 mm
Napájanie	4 AA alkalické batérie, 1,5 V
Životnosť batérie	6 mesiacov v závislosti od používania
Anténa	integrovaná
Ochrana	nie je vodoténé
Prevádzková teplota	-10 °C až +50 °C
Hmotnosť	810 g
Rozmery	255 × 105 × 140 mm