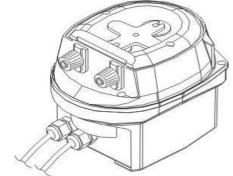
Dynamik Time

Allgemeine Eigenschaften

- Stromversorgung 100÷240 VAC
- Digitalanzeige
- Priming-Modus (MOM), Run (ON), Stand-by (OFF) (aus) per Schalter wählbar
- Durchflussmengen von 4, 2 und 1 l/h (bei 1,5 bar) im Programmiermenü einstellbar
- Externes Aktivierungssignal 24÷240 AC



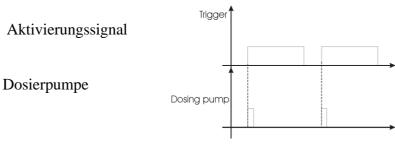
Merkmale:

- 1) Befüllungsmodus (Lage des Schalters MOM / Priming) "Die Pumpe läuft bis zum ausschalten"
- 2) Arbeitsmodus (Lage des Schalters ON / Run) "Die Dosierung warten bis zum Schalten des Aktivierungssignals"

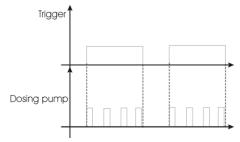
Die Pumpe wartet auf ein "Aktivierungssignal" und ein blinkendes **A ON** wird auf dem Display angezeigt.

Wenn die Pumpe das "Aktivierungssignal" empfängt, beginnt die Dosierung und ein blinkender A run wird auf dem Display angezeigt. Die Pumpe kann auf zwei Arten arbeiten:

- A. Dosiermodus-Modus: Die Pumpe startet jedes Mal, wenn ein externes Aktivierungssignal empfangen wird, und arbeitet nach der eingestellten Aktivierungszeit:
 - Stellen Sie den Parameter A (Aktivierungszeit) von 1 bis 60 min ein. und P (Pausenzeit) auf 0. A1.
 - Beispiel mit A= 5 und P=0 Minuten: Pumpenabgabe für 5 Minuten bei jedem Aktivierungssignal;



- B. Zyklischer Modus: Die Pumpe arbeitet zyklisch, solange ein Aktivierungssignal
 - b1. 2) Parameter A (Aktivierungszeit) und P (Pausenzeit) von 1 bis 60 Minuten einstellen ii) Beispiel mit A= 5 und P=8 Minuten: Die Pumpe arbeitet 5 Minuten lang (ON) und stoppt 8 Minuten lang (OFF), während das Aktivierungssignal anliegt;



3)Programmiermodus (Lage des Schalters OFF/Stand-by) "Pumpe steht"

Drücken Sie die Taste Time und geben Sie die die Dosierzeit ein:

- A (aktiv Dosierzeit) von 1 bis 60 Minuten
- **P** (Pause Verweildauer) von 0 bis 60 Minuten

Drücken Sie die Taste **Dosing** und stellen Sie den Pumpendurchfluss ein:

- A = Sommer 4 l/h
- **B** = Zwischensaison 2 l/h
- C = Winter 1 I/h

Mit dieser Funktion kann der Kunde die gewünschte Dosiergröße je nach Jahreszeit oder Nutzungszeit des Pools wählen

Dynamik Timecode : 0000136964 rev. 1.1

