

SCORE

MULTI FREQUENCY FOR ALL!

INSTRUKCJA OBSŁUGI



PRZECZYTAJ UWAŻNIE PRZED URUCHOMIENIEM URZĄDZENIA!

WYKLUCZENIA PRAWNE

Podczas korzystania z tego wykrywacza należy przestrzegać obowiązujących przepisów ustawowych i wykonawczych. Nie należy używać wykrywacza bez zezwolenia w miejscach chronionych lub stanowisk archeologicznych. Nie używaj tego detektora w pobliżu niewybuchów lub w strefach wojskowych o ograniczonym dostępie bez zezwolenia. Powiadom odpowiednie władze o wszelkich znalezionych zabytkach i artefaktach.

OSTRZEŻENIA

SCORE to nowoczesne urządzenie elektroniczne. Nie montuj ani nie obsługuj urządzenia bez wcześniejszego przeczytania instrukcji obsługi.

Nie przechowuj urządzenia i sondy w ekstremalnie niskich lub wysokich temperaturach przez dłuższy czas. (Temperatura przechowywania: od - 20 ° C do 60 ° C / - od 4 ° F do 140 ° F)

Urządzenie zostało zaprojektowane z klasą szczelności IP68 jako urządzenie wodoodporne do 5 metrów / 16 stóp.

Zwróć uwagę na poniższe zalecenia w trakcie używania urządzenia, szczególnie w słonej wodzie:

1. Umyj panel kontrolny, stelaż i sondę wodą z kranu i upewnij się, że w złączach nie pozostała słona woda.
2. Nie używaj żadnych chemikaliów do czyszczenia i / lub do jakichkolwiek innych celów.
3. Wytrzyj ekran i stelaż do sucha miękką, niepowodującą zarysowań szmatką.

Unikaj uderzeń podczas pracy z detektorem. Wysyłając detektor umieść go w oryginalnym pudełku i zabezpiecz dobrze przed wstrząsami.

SCORE może być naprawiany tylko przez autoryzowane centra serwisowe Nokta. Nieautoryzowany demontaż / ingerencja do środka obudowy wykrywacza metalu z jakiegokolwiek powodu powoduje utratę gwarancji.

WAŻNE!

Nie używaj urządzenia w pomieszczeniach. Urządzenie może emitować fałszywe sygnały obiektów w pomieszczeniach, w których występuje wiele różnych metali i zakłóceń elektromagnetycznych.

Używaj urządzenia na zewnątrz, na otwartych przestrzeniach. Unikaj pracy w bliskich odległościach od urządzeń elektromagnetycznych w odległości do 10m (30 stóp) od wykrywacza.

Podczas użytkowania urządzenia nie noś żadnych metalowych przedmiotów przy lub na sobie. Trzymaj urządzenie z dala od butów podczas chodzenia. Urządzenie może sygnalizować metale na tobie lub w twoich butach jako obiekty.

SPIS TREŚCI

MONTAŻ	: 2
ZAPOZNANIE SIĘ Z URZĄDZENIEM	: 3
WYŚWIETLACZ	: 4
INFORMACJE O ZASILANIU	: 5
PRAWIDŁOWE UŻYTKOWANIE DETEKTORA	: 6
SZYBKI PRZEWODNIK	: 7
USTAWIENIA WSPÓLNE I OPARTE NA TRYBACH PRACY	: 8
TRYBY PRACY DETEKTORA	: 9-11
CZUŁOŚĆ	: 11-12
GŁĘBOKOŚĆ OBIEKTU	: 12
CZĘSTOTLIWOŚĆ	: 13
ELIMINACJA ZAKŁÓCEŃ	: 14
IDENTYFIKACJA ID CELU	: 15
WZORCE DYSKRYMINACJI	: 16
DOKŁADNE NAMIERZANIE (PINPOINT)	: 17
USTAWIENIA	: 18-37
1. Strojenie Do Gruntu	: 18-21
2. Reaktywność (Recovery Speed)	: 22
3. Filtr Żelaza	: 23
3.1 Odrzucenie Żelaza (Ir)	: 23
4. Głośność	: 24
5. Podświetlanie	: 24
6. Bluetooth®	: 25
7. Tłumienie Gruntu	: 26
7.1 Wzmocnienie Audio	: 26
8. Profile Użytkownika	: 27-28
9. Dyskryminacja Wybiórcza (Notch)	: 28-29
10. Pozostałe Ustawienia	: 29-37
10.1 Ilość Tonów	: 30-32
10.2 Głośność Żelaza	: 32-33
10.3 Granice Tonów	: 33-34
10.4 Sygnał Progowy Threshold	: 35
10.5 Odrzucanie Kapsli	: 36
10.6 Wibracje	: 36-37
10.7 Latarka LED	: 37
POWRÓT DO USTAWIEŃ FABRYCZNYCH	: 38
KOMUNIKATY OSTRZEGAWCZE	: 38
AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA	: 39
SPECYFIKACJA TECHNICZNA	: 40

MONTAŻ

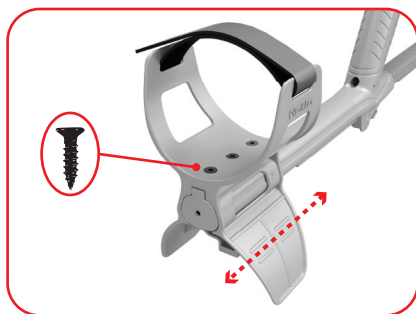
(1) Po włożeniu podkładek do dolnej sztycy umieść ją na swoim miejscu w mocowaniu sondy. Zabezpiecz, dokręcając śrubę i nakrętkę. Nie dokręcaj zbyt mocno.

(2) Aby połączyć środkową sztycę z dolną, odblokuj zatrzaski i połącz ze sobą elementy. Po dostosowaniu długości sztycy do swojej wysokości zablokuj zatrzaski.

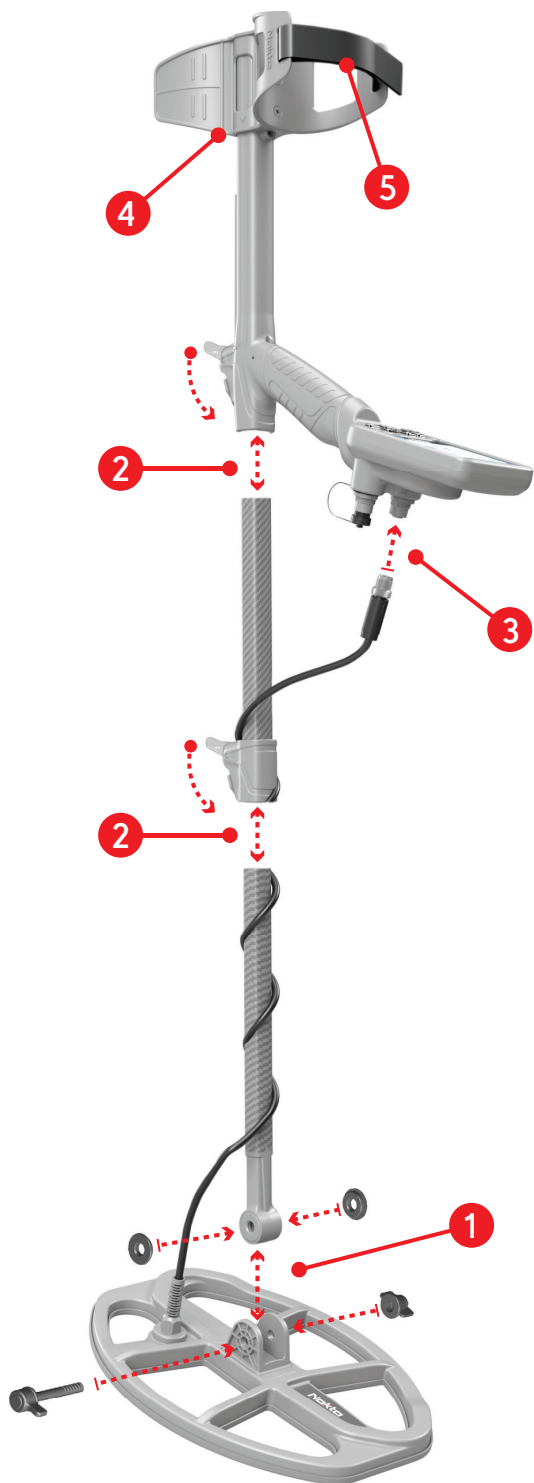
(3) Owiń kabel sondy na sztycy, nie rozciągając go zbyt mocno. Następnie podłącz złącze do gniazda wejściowego sondy w obudowie jednostki sterującej i zabezpiecz to połączenie przez dokręcenie nakrętki. Podczas dokręcania mogą być słyszalne kliknięcia wskazujące, że złącze jest prawidłowo zabezpieczone.



(4) W celu regulacji podłokietnika, najpierw wykręć wszystkie śruby. Po przesunięciu podłokietnika w górę lub w dół o jeden poziom, wyrównaj otwory i zabezpiecz połączenie, dokręcając śruby. Możesz wkręcić luźną śrubę do pustego otworu, jeśli nie chcesz jej zgubić.



(5) Włóż pasek podłokietnika, jak pokazano na rysunku, dostosowując jego rozmiar do rozmiaru ramienia.



ZAPOZNANIE SIĘ Z URZĄDZENIEM

1. Wyświetlacz LCD

2. Przycisk Zasilanie & Ustawienia

Aby włączyć urządzenie, naciśnij przycisk przez 1 sekundę. Aby wejść lub wyjść z ustawień, naciśnij raz krótko. Aby wyłączyć urządzenie, naciśnij i przytrzymaj.

Uwaga: Podczas zmian ustawień, długie naciśnięcie przycisku nie spowoduje wyłączenia urządzenia.

3. Przycisk Namierzanie & Dyskryminacja

Długie naciśnięcie tego przycisku na ekranie głównym służy do precyzyjnego namierzania (Pinpoint). Krótkie naciśnięcie tego przycisku umożliwia przełączanie pomiędzy różnymi opcjami dyskryminacji.

4. Przycisk Częstotliwość & Eliminacja Zakłóceń

Krótkie naciśnięcie tego przycisku pozwala wybrać częstotliwość roboczą multi lub jedną z pojedynczych częstotliwości. Długie naciśnięcie tego przycisku powoduje automatyczny reset zakłóceń.

5. Przyciski W Prawo i W Lewo

Na ekranie głównym służą do poruszania się pomiędzy trybami pracy, a w menu ustawień służą do poruszania się po ustawieniach.

6. Przyciski Plus (+) i Minus (-)

Na ekranie głównym służą do zwiększania lub zmniejszania czułości, a w menu ustawień służą do zmiany wartości wybranego ustawienia.

7. Głośnik

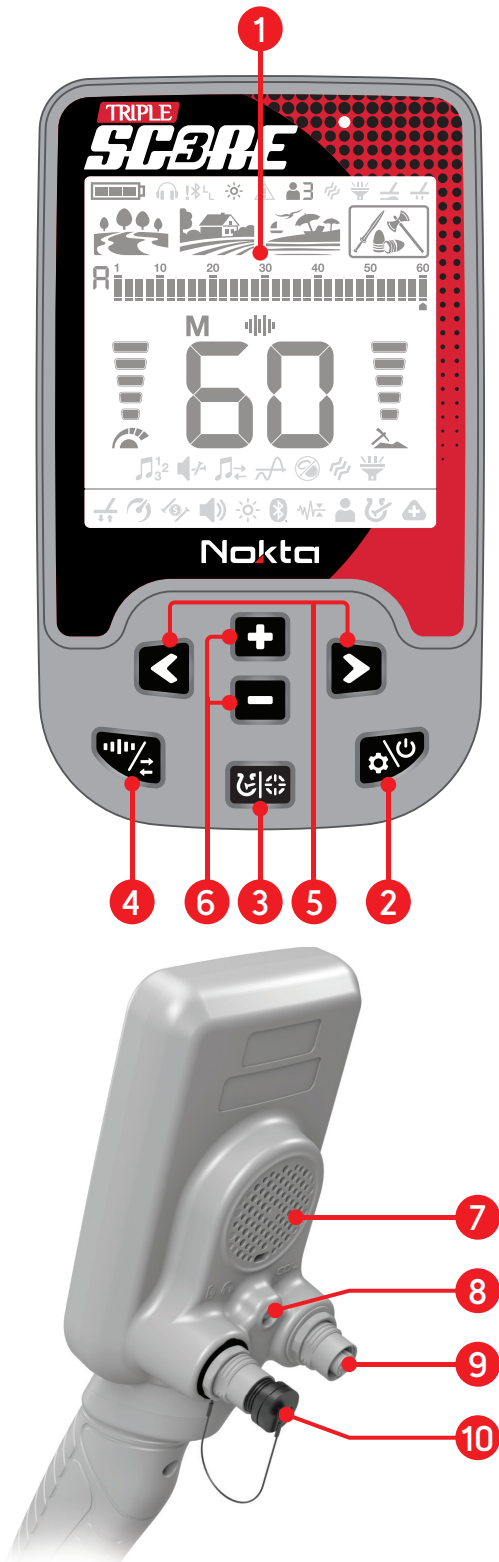
8. Latarka LED

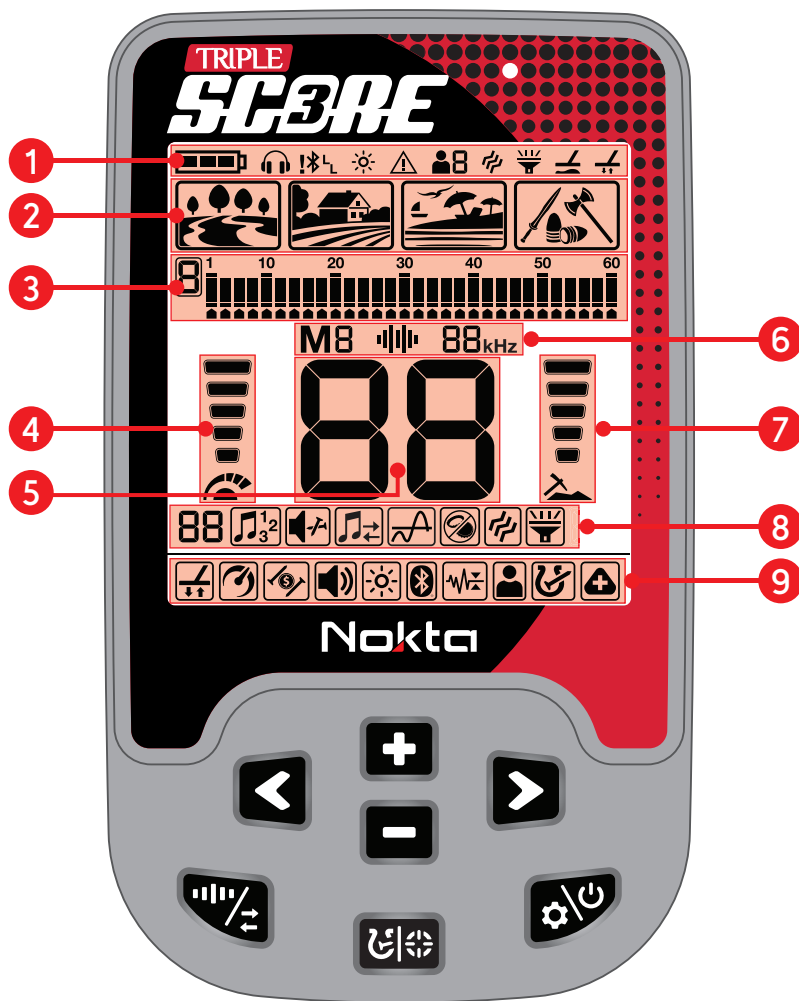
9. Gniazdo przyłączeniowe cewki

10. Gniazdo ładowania i słuchawek przewodowych

WAŻNE! Jeśli do gniazdka nie są podłączone żadne słuchawki ani kabel ładujący, należy je zabezpieczyć zakrętką.

WAŻNE! W niniejszej instrukcji w celach ilustracyjnych używany jest najwyższy model TRIPLE SCORE. Niektóre z pokazanych funkcji i ustawień NIE są dostępne w modelach SCORE i DOUBLE SCORE.





1. Pasek Informacyjny

2. Tryby Pracy

3. Skala Target Id, Odrzucone Id, Wskaźnik Pinpoint

4. Wskaźnik Czułości

5. Wskaźnik ID

6. Częstotliwość Pracy

7. Wskaźnik Głębokości

8. Pod Ustawienia

9. Ustawienia

INFORMACJE O ZASILANIU

SCORE posiada wewnętrzny akumulator Litowo-Polimerowy 3250mAh.

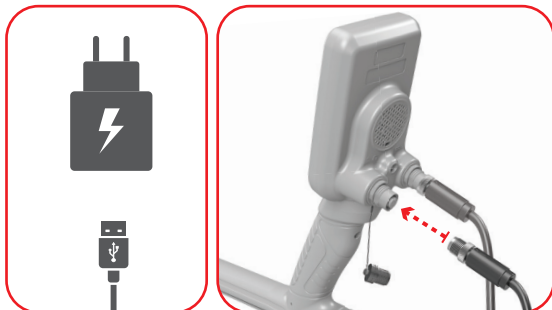
Czas pracy na w pełni naładowanym akumulatorze waha się między 5 a 12 godzin. Dużo zależy od wybranej częstotliwości pracy, używania głośnika lub słuchawek przewodowych, podświetlania wyświetlacza, latarki LED itp.

Ładowanie Akumulatora

Naładuj wewnętrzny akumulator SCORE przed pierwszym użyciem.

Pełne ładowanie całkowicie rozładowanego akumulatora zajmuje 3-4 godziny.

Aby naładować akumulator, podłącz jeden koniec kabla USB dostarczonego wraz z urządzeniem do gniazda wejściowego słuchawek przewodowych/ładowania, a drugi koniec do ładowarki sieciowej lub gniazda USB.



Do ładowania wewnętrznego akumulatora możesz używać standardowej ładowarki USB 5V 2A (minimalnie). Czas ładowania wydłuży się jeśli ładujesz akumulator poprzez gniazdo USB 2.0 w komputerze.

Podczas ładowania mruga dioda LED na zielono. Po pełnym naładowaniu dioda LED pali się zielonym światłem ciągłym a ikona naładowania akumulatora jest wypelniona 3 kreskami.

Praca z Powerbankiem

Wewnętrzny akumulator można także zasilać i ładować za pomocą powerbanku. W tym celu wystarczy włożyć jedną końcówkę kabla USB dostarczonego wraz z detektorem do gniazda wejściowego słuchawek przewodowych/ładowania, a drugą końcówkę do powerbanku. Należy pamiętać, że nie będzie możliwości podłączenia słuchawek przewodowych do urządzenia, gdy do urządzenia podłączony jest powerbank.

WAŻNE! NIE używaj detektora pod wodą, gdy jest do niego podłączony powerbank.

DODATKOWY WODOSZCZELNY AKUMULATOR

Opcjonalnie dostępny osobno, ten wodoszczelny akumulator z możliwością ładowania może być używany, gdy wewnętrzny akumulator litowo-polimerowy urządzenia jest wyczerpany i nie ma możliwości go w danej chwili naładować.



Niski Poziom Naładowania Baterii

Ikona baterii na wyświetlaczu pokazuje stan naładowania akumulatora. Kiedy poziom naładowania spada, ilość pasków wewnątrz ikony baterii również się zmniejszają.



Gdy akumulator się wyczerpie, na wyświetlaczu pojawi się komunikat „Lo” i urządzenie się wyłączy.

ZASTRZEŻENIA DOTYCZĄCE AKUMULATORA

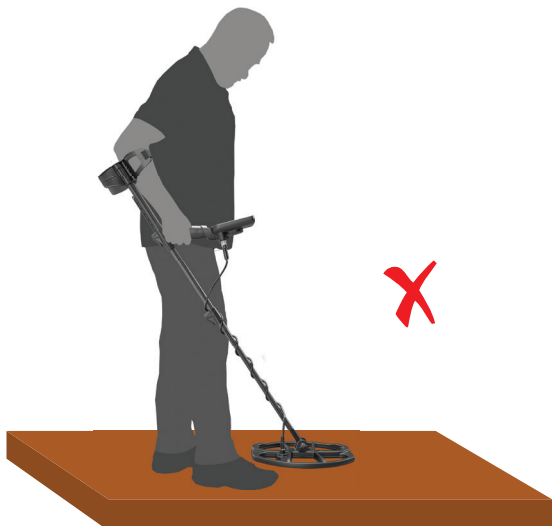
Nie narażaj urządzenia na działanie ekstremalnych temperatur pozostawiając go w np. bagażniku lub schowku na rękawiczki samochodu.

Nie ładuj akumulatora w temperaturach powyżej 35° C (95° F) jak i poniżej 0° C (32° F).

Wewnętrzny akumulator SCORE może być wymieniany tylko przez Nokta Detectors lub autoryzowany serwis.

POPRAWNE UŻYWANIE DETEKTORA

Podczas pracy urządzenie może wykryć metalowe przedmioty, które posiadasz przy sobie oraz w butach i generować dla nich fałszywe sygnały.



Podczas pracy urządzenie nie będzie wykrywało metalowych przedmiotów, które nosisz, butów i nie będzie generować fałszywych sygnałów.



PRAWIDŁOWY SPOSÓB PRZEMIATANIA

Niewłaściwy kąt sondy



Prawidłowy kąt sondy



Niepoprawny sposób przemiatania

Ważne jest, aby utrzymać sondę równoległą do podłoża, aby uzyskać najlepsze możliwe wyniki identyfikacji obiektu (ID).



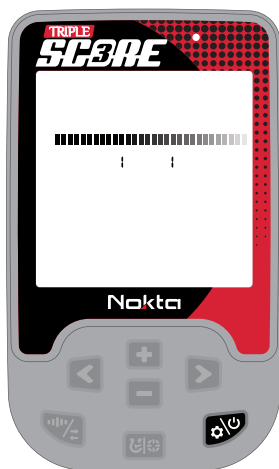
Prawidłowy sposób przemiatania

Sonda musi być zawsze równoległa do ziemi.

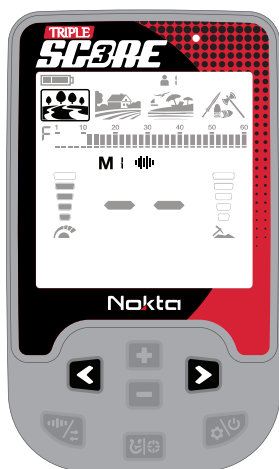


SZYBKI PRZEWODNIK

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk Zasilania & Ustawienia przez 3 sekundy, aby włączyć urządzenie. Na ekranie pojawi się pasek ładowania a pod nim wersja oprogramowania.



2) Po włączeniu urządzenie uruchomi się w trybie Park i wieloczęstotliwościowym. Tryb można zmienić w zależności od warunków gruntowych. Więcej szczegółów na temat trybów pracy i częstotliwości można znaleźć w dalszej części tej instrukcji.



3) W razie potrzeby możesz zwiększyć czułość za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-). Zwiększenie czułości zwiększą także zasięg. Jeśli jednak otoczenie lub podłoże powoduje generowanie fałszywych sygnałów przez urządzenie, należy obniżyć wartość czułości.



4. Jeśli po zwiększeniu wartości czułości urządzenie generuje fałszywe sygnały, możesz włączyć funkcję eliminacji zakłóceń, naciskając i przytrzymując przycisk Częstotliwość & Eliminacja Zakłóceń zanim zmniejszysz wartość czułości.



5) Możesz rozpocząć poszukiwania!

USTAWIENIA WSPÓLNE I OPARTE NA TRYBACH PRACY

Niektóre ustawienia są wspólne dla wszystkich trybów pracy; zmiany w tych ustawieniach będą obowiązywać we wszystkich trybach pracy.

Większość ustawień opiera się na danym trybie pracy i wpływa tylko na aktualnie wybrany tryb pracy; zmiany dokonane w jednym trybie pracy nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.

Poniżej przedstawiono ustawienia wspólne i ustawienia oparte na trybach pracy:

Ustawienia Wspólne



Czułość



Głośność



Podświetlenie



Bluetooth



Wibracje



Latarka LED

Ustawienia Oparte Na Trybach Pracy

DOUBLE
TRIPLE



Niestandardowy
Wzór Dyskryminacji



Częstotliwość / Eliminacja
Zakłóceń

DOUBLE
TRIPLE



Balans Do Gruntu

DOUBLE
TRIPLE



Reaktywność (Recovery Speed)

DOUBLE
TRIPLE



Filtr Żelaza

TRIPLE



Odrzucenie Żelaza (Irr)



Tłumienie Gruntu

TRIPLE



Wzmocnienie Audio (Ag)

DOUBLE
TRIPLE



Dyskryminacja Wybiórcza Notch

TRIPLE



Ilość Tonów

TRIPLE



Głośność Żelaza

TRIPLE



Zakresy Tonów

TRIPLE



Sygnał Progowy Threshold

TRIPLE



Odrzucanie Kapsli

TRYBY PRACY

SCORE i DOUBLE SCORE ma 3 tryby pracy, TRIPLE SCORE ma 4 tryby pracy zaprojektowane dla różnych terenów i celów.



Nawigacja Po Trybach Pracy

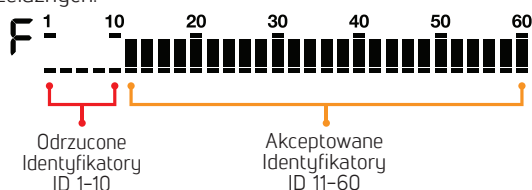
Tryby pracy możesz łatwo zmienić za pomocą przycisku W Prawo i W Lewo. Wybrany tryb pracy zostanie otoczony ramką.



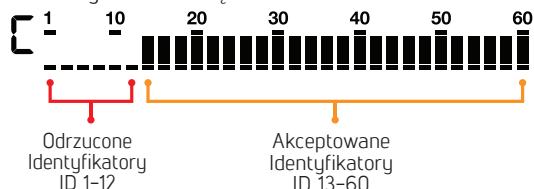
PARK (PARK)

Przeznaczony do poszukiwań monet i biżuterii na obszarach miejskich i w parkach, gdzie znajduje się dużo nowoczesnych śmieci (folia aluminiowa, zrywki, kapsle od butelek itp.). W trybie Park dla SCORE i DOUBLE SCORE dostępne są 3 tony. Urządzenie wytwarza niski ton dla celów żelaznych o identyfikatorach 01-10, średni ton dla złota i metali nieżelaznych o identyfikatorach 11-41 oraz wysoki ton dla metali nieżelaznych o identyfikatorach 41- 60, takie jak srebro, mosiądz i miedź. W TRIPLE SCORE domyślna liczba tonów ustawiona jest na 2, ale w tym modelu użytkownik może zmienić liczbę tonów.

Ten tryb pracy jest zoptymalizowany dla średnich i dużych monet oraz biżuterii. Domyślna dyskryminacja jest ustawiona na odrzucanie identyfikatorów ID obiektów do 10 włącznie w celu wyeliminowania celów żelaznych.



Aby uniknąć celów takich jak aluminium, możesz skorzystać z niestandardowego wzorca dyskryminacji. W tym schemacie domyślna dyskryminacja jest ustawiona na odrzucanie identyfikatorów ID obiektów docelowych do 12 włącznie.



Złote cele mogą mieścić się w przedziale 11-12 ID. Po wybraniu tego wzorca identyfikatory ID 11-12 nie będą wykrywane.

Folia aluminiowa zazwyczaj generuje identyfikator ID równy 11. Jednak w zależności od jej kształtu identyfikator ID może wzrosnąć nawet do 20.

W tym trybie pracy można używać zarówno pojedynczej częstotliwości, jak i wieloczęstotliwości. Możesz wybrać żądaną częstotliwość w zależności od spodziewanego typu celu. Wieloczęstotliwość w trybie Park umożliwia uzyskanie maksymalnej głębokości i separacji. W związku z tym możesz odbierać niewielkie zakłócenia.

Kapsle od butelek są celami niechcianymi dla poszukiwaczy i wykrywacze metali najczęściej wykrywają je jako cele nieżelazne. Ustawienie Odrzucanie kapsli od butelek (Bottle Cap Rejection) jest domyślnie aktywne w trybie Park. Funkcja ta umożliwia zaliczenie kapsli od butelek do celów żelaznych. Funkcja ta działa tylko w przypadku wieloczęstotliwości. W modelu TRIPLE SCORE 3 odrzucanie kapsli może być regulowane przez użytkownika, a wartość domyślna ustawiona jest na zero (0).



POLE (FIELD)

Zalecany do poszukiwań monet i relikwów na pastwiskach i polach uprawnych/zaoranych.

Na polach tych mogą znajdować się śmieci żelazne i koks. Aby łatwiej wykrywać monety i relikty wśród tych śmieci, możesz skorzystać z niestandardowego wzorca dyskryminacji. W tym schemacie domyślna dyskryminacja jest ustawiona na odrzucanie identyfikatorów obiektów do 12 włącznie. W tym trybie dostępne są 2 tony, a punkt graniczny tonu jest ustawiony na 12 dla detektorów SCORE i DOUBLE SCORE, nie może to być zmienione przez użytkownika. W modelu TRIPLE SCORE zarówno ilość tonów jak i ich zakres może być zmieniana przez użytkownika.

Do trybu Pole została dodana fabrycznie funkcja identyfikacji głębokich celów Deep Target Identification, która nie jest dostępna w innych trybach pracy. Funkcja ta umożliwia prawidłową informację dla głęboko zalegających obiektów nieżelaznych, które są maskowane lub wykrywane jako żelazo. Nie może być ona regulowana przez użytkownika.

W tym trybie pracy można używać zarówno pojedynczej częstotliwości, jak i wieloczęstotliwości. Wieloczęstotliwość w trybie Pole umożliwia uzyskanie maksymalnej głębokości i separacji.

Rozdzielczość identyfikatorów ID 11-15 jest inna w trybie Park i w trybie Pole. W każdym trybie pracy możesz otrzymać inny identyfikator dla celów mieszczących się w tym zakresie identyfikatora.

Tryby Park i Pole oferują 3 różne wieloczęstotliwości Multi jako Multi-1 (M1), Multi-2 (M2) i Multi-3 (M3). Szczegółowe informacje można znaleźć w części Częstotliwość.

W trybach Park i Pole na wieloczęstotliwości M3 uruchamiane są inne algorytmy. W zaśmieconych miejscach w trybie Park preferowana jest wieloczęstotliwość M3. Gdy cel jest odizolowany pod ziemią, identyfikator ID będzie taki sam w obu tych trybach. Jeśli jednak cel znajduje się w pobliżu śmieci, takich jak folia aluminiowa, M3 w trybie Park wygeneruje dokładniejszy identyfikator ID celu.



PLAŻA (BEACH)

Ten tryb pracy jest zoptymalizowany do stosowania na suchym lub mokrym piasku plaży, a także do użytku pod wodą do głębokości 5 metrów (16 stóp).

Sól występująca zwykle w piasku na plaży i w morzu powoduje, że piasek i woda są bardzo przewodzące, generując zakłócenia i fałszywe sygnały. Detektory jednoczęstotliwościowe nie mogą pracować w takich środowiskach lub działają słabiej. Wieloczęstotliwość może zminimalizować ten efekt, umożliwiając maksymalną wydajność w tych środowiskach.

Z tych powodów w trybie Plaża (Beach) nie można używać pojedynczej częstotliwości. Gdy wybrany jest tryb Plaża, urządzenie automatycznie przełącza się na tryb wieloczęstotliwościowy i nie można wybrać pojedynczej częstotliwości.

W modelach SCORE i DOUBLE SCORE 2 liczba tonów w trybie Plaża (Beach) jest ustawiona na 2 tony, a wartość punktu Tone Break jest ustawiona na 10 i nie może to być zmienione przez użytkownika. W modelu TRIPLE SCORE 3 liczba tonów i punkt Tone Break mogą być zmieniane przez użytkownika.

Czarny Piach

Niektóre plaże pokryte są czarnym piaskiem zawierającym naturalne żelazo. Na tego typu plażach wykrycie metalu jest prawie niemożliwe. Tryb Plaża automatycznie wykrywa czarny piasek i wyświetla ikonę ostrzegawczą na górze ekranu w sekcji informacyjnej.



Kiedy ta ikona zniknie, urządzenie wznowia normalną pracę.

WAŻNE! Po zanurzeniu urządzenia pod wodą i wyjęciu go, osłona głośnika może zostać wypełniona wodą, a dźwięk urządzenia może zostać stłumiony. To normalne. W takim przypadku delikatnie strząśnij wodę znajdującą się wewnątrz osłony głośnika, a dźwięk powróci do normalnego stanu.



RELIKTY

Bardzo głębokie cele mogą nie zostać wykryte z powodu wartości ID zbliżonych do gleby w której się znajdują. Tryb Relikty pozwala na wykrywanie celów na głębokościach, których nie można wykryć w innych trybach pracy. Tryb ten resetuje dostrojenie do gruntu, umożliwiając wykrycie głęboko zalegających monet jak i dużych obiektów przez detektor. Jednak w tym trybie, cele znajdujące się na głębokościach na skraju zasięgu mogą nie dawać identyfikatora ID lub ich identyfikator może być niestabilny.

W trybie Relikty działa tylko wieloczęstotliwość.

W trybie Relikty głośność i częstotliwość dźwięku zmieniają się proporcjonalnie do siły sygnału od celu. Dlatego w tym trybie nie możesz zmienić ilości tonów, głośności żelaza ani zakresu tonów. Tryb Relikty nie obsługuje również funkcji filtr żelaza, tłumienie gruntu i odrzucenie kapsli, które są dostępne w innych trybach pracy. Tryb Relikty ma za to funkcje odrzucenie żelaza (Ir) i wzmocnienie audio (AG), które nie są dostępne w innych trybach pracy.

Różnice pomiędzy trybami pracy dla SCORE i DOUBLE SCORE:

W trybie Park liczba tonów ustawiona jest na 3 tony, natomiast w trybach Pole i Plaża liczba tonów ustawiona jest na 2 tony.

W trybie Park funkcja odrzucania kapsli ustawiona jest na wartość 6, natomiast w trybach Pole i Plaża ma wartość 0.

W detektorze SCORE funkcja filtr żelaza (Iron Filter) jest domyślnie ustawiona na wyższy poziom (8) w trybach Park i Plaża, a w trybie Pole na niższy poziom (3).

CZUŁOŚĆ



Czułość to ustawienie głębokości urządzenia. Służy również do eliminacji sygnałów elektromagnetycznych z otoczenia oraz fałszywych sygnałów transmitowanych od gleby.



Ustawienie czułości posiada 15 poziomów dla TRIPLE SCORE, 10 poziomów dla DOUBLE SCORE i 5 poziomów dla SCORE.

Ustawienie poziomu czułości jest kwestią osobistych preferencji. Jednakże ważne jest, aby ustawić czułość na najwyższym możliwym poziomie, na którym nie słychać większych zakłóceń, aby uniknąć pomijania mniejszych i głębszych celów.

Czułość jest ustawieniem wspólnym dla wszystkich trybów pracy i zmiany tego ustawienia będą miały wpływ na wszystkie tryby pracy.

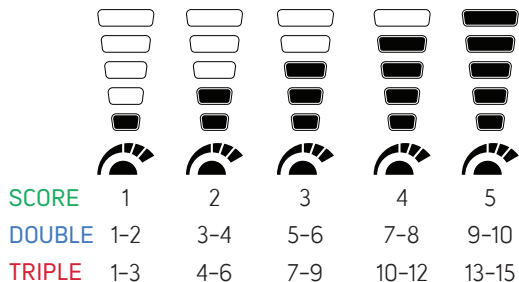
Regulacja Czułości

Na ekranie głównym użyj przycisków Plus (+) i Minus (-), aby zwiększyć lub zmniejszyć czułość. Pojedyncze kliknięcie powoduje zmianę wartości pojedynczo, przytrzymanie powoduje szybką zmianę o więcej wartości. Aktualny poziom czułości jest wyświetlany na wyświetlaczu obok ID celu.



Wskaźnik czułości znajduje się po lewej stronie identyfikatora ID celu. Wskaźnik składa się z 5 kresek. Każda kreska reprezentuje 3 poziomy dla TRIPLE SCORE, 2 poziomy czułości dla DOUBLE SCORE i 1 poziom czułości dla SCORE.

Poniżej przedstawiono wartości czułości odpowiadające każdemu poziomowi wskaźnika czułości:



Urządzenie zawsze uruchamia się z ostatnio ustawionym poziomem czułości.

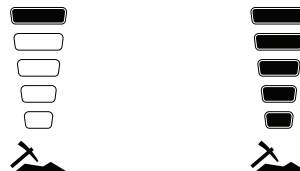
WAŻNE! Aby uzyskać maksymalną możliwą głębokość i wyeliminować szum powodowany przez zakłócenia elektromagnetyczne, przed zmniejszeniem czułości spróbuj najpierw automatycznie wyeliminować zakłócenia.

WSKAŹNIK GŁĘBOKOŚCI

Urządzenie podaje szacunkową głębokość celu na podstawie siły sygnału podczas wykrywania. Wskaźnik głębokości pokazuje bliskość celu do powierzchni gleby na 5 poziomach podczas wykrywania. W miarę zbliżania się celu poziomy zmniejszają się i odwrotnie.

Wskazanie głębokości jest szacowane przy założeniu, że celem jest moneta o średnicy 2,5 cm (1 cal). Rzeczywista głębokość różni się w zależności od wielkości celu. Na przykład detektor wskaże większą głębokość w przypadku celu mniejszego niż 2,5 cm (1 cal) monety i mniejszą głębokość w przypadku większego celu.

Płytko zalegające cele Głęboko zalegające cele



WAŻNE! Ponieważ częstotliwość robocza urządzenia ma bezpośredni wpływ na działanie urządzenia, szacowana głębokość może się różnić dla tego samego celu przy zmianie częstotliwości.

CZĘSTOTLIWOŚĆ



SCORE oferuje Multiczęstotliwość (M1/M2/M3), gdzie jednocześnie pracuje szeroki zakres częstotliwości, a także 1 pojedynczą częstotliwość. W modelach SCORE i DOUBLE SCORE tylko 15 kHz jest dostępne jako pojedyncza częstotliwość. W modelu TRIPLE SCORE użytkownik może wybrać następujące pojedyncze częstotliwości: 4 kHz, 15 kHz i 20 kHz.

M |  **15kHz**

Możesz łatwo przełączać częstotliwości, naciskając krótko przycisk Częstotliwość & Eliminacja Zakłóceń. Wyciszenie zakłóceń można wykonać poprzez długie naciśnięcie tego samego przycisku.

Zaleca się używanie wieloczęstotliwości we wszystkich trybach pracy. Po wybraniu wieloczęstotliwości na ekranie pojawia się litera „M”. Po wybraniu pojedynczej częstotliwości pojawi się jej wartość na ekranie.

Wybór częstotliwości wpływa tylko na aktualnie wybrany tryb pracy; zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.

W obszarach, w których występują zakłócenia elektromagnetyczne, pojedyncze częstotliwości mogą generować mniej zakłóceń w porównaniu do wieloczęstotliwości. Będą jednak mniej wrażliwe na wiele celów jednocześnie.

Multiczęstotliwość

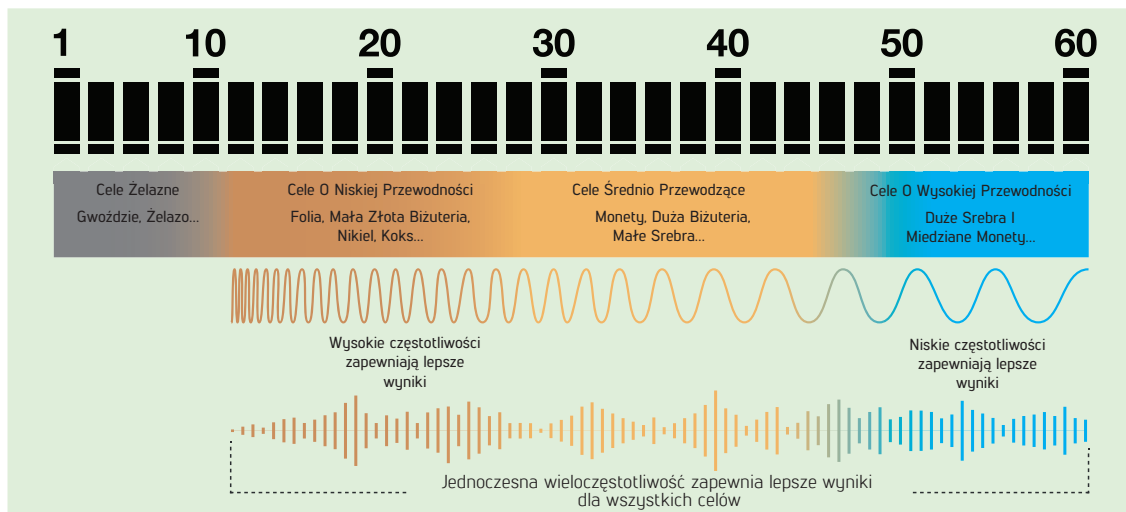
Wieloczęstotliwość, która obsługuje wiele częstotliwości jednocześnie, daje użytkownikowi przewagę polegającą na możliwości wyodrębnienia szerszego zakresu celów na wszystkich typach terenu.

Ponadto zapewnia maksymalną możliwą głębokość dla szerokiej gamy metali o różnych rozmiarach na mokrym i stonym piasku plaży oraz pod wodą, minimalizując zakłócenia od podłoża.

Tryby Pracy a Częstotliwość

W odróżnieniu od trybu Plaża, tryby Park i Pole oferują 3 częstotliwości Multi jako Multi-1 (M1), Multi-2 (M2) i Multi-3 (M3). M1 jest bardziej czuły na wyższe przewodniki, podczas gdy M2 lepiej wykrywa niższe przewodniki.

M3 jest idealny do gleb wilgotnych, mokrych i/lub przewodzących. Zmniejsza wpływ wilgoci na gleby przez co mogą powstawać fałszywe sygnały. Osłabia także reakcję celów generujących identyfikatory 10-11, takich jak koks i folia aluminiowa.



ELIMINACJA ZAKŁÓCEŃ

Służy do eliminacji zakłóceń elektromagnetycznych, które urządzenie odbiera od innego detektora pracującego w tym samym zakresie częstotliwości w pobliżu lub z otoczenia (linie wysokiego napięcia, komórkowe stacje bazowe, radiotelefony bezprzewodowe i inne urządzenia elektromagnetyczne).



Dostępnych jest 13 kanałów dla wszystkich częstotliwości, w tym dla wieloczęstotliwości. Domyślny kanał to 1.

Funkcja eliminacji zakłóceń wpływa tylko na aktualnie wybrany tryb pracy i częstotliwość; zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na inne tryby pracy i częstotliwości.

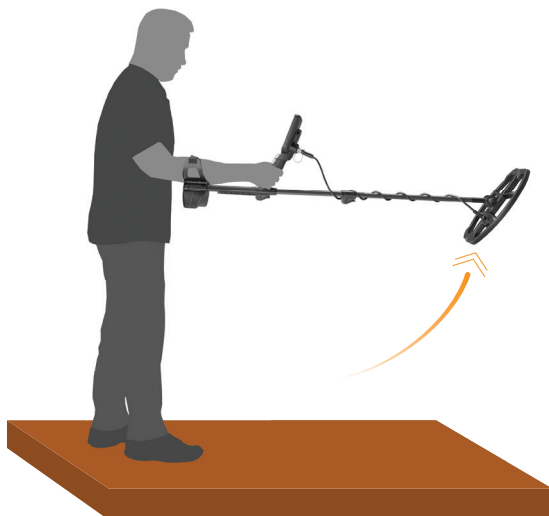
Jeśli po uniesieniu cewki w powietrze zostanie odbierana zbyt duża ilość zakłóceń, może to być spowodowane lokalnymi sygnałami elektromagnetycznymi lub za wysokim poziomem czułości.

Aby uzyskać maksymalną głębokość i wyeliminować szum powodowany przez zakłócenia elektromagnetyczne, przed zmniejszeniem czułości wypróbuj funkcję redukcji szumów.

Detektory mogą generować zakłócenia z powodu zakłóceń elektrycznych i mogą wykazywać błędne zachowanie, takie jak utrata głębokości lub niestabilna identyfikacja ID celu. Eliminacja zakłóceń umożliwia eliminację niepożądanych dźwięków.

Eliminacja Zakłóceń

1. Przed przystąpieniem do eliminacji zakłóceń podnieś urządzenie w górę, jak pokazano na rysunku i przytrzymaj je nieruchomo, do zakończenia całego procesu.



2. Możesz uruchomić funkcję eliminacji zakłóceń, naciskając i przytrzymując przycisk Częstotliwość i Eliminacja zakłóceń.



3. Po zakończeniu procesu wyświetli się automatycznie wybrany numer kanału i usłyszysz dźwięk zatwierdzający.

WAŻNE! Funkcja Eliminacja zakłóceń wybiera najcichszy kanał na podstawie różnych kryteriów. Czasami jednak wybrany kanał może nadal generować pewną ilość zakłóceń.

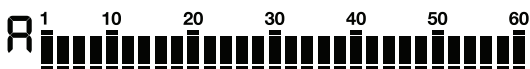
IDENTYFIKACJA ID CELU (Target ID)

Identyfikator ID celu (2-cyfrowy numer na środku ekranu) to numer generowany przez wykrywacz metalu na podstawie przewodności metali i daje użytkownikowi wyobrażenie o tym, jaki może być namierzony cel.



Identyfikator ID celu jest pokazywany na wyświetlaczu w postaci dwóch cyfr i mieści się w zakresie od 01 do 60.

Skala Target ID SCORE składa się z 30 bloków, a każdy blok reprezentuje 2 Target ID.



Oprócz wyświetlania identyfikatora ID celu na środku ekranu, identyfikator jest również oznaczany małym kursorem pod skalą identyfikatora.

Zakres żelaza wynosi 1-10.

Zakres metali nieżelaznych wynosi 11-60.

W niektórych przypadkach urządzenie może wygenerować wiele identyfikatorów ID dla tego samego celu. Innymi słowy, identyfikatory mogą być niestabilne. Może to wynikać z kilku czynników. Orientacja celu, głębokość, czystość metalu, korozja, poziom mineralizacji gleby itp. Nawet kierunek przemieszczania cewką może spowodować, że urządzenie wygeneruje kilka różnych ID.

W niektórych przypadkach urządzenie może nie podać żadnego identyfikatora ID. Aby zapewnić identyfikację, urządzenie musi otrzymać silny i wyraźny sygnał od celu. Dlatego może nie być w stanie zidentyfikować dokładnie celów znajdujących się na małych głębokościach lub mniejszych celów, nawet jeśli urządzenie je wykryje.

Należy pamiętać, że identyfikatory ID celów są „prawdopodobne”, czyli wartości szacunkowe i dokładne poznanie właściwości zakopanego obiektu nie będzie możliwe, dopóki nie zostanie on odkopany.

Identyfikowalność metali nieżelaznych, takich jak miedź, srebro, aluminium i ołów, jest wysoka. Zakres docelowej identyfikacji złota jest szeroki i może znajdować się w tym samym zakresie co odpady metalowe, takich jak folia, zakrętki i zrywki. Dlatego też, jeśli szukasz obiektów ze złota, spodziewaj się, że wykopiesz także metalowe śmieci.

Monety na całym świecie są wykonane z różnych metali i w różnych rozmiarach, z różnych lokalizacji geograficznych i epok historycznych. Dlatego też, aby poznać Target ID monet w danej strefie, sugeruje się, jeśli to możliwe, wykonanie testu z próbkami takich monet.

Optymalne wykorzystanie funkcji Target ID w obszarze poszukiwań może zająć trochę czasu i potrzeby nabycia doświadczenia. Różne marki i modele detektorów generują różne numery ID dla tych samych obiektów.

WZORCE DYSKRYMINACJI



SCORE oferuje użytkownikom zaawansowane ustawienia dyskryminacji, znacząco ułatwiające pracę.

Korzystając z przycisku Namierzanie & Dyskryminacja, możesz wybrać jeden z 3 różnych, wstępnie ustawionych wzorców dyskryminacji i 1 wzór separacji, który jest całkowicie modyfikowalny przez użytkownika.

Domyślnym wzorcem dyskryminacji dla trybów Park, Pole i Plaża jest wzór dyskryminacji „F”, który oznacza Ferrous Off (bez żelaza). Domyślnym wzorcem dyskryminacji dla trybu Relikty jest wzorec dyskryminacji All Metal (A).

W SCORE jednocześnie odrzucone lub akceptowane są dwa identyfikatory ID, jeden blok ID.

Ustawienie dyskryminacji wpływa tylko na aktualnie wybrany tryb pracy; zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.

Wzorec Dyskryminacji All Metal

W tym schemacie wszystkie ID są akceptowane na skali ID (1-60). Innymi słowy, wszystkie bloki na skali są widoczne i żaden identyfikator ID nie jest odrzucany. Urządzenie wyemituje sygnał dźwiękowy dla wszystkich metali i podłoża, a ich identyfikatory zostaną wyświetlone na ekranie.

Wzorec Dyskryminacji Ground Off

W tym schemacie urządzenie będzie pomijało zakłócenia od gleby i nie będzie dostarczało dla niego żadnego dźwięku ani identyfikatora ID celu. Identyfikatory ID celów 1 i 2 są wyłączone (odrzucone), a pozostałe włączone (zaakceptowane).

Wzorec Dyskryminacji Ferrous Off

W tym schemacie urządzenie nie będzie generować żadnego dźwięku ani identyfikatora ID celu w przypadku celów żelaznych. Identyfikatory celów 1 - 10 są wyłączone (odrzucone), a pozostałe włączone (zaakceptowane).

Indywidualny Wzorec Dyskryminacji

Pozwala użytkownikom stworzyć własny wzorec dyskryminacji w zależności od rodzaju celów, które chcieliby zaakceptować i odrzucić. Odrzucone identyfikatory ID będą się różnić w zależności od trybu pracy.

Domyślne, akceptowane i odrzucone identyfikatory w ramach indywidualnego wzorca dyskryminacji dla każdego trybu pracy przedstawiono w poniższej tabeli:

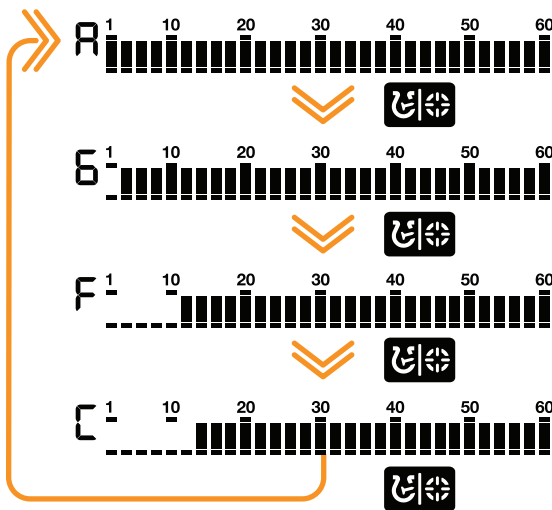
	Odrzucone Identyfikatory	Akceptowane Identyfikatory
PARK	1-12	13-60
POLE	1-12	13-60
PLAŻA	1-10	11-60
RELIKTY	1-10	11-60

Domyślne Wzorce Dyskryminacji

Tryb Pracy	Wzorce Dyskryminacji
PARK	Ferrous Off (F)
POLE	Ferrous Off (F)
PLAŻA	Ferrous Off (F)
RELIKTY	All Metal (A)

Wybór Wzorca Dyskryminacji

Wzorec dyskryminacji zmienia się za każdym razem, gdy naciśniesz przycisk Namierzanie i Dyskryminacja na ekranie głównym.



Akceptowanie i odrzucanie identyfikatorów nazywane jest również „wycięciem” (Notch) i ta funkcja jest dostępna tylko w modelach TRIPLE SCORE i DOUBLE SCORE.

DOKŁADNE NAMIERZANIE (Pinpoint)



Dokładne namierzenie (Pinpoint) polega na znalezieniu środka lub dokładnej lokalizacji wykrytego celu.

SCORE jest detektorem dynamicznym opartym na ruchu. Innymi słowy, aby urządzenie mogło wykryć cel, konieczne jest przesunięcie cewki nad celem lub celu nad/pod cewką. Tryb namierzania to tryb statyczny. Urządzenie emituje sygnał, mimo, że cewka jest nieruchoma nad celem.

Po naciśnięciu przycisku Namierzenie & Dyskryminacja nieużywane ikony zostaną usunięte z ekranu. A na ekranie pojawia się PP.



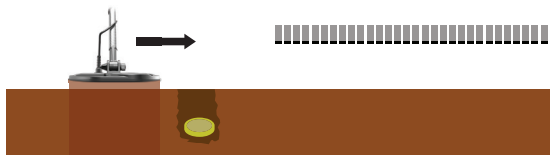
W trybie namierzania urządzenie nie rozróżnia metali ani nie podaje identyfikatorów ID obiektów.

Jak wykonać dokładne namierzenie (Pinpoint):

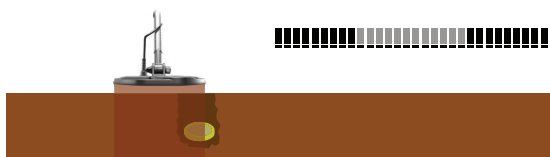
1. Po wykryciu celu odsuń sondę na bok, gdzie nie ma reakcji na żadne cele, i naciśnij przycisk namierzania i dyskryminacji.



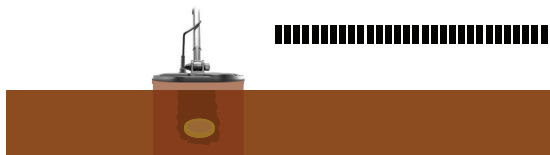
2. Przytrzymaj przycisk i powoli zbliż sondę do celu, równoległe do podłoża.



3. Dźwięk sygnału staje się silniejszy i zmienia wysokość w miarę zbliżania się do środka celu, a słupki na skali Target ID zaczynają wypełniać się w kierunku środka skali.



4. Za pomocą np. patyka lub stopy zaznacz pozycję, przy której detektor emituje najgłośniejszy dźwięk.



5. Powtórz powyższą procedurę, zmieniając kierunek o 90°. Działania, które należy wykonać z kilku różnych kierunków, zawężą obszar docelowy i dostarczą najdokładniejszą informację o lokalizacji celu.



USTAWIENIA



Aby wejść do menu ustawień, naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Po naciśnięciu przycisku wszystkie ustawienia zostaną wyświetlone na dole ekranu. Wybrane aktualnie ustawienie zostanie otoczone ramką. Będzie także migać dla lepszej widoczności, a jego wartość zostanie wyświetlona na ekranie.



Po ustawieniach można poruszać się za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo.

Wartość ustawienia można dostosować za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).

Aby wyjść z menu ustawień naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia.

1. Strojenie Do Gruntu **DOUBLE** **TRIPLE**



SCORE został zaprojektowany do pracy bez strojenia do gruntu na większości terenów. Jednakże w przypadku doświadczonych użytkowników i na terenach silnie zmineralizowanych strojenie do gruntu zapewni urządzeniu dodatkowy zasięg i stabilność.

Strojenie do gruntu można wykonać na 2 sposoby: automatycznie i ręcznie.

Strojenie do gruntu nie może być przeprowadzone w trybie Relikty.

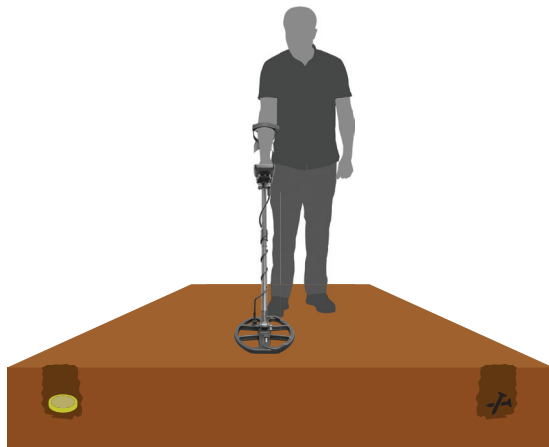
Strojenie do gruntu wpływa tylko na aktualnie wybrany tryb pracy; zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.

Wartość dostrojenia do gruntu urządzenia mieści się w zakresie 0-20 w trybie Plaża i w zakresie 0-99 we wszystkich pozostałych trybach pracy.

Automatyczne Strojenie Do Gruntu

Automatyczne strojenie do gruntu we wszystkich trybach pracy wykonuje się w następujący sposób:

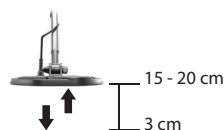
1. Znajdź czyste miejsce, bez żadnych sygnałów.



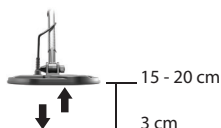
2. Naciśnij przycisk Zasilanie i Ustawienia, wybierz z menu ustawień strojenie do gruntu, a następnie naciśnij i przytrzymaj przycisk Namierzanie & Dyskryminacja. U góry ekranu po prawej stronie zacznie migać ikona strojenia do gruntu, a jego wartość zostanie wyświetlona na środku ekranu. Jeśli wcześniej nie wykonano żadnego dostrojenia do gruntu, wartość ta zawsze będzie wynosić zero (0).



3. Zaczynj pompować sondą w górę i w dół od około 15-20 cm (~6"-8") do 3 cm (~1") nad ziemią, płynnymi ruchami i utrzymując ją równoległą do ziemi.



4. Kontynuuj, aż dźwięk reakcji na glebę zaniknie. W zależności od warunków gruntowych, do całkowitego dostrojenia do gruntu potrzeba zwykle około 5-6 ruchów.



5. Po zakończeniu strojenia do gruntu, w sekcji ID celu na wyświetlaczu pojawi się jego wartość. Aby upewnić się, że balans do gruntu jest prawidłowy, wykonaj strojenie do gruntu co najmniej 2-3 razy i porównaj jego wartości na wyświetlaczu. Generalnie różnica pomiędzy wartościami nie powinna być większa niż 1-2.



6. Jeśli nie można dostroić się do gruntu, oznacza to, że albo grunt jest zbyt przewodzący, nie jest zmineralizowany, albo tuż pod cewką znajduje się jakiś obiekt. W takim przypadku spróbuj ponownie dostroić się do gruntu w innym miejscu.

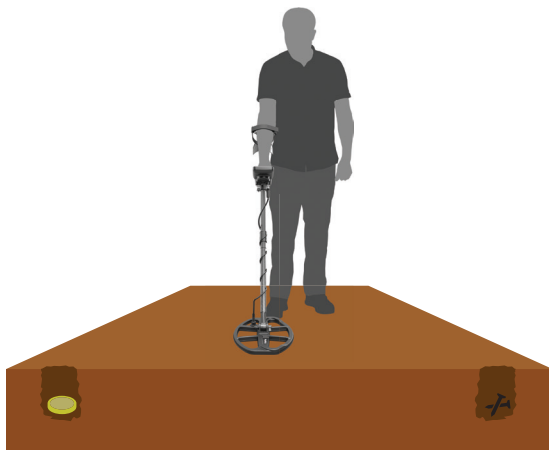
WAŻNE! Detektor automatycznie resetuje wartość balansu do gruntu do wartości zero (0), gdy nie można go wykonać w trybach Park i Pole.

WAŻNE! Jeśli po wykonaniu automatycznego strojenia do gruntu w trybie Plaża, włączysz funkcję eliminacji zakłóceń, wykonaj strojenie do gruntu ponownie, aby zapewnić lepsze warunki pracy.

Ręczne Strojenie Do Gruntu

Umożliwia ręczną modyfikację wartości dostrojenia do gruntu. Metoda ta nie jest preferowana głównie z powodu czasu. Jest jednak bardzo zalecana w przypadkach, gdy nie można przeprowadzić prawidłowego automatycznego dostrojenia do gruntu lub gdy wymagane są drobne poprawki po automatycznym strojeniu do gruntu.

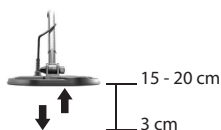
1. Znajdź czyste miejsce, bez żadnych sygnałów.



2. Naciśnij przycisk Zasilanie & Ustawienia, wybierz z menu strojenie do gruntu. Wartość dostrojenia do gruntu zostanie wyświetlona na środku ekranu.



3. Aby wykonać ręczne strojenie do gruntu, należy słuchać dźwięków odbieranych z gleby. Pompuj sondą w górę i w dół od około 15-20 cm (~6"-8") do 3 cm (~1") nad ziemią, wykonując płynne ruchy i utrzymując ją równoległą do podłoża.



4. Jeżeli podczas pompowania cewką słychać niski dźwięk, oznacza to, że należy zwiększyć wartość dostrojenia do gruntu za pomocą przycisku Plus (+). Analogicznie, jeśli słyszysz wysoki dźwięk, powinieneś zmniejszyć wartość dostrojenia do gruntu za pomocą przycisku Minus (-).



5. Kontynuuj powyższy proces, aż do wyeliminowania reakcji na glebę.

Wartość balansu gruntu może się różnić zarówno przypadku pojedynczej częstotliwości i wieloczęstotliwości na niektórych typach gleby.

Na niektórych terenach dźwięk odpowiedzi może nie zostać całkowicie wyeliminowany. W takim przypadku, należy dostroić do możliwie najcichszego dźwięku odpowiedzi. Strojenie do gruntu zostało wykonane.

Śledzenie Gruntu

Urządzenie podczas pracy śledzi zmiany w podłożu i automatycznie aktualizuje wartość dostrojenia do gruntu. Zmiany podłoża, które nie są widoczne gołym okiem, mają wpływ na głębokość i skuteczność dyskryminacji detektora.

Naciśnij przycisk Zasilanie & Ustawienia, wybierz z menu strojenie do gruntu. Naciśnij raz przycisk Namierzanie & Dyskryminacja. W sekcji informacyjnej u góry ekranu pojawi się ikona śledzenia gruntu.



Urządzenie automatycznie aktualizuje wartość dostrojenia do gruntu, gdy sonda znajduje się nad podłożem. Nie przekazuje użytkownikowi żadnych informacji zwrotnych z tym związanych.

Śledzenie gruntu zalecamy do stosowania na obszarach, gdzie na tym samym terenie występują różne struktury gleby lub na polach, gdzie zmineralizowane skały są szeroko rozproszone. Jeśli korzystasz ze śledzenia gruntu na obszarach, w których występuje duża ilość gorących skał, urządzenie może nie być w stanie wyeliminować tych wysoce zmineralizowanych skał lub możesz przeoczyć mniejsze lub głębiej zalegające obiekty.

WAŻNE! Gdy jest włączona funkcja śledzenia Tracking, wartość balansu gruntu miga na ekranie. W trybie Relikty, gdy jest włączony Ground Balance 2 (patrz następna sekcja) i funkcja śledzenia Tracking też jest włączona, wartość balansu gruntu będzie wyświetlana w sposób ciągły, aby uniknąć pomyłek.

Strojenie Do Gruntu Na Plaży

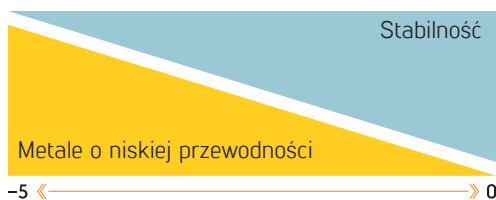
W DOUBLE SCORE oprócz strojenia do gruntu użytkownicy mają do dyspozycji także ustawienie Stabilność. Ustawienie to redukuje szum i fałszywe sygnały odbierane z ziemi na plaży, umożliwiając wygodniejszą pracę.

Użytkownicy, jeśli chcą, mogą uzyskać najbardziej odpowiednie ustawienia dla swojego otoczenia, wykonując automatyczne strojenie do gruntu. Lub mogą dostosować stabilność, aby najlepiej pasowała do warunków pracy.

W trybie Plaża użytkownicy mogą regulować balans gruntu w zakresie od -1 do -5, aby wybrać odpowiedni poziom stabilności dla danego środowiska.



Poziom zerowy (0) dostrojenia do gruntu reprezentuje najbardziej stabilny poziom. Zmniejszenie poziomu stabilności do -5 może zwiększyć ilość dźwięków pochodzących z piasku na plaży i zwiększyć prawdopodobieństwo wykrycia metali słabo przewodzących, takich jak złoto, które dają ID 11.



Druga Wartość Balansu Gruntu W Trybie Relikty

Ze względu na swoje właściwości, tryb Relikty może powodować, że detektor będzie dawał fałszywe sygnały przy zmianach gruntu i zmineralizowanych/gorących kamieniach. Może to powodować dyskomfort podczas pracy. Tryb Relikty oferuje użytkownikom funkcję 2. Ground Balance, aby pokonać zmineralizowane/gorące kamienie, czerwone cegły i inne zmiany gruntu w otaczającym środowisku, które mają inne właściwości niż gleba, do której przeprowadzono strojenie do gruntu. Dzięki drugiej wartości balansu gruntu, w zależności od właściwości gorących kamieni lub cegły, w niektórych przypadkach można uzyskać całkowitą ciszę nad tymi fałszywymi celami. W innych przypadkach może być słyszany sygnał urywany. Sygnał taki informuje, że wykryty cel jest zmineralizowanym/gorącym kamieniem.

Aby skorzystać z tej funkcji:

1. Naciśnij przycisk Zasilanie & Ustawienia i wybierz Ground Balance – strojenie do gruntu.
2. Aktywuj funkcję 2nd Ground Balance, naciskając przycisk Frequency – Częstotliwość. Po aktywowaniu funkcji 2nd Ground Balance na ekranie nad literami Gb pojawi się liczba „2”.



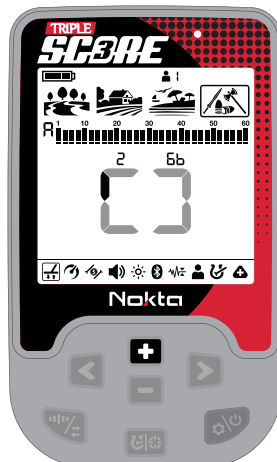
3. Możesz wykonać drugie dostrojenie do gruntu, naciskając przycisk Pinpoint – Namierzanie.

Gdy wybrany jest tryb Relikty, zarówno 1. jak i 2. strojenie do gruntu można wykonać tylko automatycznie. Ręczne strojenie do gruntu nie jest możliwe.

Możesz przełączać się pomiędzy wartościami strojenia do gruntu 1. i 2., naciskając przycisk Częstotliwość.

Resetowanie wartości 1. i 2. balansu gruntu w trybie Relikty

Gdy wybrany jest tryb Relikty, naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia i wybierz Ground Balance. Długie naciśnięcie przycisku Plus (+) zresetuje balans gruntu. Gdy przycisk jest wciśnięty, na ekranie zostanie wyświetlona animacja. Aby zresetować drugą wartość balansu gruntu, najpierw aktywuj drugą wartość balansu gruntu. Zresetuj drugą wartość balansu gruntu, naciskając i przytrzymując ponownie przycisk Plus (+).



2. Reaktywność (Recovery Speed)

DOUBLE TRIPLE



Ustawienie reaktywności reguluje szybkość reakcji na cel.

Umożliwia separację wielu celów znajdujących się w bliskiej odległości.

Ustawienie reaktywności umożliwia wykrywanie mniejszych celów pośród śmieci lub innych celów żelaznych.

W DOUBLE SCORE reaktywność można ustawić w zakresie od 1 do 3, gdzie 1 oznacza najwolniejszą, a 3 najszybszą odpowiedź.

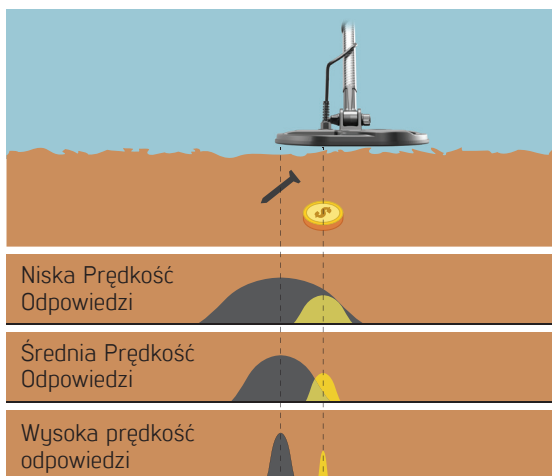
W TRIPLE SCORE reaktywność można regulować w zakresie od 1 do 5, gdzie 1 oznacza najwolniejszą, a 5 najszybszą odpowiedź.

Ustawienie reaktywności wpływa tylko na aktualnie wybrany tryb pracy; zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.

Gdy ustawienie reaktywności jest ustawione na niską wartość, zdolność urządzenia do wykrywania celów w bliskiej odległości zmniejsza się, ale jego głębokość wzrasta.

Wysokie ustawienie reaktywności (na przykład 3) zwiększy zdolność urządzenia do wykrywania celów w bliskiej odległości, ale zmniejszy jego głębokość.

Zaleca się, aby przed rozpoczęciem korzystania z tego ustawienia poćwiczyć z różnymi metalami umieszczonymi blisko siebie.



Regulacja Reaktywności

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Wybierz ustawienie reaktywność za pomocą przycisku W Prawo i W Lewo. Aktualna wartość zostanie wyświetlona na ekranie. Zmień wartość reaktywności za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).



Aby wrócić do ekranu głównego naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia.

WAŻNE! Zwiększenie reaktywności pozwala na szybsze przemiatanie przy mniejszym ryzyku pominięcia celów. Zwiększanie reaktywności przy tej samej częstotliwości przemiatania pomoże wyeliminować szum od podłoża, ale zmniejszy głębokość wykrywania.

Jeśli na piasku plaży lub pod wodą odbierasz dużo zakłóceń, spróbuj najpierw zwiększyć wartość reaktywności.

Domyślne Ustawienia Reaktywności

Tryb Pracy	DOUBLE SCORE	TRIPLE SCORE
PARK	2	3
POLE	2	3
PLAŻA	2	3
RELIKTY	-	2

3. Filtr Żelaza **DOUBLE** **TRIPLE**



Filtr żelaza umożliwia wykrycie wartościowych celów nieżelaznych w zaśmieconych miejscach, wcześniej zamaskowanych przez żelazne śmieci.

Wartość filtru żelaza (IF) mieści się w zakresie od 0 do 9 w trybach Park i Pole oraz od 1 do 9 w trybie Plaża. Wartość domyślna to 3.

Ustawienie to działa tylko po wybraniu opcji wieloczęstotliwości.

Ustawienie filtru żelaza wpływa tylko na aktualnie wybrany tryb pracy; zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.

W trybie Relikty nie ma ustawienia filtru żelaza. Zamiast tego używane jest ustawienie odrzucenie żelaza.

Poziom 9 przyda się podczas dyskryminacji niechcianych przewodników pośrednich, które zostaną zaliczone jako żelazo. Takich jak np. śrut do strzelby.

Niższe ustawienie IF zwiększy prawdopodobieństwo, że cele żelazne zostaną sklasyfikowane jako cele nieżelazne i odwrotnie.



Regulacja Filtru Żelaza

Gdy urządzenie pracuje w trybie wieloczęstotliwościowym, naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Wybierz funkcję Iron Filter – filtr żelaza za pomocą przycisku W Prawo i W Lewo. Na wyświetlaczu pojawi się bieżąca wartość filtru żelaza. Można ją zmienić za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).



Domyślne Ustawienia Filtru Żelaza

Tryb Pracy	SCORE*	DOUBLE SCORE TRIPLE SCORE
PARK	8	3
POLE	3	3
PLAŻA	8	3
RELIKTY	-	-

*W model SCORE nie można zmienić wartości filtra żelaza. Używane są poziomy ustawione fabrycznie.

3.1. Odrzucenie Żelaza (Ir) **TRIPLE**



W trybie Relikty głośność i częstotliwość dźwięku generowanego zarówno dla celów nieżelaznych, jak i żelaznych zmieniają się w zależności od siły sygnału od celu. Za pomocą ustawienia odrzucenie żelaza – Iron Reject możliwe jest rozróżnienie celów żelaznych, zwłaszcza tych znajdujących się bliżej powierzchni. W zależności od siły sygnału odbieranego od celu żelaznego urządzenie emituje niższy ton niż dla celów nieżelaznych, a częstotliwość jest modulowana w zależności od siły sygnału.

Funkcja ta dostępna jest tylko w trybie Relikty.

Wartość odrzucania żelaza (Ir) zawiera się w przedziale od 0 do 5, przy czym ustawieniem domyślnym jest 0.

Wraz ze wzrostem wartości wzrasta prawdopodobieństwo emisji tonu na żelazo w przypadku głęboko położonych celów nieżelaznych.

Regulacja Odrzucenia Żelaza

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Wybierz ustawienie Iron Filter/Iron Reject (Ir) za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo. Aktualna wartość odrzucenia żelaza – Iron Reject zostanie wyświetlona na ekranie, a litery „Ir” pojawią się po jego lewej stronie. Wartość odrzucenia żelaza możesz zmienić za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-) w przedziale 1 – 5.



4. Głośność



Ta funkcja umożliwia zwiększanie lub zmniejszanie głośności urządzenia w zależności od preferencji i warunków otoczenia.

Wartość głośności posiada 6 poziomów i domyślnie jest ustawiona na 3. Po wyłączeniu i włączeniu urządzenia, jego wartość zostanie zapamiętana i ustawiona tak jaka była przed wyłączeniem.

To ustawienie jest wspólne dla wszystkich trybów pracy; zmiana w jednym powoduje zmianę we wszystkich trybach pracy.

Regulacja Głośności

Naciśnij raz przycisk Zasilanie i Ustawienia. Wybierz głośność za pomocą przycisku W Prawo i W Lewo. Aktualna wartość zostanie wyświetlona na ekranie. Zmień poziom głośności za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).



Aby wrócić do ekranu głównego naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia.

Ponieważ poziom głośności wpływa bezpośrednio na zużycie energii, zalecamy, aby nie zwiększać jej bardziej niż jest to konieczne.

Do urządzenia można podłączyć słuchawki przewodowe za pomocą sprzedawanego osobno adaptera słuchawek duży Jack. Głośność w słuchawkach regulujemy tak samo jak głośności urządzenia na głośniku.

Po podłączeniu słuchawek przewodowych w sekcji informacyjnej u góry ekranu pojawi się ikona słuchawek.



5. Podświetlenie



Umożliwia dostosowanie poziomu podświetlenia wyświetlacza do własnych preferencji.

Jego wartość mieści się w zakresie od 0 do 5 i od A1 do A5. Na poziomie 0 podświetlenie jest wyłączone. Na poziomach 1-5 będzie świecić w sposób ciągły. Na poziomach A1-A5 zapala się tylko na krótki czas po wykryciu celu lub podczas poruszania się po menu, a następnie gaśnie.

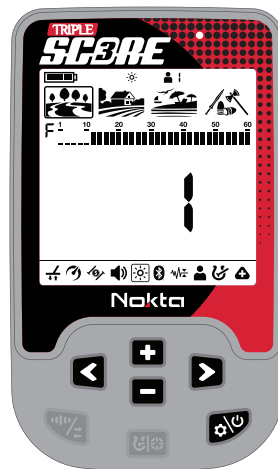
To ustawienie jest wspólne dla wszystkich trybów pracy; zmiana w jednym powoduje zmianę we wszystkich trybach pracy.

Poziom podświetlenia klawiatury można regulować jednocześnie z podświetleniem wyświetlacza. Po wybraniu ustawienia podświetlenie można włączyć lub wyłączyć podświetlenie klawiatury, naciskając przycisk Namierzanie & Dyskryminacja.

Ciągła praca podświetlenia będzie miała wpływ na większe zużycie energii, co nie jest zalecane. Po wyłączeniu i ponownym włączeniu urządzenia ustawienie podświetlenia zostaje przywrócone do ostatniej użytej wartości przed wyłączeniem.

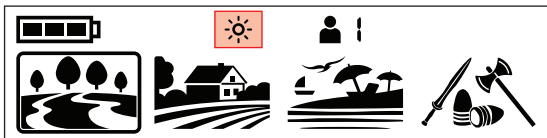
Regulacja Podświetlenia

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Wybierz opcję Podświetlenie za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo. Aktualna wartość zostanie wyświetlona na ekranie. Zmień poziom podświetlenia za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).



Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia, aby wrócić do ekranu głównego.

Gdy podświetlenie jest włączone, w sekcji informacyjnej u góry ekranu zostanie wyświetlona ikona podświetlenia.



6. Bluetooth®



To ustawienie służy do włączania i wyłączania bezprzewodowego połączenia Bluetooth®.

Ustawienie Bluetooth® można ustawić na 0 (wyłączone) lub 1 (włączone). Po wyłączeniu i ponownym włączeniu urządzenia ustawienie Bluetooth® zostaje przywrócone do ostatniej użytej wartości przed wyłączeniem.

Odbieranie dźwięku jednocześnie z głośnika i zestawu słuchawkowego Bluetooth®

Naciśnij przycisk Plus (+) i wybierz 2, gdy zestaw słuchawkowy Bluetooth® jest sparowany.

Włączanie/wyłączanie połączenia Bluetooth®

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Wybierz Bluetooth® za pomocą przycisku W Prawo i W Lewo. Aktualna wartość zostanie wyświetlona na ekranie. Zmień wartość za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).



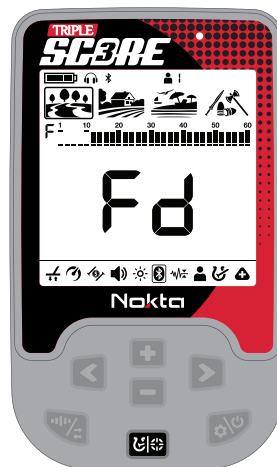
Po włączeniu połączenia bezprzewodowego ikona słuchawek Bluetooth zacznie migać w sekcji informacyjnej u góry ekranu.



Urządzenie wyszuka słuchawki, z którymi zostało wcześniej sparowane, i spróbuje się z nimi połączyć. Zapobiega to łączeniu się urządzenia z innymi urządzeniami Bluetooth®, gdy ustawienie Bluetooth® jest włączone. Jeśli chcesz sparować urządzenie z innymi słuchawkami Bluetooth® niż te, z którymi zostało sparowane wcześniej, musisz usunąć je z pamięci.

Usuwanie Sparowanych Słuchawek Z Pamięci

Będąc w ustawieniach Bluetooth® naciśnij i przytrzymaj przycisk Namierzanie & Dyskryminacja. Na ekranie pojawią się na 2 sekundy litery „Fd”, a lista słuchawek, które były wcześniej sparowane z urządzeniem, zostanie usunięta. Jeśli chcesz po tym sparować nową parę słuchawek, musisz ponownie wykonać proces sparowania.



Po sparowaniu z dowolnymi słuchawkami Bluetooth® (słuchawkami Nokta BT lub innymi), w sekcji informacyjnej wyświetli się jedna z poniższych ikon:



Podłączono standardowe słuchawki Bluetooth®.



Podłączone słuchawki aptX™ o niskim opóźnieniu.

Aby uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat słuchawek Nokta BT, przeczytaj instrukcję dołączoną do słuchawek.

WAŻNE! Jeżeli po sparowaniu słuchawek z urządzeniem nie będzie przesyłany do nich żaden sygnał przez 14 minut, słuchawki wyłączą się automatycznie w celu oszczędzania energii.

7. Tłumienie Gruntu



Służy do eliminacji fałszywych sygnałów od gleby w trudnym terenie.

Tego ustawienia można używać zarówno w przypadku wieloczęstotliwości, jak i pojedynczych częstotliwości. Jeśli jego użycie nie jest konieczne, zaleca się pozostawienie tego ustawienia w pozycji wyłączonej.

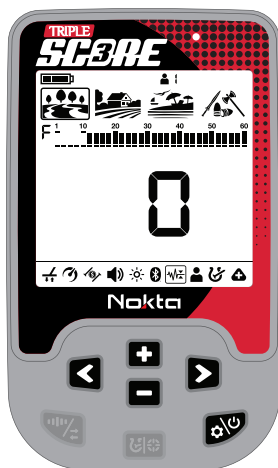
Możesz dostosować wartość tłumienia uziemienia w zakresie 0-8, gdzie 0 jest wartością domyślną.

Ustawienie tłumienia gruntu wpływa tylko na aktualnie wybrany tryb pracy; zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.

W trybie Relikty nie ma ustawienia tłumienia gruntu – Ground Suppressor. Zamiast tego używane jest ustawienie wzmocnienia audio – Audio Gain (AG).

Regulacja Tłumienia Gruntu

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Użyj przycisku W Prawo i W Lewo, aby wybrać funkcję tłumienia gruntu. Wyświetlacz pokaże aktualną wartość tłumienia gruntu. Można ją regulować za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).



7.1. Wzmocnienie Audio (AG) **TRIPLE**



Ustawienie wzmocnienia dźwięku zwiększa głośność słabych odpowiedzi od celu.

Ustawienie to dostępne jest tylko w trybie Relikty.

Zakres wzmocnienia dźwięku (AG) wynosi od 1 do 6, przy czym ustawienie domyślne wynosi 2.

Regulacja Wzmocnienia Audio

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Użyj klawiszy W Prawo i W Lewo, aby wybrać funkcję Ground Suppressor/Audio Gain (AG). Aktualny poziom wzmocnienia dźwięku – Audio Gain zostanie wyświetlony na ekranie, a litery „AG” pojawią się po jego lewej stronie. Zmień poziom Audio Gain za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).



8. Profile Użytkownika **DOUBLE** **TRIPLE**



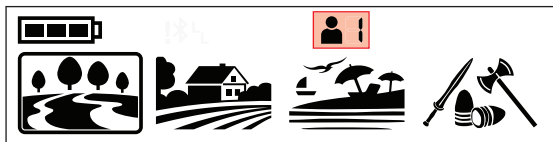
TRIPLE SCORE i DOUBLE SCORE oferuje profile użytkownika, w których możesz zapisać swoje ustawienia i utworzyć różne gotowe konfiguracje.

Jest to świetna funkcja dla użytkowników, która pozwala zachować zoptymalizowane ustawienia i uzyskać do nich natychmiastowy dostęp później.

Wszystkie profile użytkownika mają na początku domyślne ustawienia SCORE. TRIPLE SCORE posiada 3 a DOUBLE SCORE 2 profile użytkownika.

Profil użytkownika 1 jest domyślnym profilem użytkownika.

Aktualnie używany profil użytkownika jest pokazany ikoną i cyfrą w sekcji informacyjnej u góry ekranu.



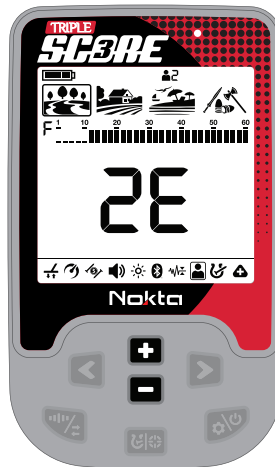
Ustawienia Profilu Użytkownika

Naciśnij raz przycisk Zasilanie i Ustawienia. Wybierz ustawienie profile użytkownika za pomocą przycisku W Prawo i W Lewo. Liczba znajdująca się po lewej stronie oznacza numer profilu użytkownika. Litera E po prawej stronie oznacza, że nie zapisano żadnego profilu, a litera F oznacza, że profil użytkownika został zapisany.



Zmiana Aktywnego Profilu Użytkownika

W ustawieniach profile użytkownika możesz zmienić profil użytkownika za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).



Wybrany profil użytkownika stanie się aktywny dopiero po wyjściu z ustawień profile użytkownika.

Zapisywanie Profilu Użytkownika

TRIPLE SCORE i DOUBLE SCORE śledzi wszystkie zmiany dokonane w ustawieniach i nawet jeśli nie zapiszesz ich w profilu użytkownika, po wyłączeniu i ponownym włączeniu urządzenie zawsze uruchomi się z ostatnio zapisanymi ustawieniami.

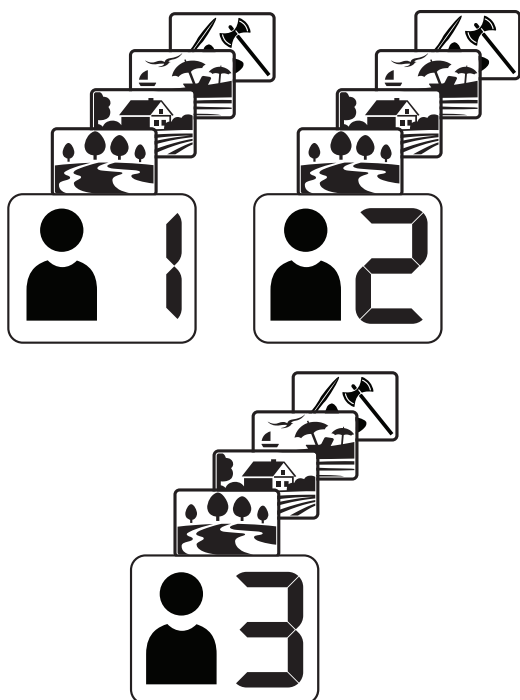
Jeśli jednak chcesz zapisać swoje ustawienia dla konkretnej lokacji, możesz zapisać je w profilu użytkownika.

Po wybraniu numeru profilu użytkownika w ustawieniach profile użytkownika naciśnij i przytrzymaj przycisk Namierzanie & Dyskryminacja, aby zapisać ustawienia w wybranym profilu użytkownika. Na ekranie pojawi się następująca animacja.



Po zapisaniu profilu użytkownika, zmienia się informacja o profilu z 1E na 1F.

WAŻNE! Jeśli po zapisaniu profilu użytkownika będziesz go używać jako aktywnego profilu użytkownika, wszystkie wprowadzone zmiany zostaną zapisane automatycznie. Aby zachować zapisane wcześniej ustawienia, musisz wybrać inny profil użytkownika jako aktywny profil użytkownika.



Resetowanie Profilu Użytkownika

1. W ustawieniu Profile użytkownika użyj przycisków Plus (+) i Minus (-), aby wybrać zapisany profil użytkownika, który chcesz zresetować.

2. Jeśli profil użytkownika został już wcześniej zapisany, aby zresetować ten profil użytkownika naciśnij i przytrzymaj przycisk Namierzanie & Dyskryminacja. Zmieni się informacja o tym profilu z 1F na 1E.

WAŻNE! Po zapisaniu profilu użytkownika wszystkie ustawienia we wszystkich trybach zostaną zapisane. Nie można zapisać ustawień tylko w określonym trybie.

9. NOTCH (Wybiórcze Akceptowani i Odrzucanie Identyfikatorów ID Celów)

DOUBLE **TRIPLE**



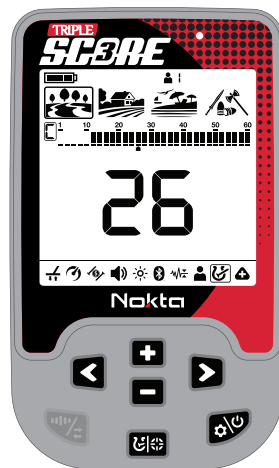
Dzięki funkcji notch możesz zaakceptować (włączyć) i odrzucić (wyłączyć) 2 identyfikatory ID celów jednocześnie.

Bloki dotyczące odrzuconych identyfikatorów zostaną usunięte, a identyfikatory te zostaną wygaszone na skali ID. Urządzenie nie będzie generowało informacji dźwiękowej ani identyfikatorów ID dla tych celów.

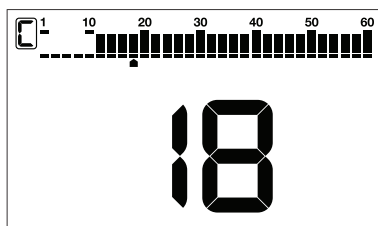
Ustawienie wycięcia wpływa tylko na aktualnie wybrany tryb; zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe.

Tworzenie Niestandardowego Wzorca Dyskryminacji
Istnieją 2 różne sposoby tworzenia niestandardowego wzorca dyskryminacji: ręczny i automatyczny.

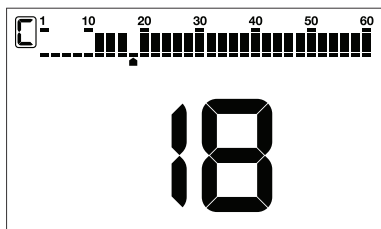
Ręczne Ustawianie Dyskryminacji Wybiórczej Notch
Trzymaj cewkę nieruchomo. Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia, a następnie użyj przycisków W Prawo i W Lewo, aby wybrać funkcję niestandardowego wzorca dyskryminacji. Ostatni identyfikator ID celu zostanie wyświetlony na ekranie, a pod skalą identyfikatora celu pojawi się kursor strzałki.



Przesuń kursor za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-). Każde naciśnięcie przycisku powoduje zmianę identyfikatora ID celu na ekranie. Wybierz identyfikator, który chcesz wyłączyć (odrzuć) lub włączyć (zaakceptować).

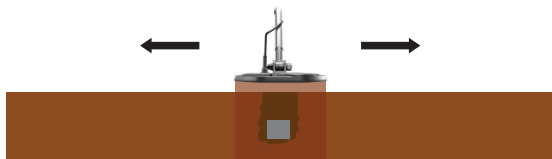


Naciśnij przycisk Namierzenie & Dyskryminacja. Jeśli wybrany identyfikator był wyłączony (odrzucony), teraz zostanie włączony (zaakceptowany) i odwrotnie. Zmiany można śledzić na skali ID.

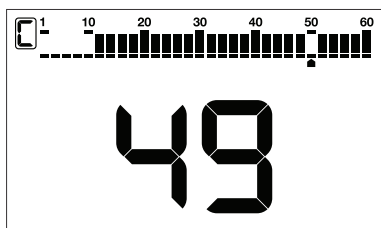


Automatyczne Ustawianie Dyskryminacji Wybiórczej Notch

Będąc w ustawieniu Notch, przesunąć cewkę nad celem, który chcesz odrzucić lub zaakceptować. Cursor pod skalą ID oraz ID celu pośrodku ekranu pokażą ID celu.



Aby wyłączyć lub włączyć identyfikator, naciśnij przycisk Namierzenie & Dyskryminacja.



SCORE nie będzie generował informacji dźwiękowej dla odrzuconych celów. Jednakże ich identyfikatory zostaną pokazane w menu dyskryminacji Notch.

Przy następnym użyciu ustawienia dyskryminacji Notch, cursor na skali ID pojawi się w miejscu, w którym był ostatnio użyty.

Jeśli podczas automatycznego ustawiania dyskryminacji identyfikatory są niestabilne, możesz nacisnąć przycisk Częstotliwość i Eliminacja zakłóceń, aby natychmiast zmniejszyć czułość, co znacznie ułatwi włączanie/wyłączanie identyfikatorów.

Na wyświetlaczu pojawiają się litery „LS”, informujące, że poziom czułości został obniżony.



10. Sub-Settings – Pozostałe Ustawienia



W modelach SCORE i DOUBLE SCORE menu podrzędne zawiera tylko ustawienia wibracji i latarki LED, jak pokazano poniżej.



W modelu TRIPLE SCORE, w trybach Park, Pole i Plaża, menu podrzędnych ustawień zawiera następujące funkcje: ilość tonów, głośność żelaza, granice tonów, sygnał progowy Threshold, odrzucanie kapsli, wibracje i latarka LED.



W modelu TRIPLE SCORE, po wybraniu trybu Relikty, menu podrzędnych ustawień zawiera tylko ustawienia wibracji i latarki LED, jak pokazano poniżej.



10.1. Ilość Tonów **TRIPLE**



TRIPLE SCORE dzieli skalę identyfikacji ID na kilka stref, umożliwiając użytkownikowi dokonywanie różnych regulacji tonu dla celów znajdujących się w każdej strefie.

Zmieniając ilość tonów, możesz zdecydować, na ile stref podzielisz skalę ID. Dzięki tej funkcji możesz przypisać ten sam ton wszystkim celom lub przypisać inny ton każdej ze stref ID.

Możesz ustawić następującą ilość tonów: 1, 2, 3, 4, 6, 60 lub P (wysokość tonu – Tone Pitch).

Ustawienie ilości tonów dotyczy tylko trybu aktualnie wybranego. Zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.



Regulacja Ilości Tonów

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Wybierz z menu Sub-Settings za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo. Naciśnij raz przycisk Plus (+), aby wejść do górnego menu i za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo wybierz ustawienie ilość tonów – Number of Tones. Aktualna ilość tonów zostanie wyświetlona na ekranie. Możesz zmienić ilość tonów za pomocą przycisków Plus (+) lub Minus (-).

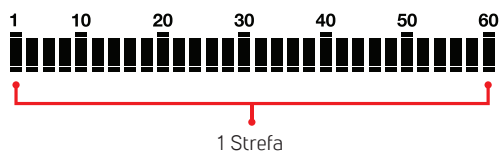
Aby powrócić do poprzedniego menu, naciśnij jeden raz przycisk Namierzanie & Dyskryminacja.

Gdy liczba tonów jest ustawiona na 1 Ton, ustawienia głośności żelaza i granice tonów nie są wyświetlane w menu.



1-Ton

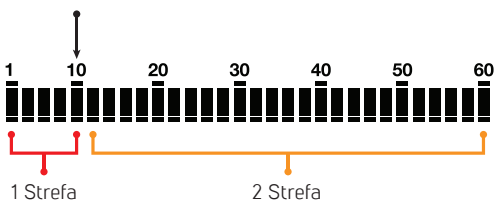
Skala Target ID nie jest podzielona na strefy, stąd jest tylko 1 strefa tonów dla całej skali ID. SCORE generuje taką samą głośność tonów i częstotliwość tonów dla wszystkich celów.



2 Tony

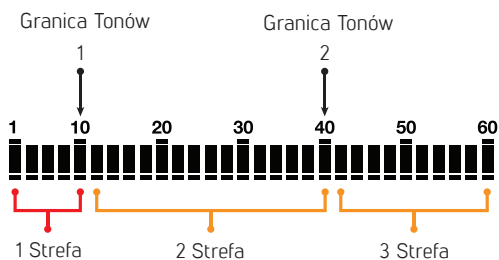
Skala Target ID jest podzielona na 2 strefy: żelazo i metale nieżelazne. Poniżej przedstawiono domyślne strefy dla 2-tonów:

Granice Tonów



3 Tony

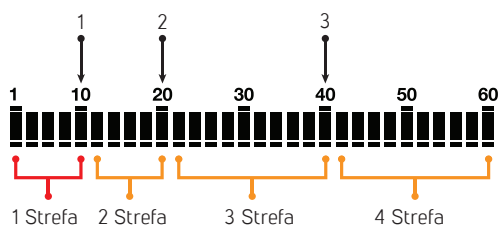
Skala Target ID jest podzielona na 3 strefy. Poniżej przedstawiono domyślne strefy dla 3-tonów:



4 Tony

Skala Target ID jest podzielona na 4 strefy. Poniżej przedstawiono domyślne strefy dla 4-tonów:

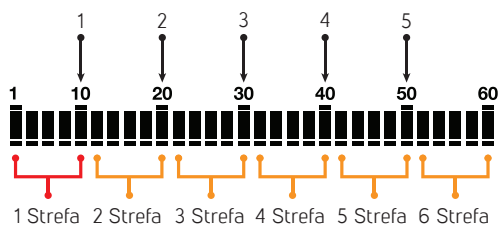
Granice Tonów



6 Tonów

Skala Target ID jest podzielona na 6 stref. Poniżej przedstawiono domyślne strefy dla 6-tonów:

Granice Tonów



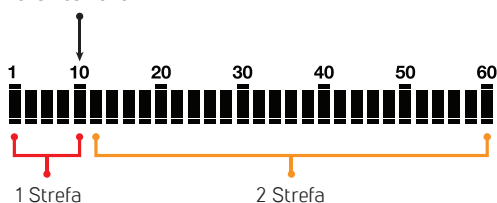
60 Tonów

Podobnie jak skala 2 Tonowa, skala Target ID podzielona jest na dwie strefy: żelazną i nieżelazną.

Różnica pomiędzy trybem 2 Tonowym a 60 Tonowym polega na tym, że tryb 60 Tonowy generuje oddzielny ton o innej częstotliwości dla każdego identyfikatora ID.

Urządzenie generuje dźwięki o niższej częstotliwości dla metali żelaznych oraz dźwięki o średniej i wysokiej częstotliwości dla metali nieżelaznych.

Granice Tonów



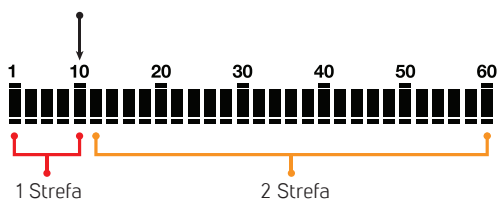
Modulacja Tonów – Tone Pitch

Skala Target ID podzielona jest na 2 strefy: żelazo i metale nieżelazne, podobnie jak w przypadku 2 Tony.

W tym trybie częstotliwość emitowanego dźwięku jest modulowana proporcjonalnie do siły sygnału od celu.

W opcji 60 Tonów częstotliwość emitowanego dźwięku jest określana na podstawie wartości ID celu, podczas gdy w opcji modulacji tonu częstotliwość emitowanego dźwięku jest określana na podstawie siły sygnału. Wartość ID celu jest używana do określenia strefy, w której znajduje się cel. Cele w 1 strefie generują dźwięki o niższych częstotliwościach, podczas gdy cele w 2 strefie generują dźwięki o średnich i wysokich częstotliwościach.

Granice Tonów



WAŻNE! W przypadku wszystkich opcji tonów funkcja granice tonów – Tone Break umożliwia jedynie zmianę między 1 a 2 strefą.

Domyślna Ilość Tonów w Trybach Pracy

Tryb Pracy	SCORE DOUBLE SCORE	TRIPLE SCORE
PARK	3	2
POLE	2	2
PLAŻA	2	2
RELIKTY	–	–

10.2 Głośność Żelaza **TRIPLE**



Regulacja głośności żelaza umożliwia użytkownikom ustawienie głośności dźwięku dla obiektów żelaznych, co jest niezwykle przydatne w obszarach o dużym występowaniu metalowych śmieci.

Wartość głośności żelaza zawiera się w przedziale od 0 do 10. Ustawienie głośności żelaza dotyczy tylko wybranego trybu pracy.

Funkcja ta nie jest dostępna w trybie Relikty.

Jeśli ilość tonów jest ustawiona na 1 Ton, funkcja ta nie może być używana i nie jest wyświetlana w menu.

Głośność żelaza jest wspólna dla różnych ilości tonów. Na przykład, jeśli ilość tonów jest ustawiona na 2 Tony, a głośność żelaza jest zmniejszona, pozostanie ona na obniżonym poziomie po przełączeniu na 3 Tony lub inną wartość ilości tonów.

Gdy wartość głośności żelaza jest zmniejszana, urządzenie wydaje niższy dźwięk dla celów żelaznych. Ustawienie głośności żelaza na zero (0), gdy strefa żelazna nie jest wycięta (zdyskryminowana), urządzenie wykryje cele żelazne, identyfikator celu zostanie wyświetlony na ekranie, ale urządzenie nie wyemituje żadnego dźwięku dla tych celów.

Regulacja Głośności Żelaza

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo wybierz Sub-Settings. Naciśnij raz przycisk Plus (+), aby wejść do górnego menu i za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo wybierz ustawienie głośność żelaza – Iron Volume. Aktualny poziom głośności żelaza zostanie wyświetlony na ekranie. Możesz zmienić jej wartość za pomocą przycisków Plus (+) lub Minus (-).
Aby powrócić do poprzedniego menu, naciśnij raz przycisk Namierzanie & Dyskryminacja.



Domyślne Wartości Głośności Żelaza Dla Poszczególnych Trybów Pracy

Tryb Pracy	Głośność Żelaza
PARK	4
POLE	3
PLAŻA	3
RELIKTY	10*

*W trybie Relikty nie można zmienić głośności żelaza, a wartość ustawiona fabrycznie jest używana tylko wtedy, gdy funkcja odrzucenie żelaza – Iron Reject jest aktywna.

10.3 Granice Tonów **TRIPLE**



Ustawienie punktu granicy tonów umożliwia ręczne kontrolowanie granicy strefy docelowej, która będzie generowała odpowiednią informację audio.

Domyślny punkt granicy tonów może nie zapewnić Ci rozróżnienia, którego potrzebujesz między celami, których szukasz. Za pomocą ustawienia granicy tonów możesz dostosować granice strefy żelaza.

Ustawienie granicy tonów ma wpływ tylko na aktualnie wybrany tryb pracy.

Funkcja ta nie jest dostępna w trybie Relikty.

Jeśli ilość tonów jest ustawiona na 1 Ton, funkcja ta nie może być użyta i nie jest wyświetlana w menu.

Granice tonów są specyficzne dla wybranej liczby tonów i tylko konkretnie wybrana liczba tonów jest objęta wprowadzanymi zmianami. Na przykład, jeśli liczba tonów jest ustawiona na 2 Tony, a granica tonów zostanie zmieniona, nie spowoduje to żadnych zmian dla innej liczby tonów.



Regulacja Granic Tonów

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Za pomocą klawiszy W Prawo i W Lewo wybierz Sub-Settings. Naciśnij raz przycisk Plus (+), aby wejść do górnego menu i za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo wybierz ustawienie Tone Break – granice tonów. Aktualny punkt granicy tonów zostanie wyświetlony na ekranie. Przesuń punkt granicy tonów za pomocą przycisków Plus (+) lub Minus (-). Położenie punktu granicy tonów można dostosować w 2-jednostkowych przyrostach (np. 10, 12, 14). Przesuwając granicę tonów, granice 1 Strefy na pasku Target ID zostaną jednocześnie zaktualizowane.

Aby powrócić do poprzedniego menu, naciśnij raz przycisk Namierzanie & Dyskryminacja.

Domyślne Granice Tonów W Trybach Pracy

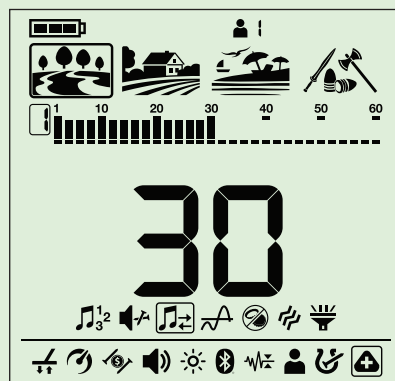
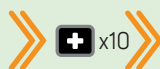
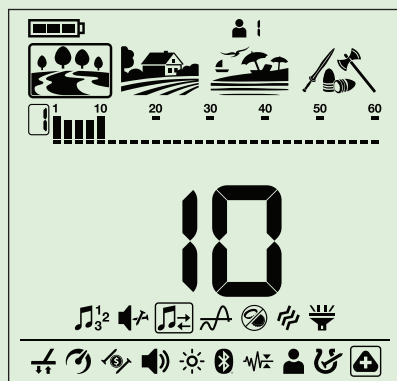
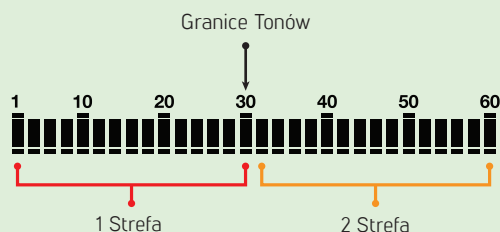
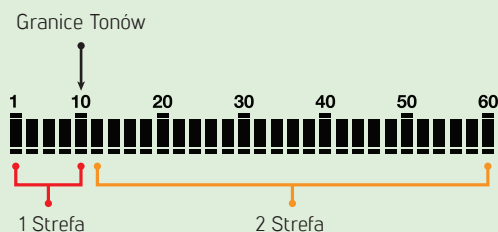
Tryb Pracy	Punkt Granicy Tonów
PARK	10
POLE	12
PLAŻA	10
RELIKTY	10*

*W trybie Relikty nie można przesunąć granicy tonów, a wartość ustawiona fabrycznie jest używana tylko wtedy, gdy jest aktywna funkcja odrzucenie żelaza - Iron Reject.

Minimalne i maksymalne wartości, jakie mogą przyjąć punkty granice tonów dla różnej liczby tonów, są następujące:

Ilość Tonów	Wartość Minimalna	Wartość Maksymalna
2 Tony	2	58
60 Tonów	2	58
P	2	58
3 Tony	2	38
4 Tony	2	18
6 Tonów	2	18

Gdy granice tonów są dostosowane do potrzeb użytkownika, zmienia się odpowiednio zakres końcowy 1 Strefy i początkowy 2 Strefy. Tak, jak pokazano poniżej, gdy granica tonów jest przesunięta z 10 na 30, 1 Strefa rozszerza się, a 2 Strefa zwęża.



10.4 Sygnał Progowy Threshold **TRIPLE**



Ustawienie to pozwala użytkownikom łatwiej identyfikować cele, a funkcja ta sprawia, że dźwięki słabszych sygnałów małych celów, takich jak samorodki złota, są lepiej słyszalne.

Po włączeniu Threshold, TRIPLE SCORE generuje dźwięk, który jest stale słyszalny w tle. Dźwięk ten nazywany jest „sygnałem progowym”.

Threshold posiada wartość w przedziale 0 do 30.

Ustawienie sygnału progowego dotyczy wyłącznie aktualnie wybranego trybu. Zmiany dokonane w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.

Funkcja ta nie jest dostępna w trybie Relikty.



Regulacja Sygnału Progowego Threshold

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Za pomocą klawiszy W Prawo i W Lewo wybierz Sub-Settings. Naciśnij raz przycisk Plus (+), aby wejść do górnego menu i za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo wybierz ustawienie Threshold. Aktualny poziom Threshold zostanie wyświetlony na ekranie. Dostosuj Threshold za pomocą przycisków Plus (+) lub Minus (-).

Aby powrócić do poprzedniego menu, naciśnij raz przycisk Namierzanie & Dyskryminacja.

Sygnał Progowy Dla Odrzuconych Celów

Sygnał progowy zostanie wygaszony, oznacza to wykrycie odrzuconego celu.

Dźwięk Sygnału
Progowego

Poziom Wygaszania

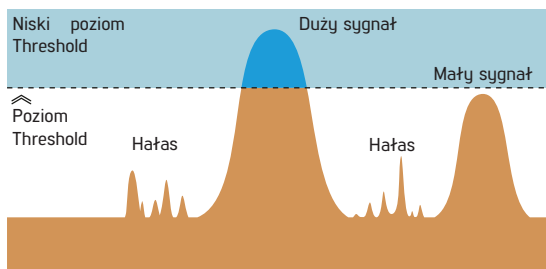
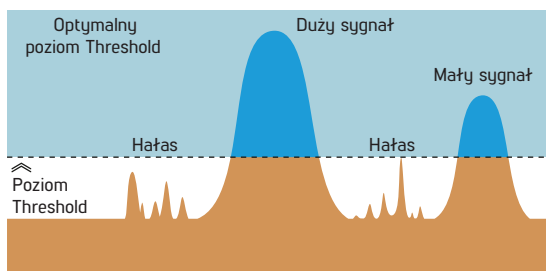
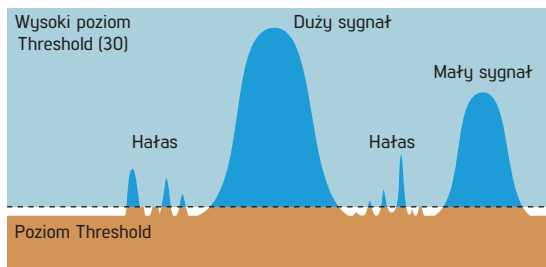
Odrzucony Cel



Domyślna Wartość Sygnału Progowego W Trybach Pracy

Tryb Pracy	Poziom Threshold
PARK	0
POLE	0
PLAŻA	0
RELIKTY	-

Poziom sygnału progowego ma bezpośredni wpływ na głębokość wykrywania mniejszych oraz głębiej zalegających celów. Jeśli sygnał progowy ustawiony jest zbyt nisko (0), słabe sygnały mniejszych lub głębszych celów mogą zostać pominięte. Z drugiej strony, jeśli sygnał progowy ustawiony jest zbyt wysoko (30), urządzenie będzie głośniejsze, dźwięk sygnału progowego będzie głośniejszy, a odpowiedzi od celu nie zostaną rozróżnione. Dlatego zaleca się dostosowanie go do minimalnego poziomu, na którym można usłyszeć niewielkie zmiany dźwięku sygnału progowego spowodowane przez namierzony cel.



10.5 Odrzucenie Kapsli **TRIPLE**



Kapsle od butelek są niechcianymi celami dla poszukiwaczy i są najczęściej wykrywane przez wykrywacze metali jako cele nieżelazne. Dzięki ustawieniu Bottle Cap Rejection – odrzucanie kapsli możesz odróżnić kapsle od żelaza.

Ustawienie odrzucania kapsli można ustawić w zakresie od 0 do 8, a wartość domyślna to 0. To ustawienie działa tylko w trybie wieloczęstotliwości.

Ustawienie odrzucania kapsli dotyczy wyłącznie aktualnie wybranego trybu; zmiany wprowadzone w jednym trybie nie mają wpływu na pozostałe tryby pracy.

Funkcja ta nie jest dostępna w trybie Relikty.



Regulacja Odrzucenia Kapsli

Naciśnij raz przycisk Zasilanie. Wybierz za pomocą klawiszy W Prawo i W Lewo menu Sub-Settings. Naciśnij raz przycisk Plus (+), aby wejść do górnego menu i za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo wybierz ustawienie odrzucenie kapsli – Bottle Cap Rejection. Aktualna wartość zostanie wyświetlona na ekranie. Możesz ją zmienić za pomocą przycisków Plus (+) lub Minus (-).

Aby powrócić do poprzedniego menu, naciśnij raz przycisk Namierzanie & Dyskryminacja.

Domyślne Wartości Odrzucenia Kapsli Dla Poszczególnych Trybów Pracy

Tryb Pracy	SCORE DOUBLE SCORE	TRIPLE SCORE
PARK	6	0
POLE	0	0
PLAŻA	0	0
RELIKTY	-	-

10.6. Wibracje



Ta funkcja zapewnia informację zwrotną dla użytkownika, wytwarzając efekt wibracji po wykryciu celu.

Można go używać niezależnie lub razem z informacją dźwiękową. Gdy informacja dźwiękowa jest wyłączona, wszystkie reakcje podczas wykrywania celu są dostarczane użytkownikowi wyłącznie w formie wibracji.

Ustawienie wibracji posiada zakres 0–5. Przy wartości 0 wibracje są wyłączone. Wielkość efektu wibracji może się różnić w zależności od głębokości celu i prędkości przemieszczania. To ustawienie jest wspólne dla wszystkich trybów pracy.

To ustawienie jest wspólne dla wszystkich trybów pracy: zmiana w jednym powoduje zmianę we wszystkich trybach pracy.

Gdy wyłączysz i włączysz urządzenie, zacznie ono działać z ostatnio wybranym poziomem wibracji.



Regulacja Wibracji

Naciśnij raz przycisk Zasilanie & Ustawienia. Wybierz pozostałe ustawienia za pomocą przycisku W Prawo i W Lewo. Naciśnij raz przycisk Plus (+), aby przejść do górnego menu i wybierz ustawienie wibracji za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo. Na wyświetlaczu pojawi się aktualna wartość wibracji. Możesz zmienić wartość za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).

Aby wrócić do podmenu naciśnij raz przycisk Namierzenie & Dyskryminacja.

Gdy wibracje są włączone, ikona wibracji zostanie wyświetlona w sekcji informacyjnej u góry ekranu.



Nawet jeśli wibracje już są włączone, detektor nie będzie generował informacji na cele dopóki nie wyjdzie się z menu ustawień do ekranu głównego.

10.7. Latarka LED



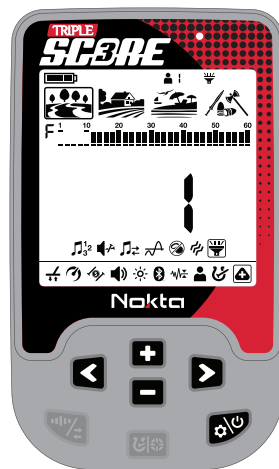
Jest to latarka używana do oświetlania przeszukiwanego obszaru podczas pracy w nocy lub w zaciemnionych miejscach.

Latarka LED nie działa, gdy urządzenie jest wyłączone. Zaleca się włączanie jej tylko wtedy, gdy jest to konieczne, ponieważ jej działanie zużywa dodatkową energię akumulatora.

Ustawienie latarki LED można ustawić na 0 (wyłączona) lub 1 (włączona). Latarka LED będzie wyłączona przy każdym ponownym uruchomieniu.

Włączanie i wyłączanie latarki LED

Naciśnij raz przycisk Zasilanie i Ustawienia. Wybierz pozostałe ustawienia za pomocą przycisku W Prawo i W Lewo. Przejdź do górnego menu, naciskając raz przycisk Plus (+) i wybierz ustawienie latarki LED za pomocą przycisków W Prawo i W Lewo. Włącz/wyłącz latarkę za pomocą przycisków Plus (+) i Minus (-).



Aby wrócić do menu głównego naciśnij raz przycisk Namierzenie & Dyskryminacja.

Gdy latarka LED jest włączona, ikona latarki zostanie wyświetlona w sekcji informacyjnej u góry ekranu.



POWRÓT DO USTAWIEŃ FABRYCZNYCH

W menu ustawień, po wybraniu profilu użytkownika w DOUBLE SCORE lub ustawień pozostałych w SCORE, naciśnij i przytrzymaj przycisk Częstotliwość i Eliminacja zakłóceń, aż na ekranie pojawią się litery Fd. Na ekranie pojawi się animacja podobna do poniższej. Na ekranie pojawią się litery Fd, co oznacza przywrócenie ustawień fabrycznych. Litery Fd znikną po 2 sekundach.



KOMUNIKATY OSTRZEGAWCZE

Urządzenie wyłączy się wkrótce po wyświetleniu na ekranie jednego z poniższych komunikatów:

CC

Sprawdź Cewkę (CC)

Wskazuje na przerwę w obwodzie cewki. Złącze cewki może być za luźno wpięte lub odłączone. Jeśli posiadasz inny detektor z tym samym złączem cewki, upewnij się, że przez pomyłkę nie podłączyłeś niewłaściwej cewki. Jeżeli żadne z powyższych nie występuje, cewka lub jej kabel mogą mieć wadę. Jeśli problem będzie się powtarzał po wymianie cewki, przyczyną może być problem w obwodzie sterowania cewką.

Lo

Niski Poziom Naładowania (Lo)

Gdy akumulator się wyczerpie, na wyświetlaczu pojawi się komunikat „Lo” i urządzenie się wyłączy.

SE

Błąd Systemowy (SE)

Jeśli detektor wyłączy się po pojawieniu się tego ostrzeżenia, włącz go ponownie. Jeśli problem będzie się powtarzał, przywróć do ustawień fabrycznych, naciskając i przytrzymując przycisk Zasilanie i Ustawienia przez 30 sekund. Jeśli problem nadal występuje, skontaktuj się z serwisem technicznym.

AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA

SCORE posiada możliwość aktualizacji oprogramowania. Wszelkie aktualizacje oprogramowania dokonane po wypuszczeniu urządzenia na rynek będą ogłaszane na stronie internetowej produktu wraz z instrukcją aktualizacji.

Informacja O Wersji Oprogramowania Systemowego:

Wersja oprogramowania systemowego SCORE będzie wyświetlana pod Skalą ID przy każdym włączeniu detektora.



WAŻNE: Jeśli po zakończeniu aktualizacji oprogramowania urządzenie nie włącza się, a dioda LED ładowania miga, nawet gdy urządzenie nie jest podłączone do USB, należy ponownie przeprowadzić instalację oprogramowania.

SPECYFIKACJA TECHNICZNA

	SCORE				SC2RE			SCORE		
Tryby Pracy	Park	Pole	Plaża	Relikty	Park	Pole	Plaża	Park	Pole	Plaża
Częstotliwości	04 kHz, 15kHz, 20kHz, Multi		Multi	Multi	15 kHz, Multi		Multi	15 kHz, Multi		Multi
Czułość	1 – 15				1 – 10			1 – 5		
Reakcyjność	1 – 5				1 – 3			X		
Profil Użytkownika	1 – 3				1 – 2			X		
Ilość Tonów	1, 2, 3, 4, 6, 60, P				X			X		
Głośność Żelaza	0 do 10				X			X		
Granice Tonów	Tylko ton 1 Strefy				X			X		
Sygnał Progowy Threshold	0 – 30				X			X		
Odrzucenie Kapsli	0 – 8				X			X		
Dyskryminacja wybiórcza Notch	✓							X		
Filtr Żelaza	0 – 9							X		
Strojenie Do Gruntu	Automatyczne / Ręczne / Śledzenie Gruntu							X		
Wzory Dyskryminacji					4 Wzorce (A, G, F, C)					
Automatyczne Przesunięcie Częstotliwości					Tak (13 Kanałów)					
Namierzanie (Pinpoint)					✓					
Wskaźnik Głębokości					✓					
Identyfikacja ID Celu					1 – 60					
Segmenty Dyskryminacji					30 Segmentów (1 segment zawiera 2 ID)					
Głośność					0 – 6					
Podświetlenie					Stałe 0 – 5 / Zanikające A1 – A5					
Podświetlenie Klawiszy					✓					
Bluetooth					✓					
Tłumienie Gruntu					0 – 8					
Wibracje					0 – 5					
Latarka LED					Włączona / Wyłączona					
Wodoszczelność					IP68 – Pełna wodoszczelność do 5 metrów					
Sztzyca Z Włókna Węglowego					Dolna I Górna Część			Tylko Dolna Część		
Cewki Z Osłonami	2 cewki w zestawie „SC30 (12” x 9”) DD i SC24 (9.5” x 6”) DD							SC30 (12” x 9”) DD		
Słuchawki Bluetooth	✓							X		

Znak słowny i logo Bluetooth® są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do firmy Bluetooth® SIG, Inc. Qualcomm® aptX™ to produkt firmy Qualcomm Technologies, Inc.

Nokta Detectors zastrzega sobie prawo do zmiany projektu, specyfikacji lub akcesoriów bez powiadomienia i bez jakichkolwiek zobowiązań lub odpowiedzialności.



Dla konsumentów w Unii Europejskiej: Nie należy wyrzucać tego sprzętu razem z odpadami komunalnymi. Symbol przekreślonego kosza na śmieci na tym urządzeniu oznacza, że tego urządzenia nie należy wyrzucać razem z odpadami komunalnymi, lecz poddać recyklingowi zgodnie z lokalnymi przepisami i wymogami ochrony środowiska.



Oświadczenie o zgodności z wymogami FCC

To urządzenie spełnia wymagania rozdziału 15 przepisów Federalnej Komisji Łączności (FCC). Działanie urządzenia podlega następującym warunkom: (1) urządzenie nie powinno wytwarzać szkodliwych zakłóceń oraz (2) urządzenie powinno akceptować zewnętrzne zakłócenia, w tym zakłócenia powodujące niezamierzone działanie.

UWAGI

Handwriting practice area with horizontal dotted lines.



**Dystrybutor
i autoryzowany serwis w Polsce:**

**Green Camo Dystrybucja s.c.
ul. Metalurgiczna 3 I piętro, 20-234 Lublin**

serwis@greencamo.pl t. +48 608 660 870

Nokta
DETECTION TECHNOLOGIES

www.noktadetectors.com