

## Overdrive Zwembadafdekking Programmeren



1. Hoofdschakelaar uit (zit rechts onder kastje aan de buitenzijde) en na 10 seconden weer aanzetten
2. Rode knop in drukken (even ingedrukt houden) Er verschijnt programmeren in het display Dek open zetten laatste lamel een klein stukje onder uit de nis laten steken of net zichtbaar op het water.
3. Als deze lamel goed staat hoofdschakelaar uitzetten en na 5 sec. weer aanzetten. Hiermee is de open positie vastgelegd.

Nu de gesloten positie programmeren:

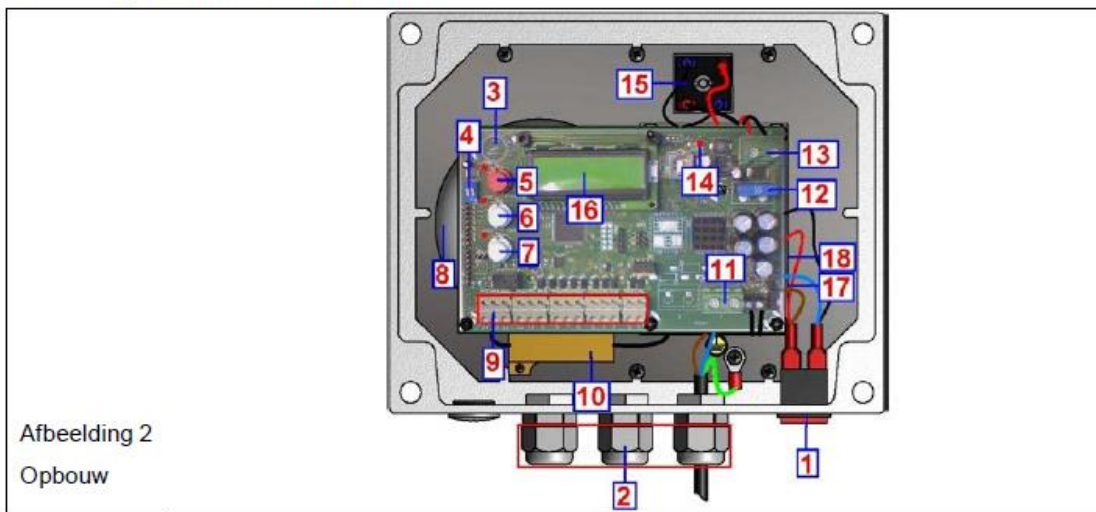
1. Rode knop indrukken (even ingedrukt houden) Er verschijnt programmeren in het display
2. Het dek laten sluiten tot de laatste lamel of deken tegen de wand bij de trap aansluit.
3. Dan rode knop indrukken tot 1e positie in display staat
4. Nogmaals rode knop indrukken tot 2e positie in display staat
5. Nogmaals rode knop in drukken tot opgesl(agen) in display staat.

Het dek is geprogrammeerd. Zorg ervoor dat de Lamellen in gesloten positie vlak op het water liggen zonder dat er zogenaamde dakjes ontstaan om verbranding van de lamellen te voorkomen. Indien het zwembad niet in het zicht ligt dan adviseren wij het met 2 personen te doen middels een mobiele telefoon.

Tijdens openen en sluiten geen voorwerpen in of op het water en altijd aanwezig blijven tot eindpositie is bereikt.

Bij Solarlamellen dient overdags de filterinstallatie in werking te zijn om verbranding van de lamellen tegen te gaan!!!!

## 5. Opbouw OVERDRIVE



1	Netschakelaar met controlelampje	11	Motoraansluitklem
2	Kabelinvoeren M20 x 1,5 Vlakke zekering ISO 8820-3	12	Motorzekering
3	Besturingspaneel	13	Aansluitklem 24VDC
4	DIP-schakelaar (stand Off niet veranderen)	14	LED spanning 24VDC
5	Programmeertoets met LED	15	Gelijkrichter
6	Verplaatsingsrichting Open/Openen met LED	16	Display
7	Verplaatsingsrichting Close/Sluiten met LED Uit het zicht onder de printplaat:		
8	Veiligheidstransformator 230/24V	17	Printplaat netaansluiting
9	Aansluitklem met aanduiding 1 - 14	18	Netzekering 5 x 20 mm, IEC 60127-2
10	Remweerstand		