

Zkrácený návod k obsluze váhy Ranger Count 3000

! Před zapnutím váhy zkontrolujte:

1. Bublínka je ve středu kolečka = váha je na rovné podložce = váha bude správně vážit!
Pokud bublínka nebude ve středu, je třeba váhu nastavit otočnými nožičkami do správné polohy!
2. Součástí každé váhy je kalibrační list, který dokládá správnost vážení dané váhy.



Postup vážení:

1. Zapnutí váhy dlouhým stiskem tlačítka **ON/ZERO/OFF** na klávesnici
2. Počkat až se objeví **0,000** na displeji **HIMOTNOST**
3. Položit prázdné KLT na váhu (prázdné = bez nečistot, bez skladových závěsek, bez dodavatelských výřepů).
4. Pro zaevidování váhy KLT zmáčknout tlačítko **TARE**
5. Počkat až se znovu objeví **0,0000** na displeji **HIMOTNOST**
6. Vkládejte referenční množství materiálu. Referenční množství je odlišné pro každé číslo dílu. Každá váha má předem definovanou hodnotu – minimální váživost (např. 200g).
Vkládejte tedy tolik kusů materiálu, než dosáhnete hodnoty minimální váživosti.
Pro vysvětlení, jaké zvolit referenční množství, jsou dva příklady váhy s min. váživostí 200g.:
č.d. 6Q9 876 543 (příchytky) – 1 ks váží 10 gramů, tzn. 200/10 = vložit do prázdného KLT minimálně 20 ks jako referenční množství
č.d. N 123 456 789 (šroub) – 1 ks váží 50 gramů, tzn. 200/50 = vložit do prázdného KLT minimálně 4 ks jako referenční množství

Vždy dávejte do KLT vyšší referenční množství než je minimální počet (min. 5% z objemu balení, max. vše 100 ks). Zvyšujete tím přesnost vážení (zvláště u velmi lehkých dílů).

7. Zadat na numerické klávesnici váhy referenční množství a potvrdit tlačítkem **SAMPLE**

8. Dosypat celkové množství váženého materiálu.

9. Zkontrolovat zobrazený počet kusů na displeji váhy se skladovou závěskou.

Pokud je rozdíl vyšší než 5%, opakujte postup a zvýšte referenční množství materiálu v bodě 6.

10. V případě více KLT s materiálem lze hodnoty počtu ks zobrazené na displeji sčítat v paměti váhy stisknutím tlačítka **M+** při zvážení každého KLT. Zobrazit uložené součty lze pouze při prázdné váze opětovným stisknutím tlačítka **M+**.

11. Vymazání paměti - stisknout během zobrazení součtů na displeji tlačítko **C**.

