

Kontroll av Ankarvinchens Pulsgivare

Denna pulsgivare är viktig för att spelet skall kunna hålla reda på i vilken fas det befinner sig.

Kontrollera så här;

Har ditt spel en *elbox* med **LED**-lampor som sitter på vissa av *kretskortet* anslutningskontakter, så är det den **gröna LED**-lampan den som skvallrar om signalen från *pulsgivaren*. När spelet är påslaget och *Bandtrumman* rör sig, kommer denna lampa att blinka med en puls av 6 ggr / trumvarv. Gör den inte det gå vidare med att lossa täckkåpan som sitter på spelets motorsida i övre framkanten. Kontrollera med ett bladmått att avståndet mellan givarhjulet och givaren, - som sitter i den rektangelformade plastsockeln -, är 0,5 mm. Annars justera.

(På vissa **tidiga PC-modeller** sitter denna plastsockel fäst i chassieplåten *med bara en M6 skruv*. Det har då hänt att sockeln vridit sig när man skruvar tillbaka skyddskåpan, och det justerade måttet ändrats. Känn därför efter om det går lätt att rubba sockeln ur läge eller ej. Känns den lös, så skruva bort den från chassiet, sätt en liten klick **SIKA** el liknande lim på baksidan av sockeln, och skruva fast den i rätt läge igen. Lägg bara ett bladmått på 0,5 mm mellan hjulet och sockel och dra åt. Sätt sedan tillbaka skyddskåpan försiktigt utan att ”doppa ner” övre främre hörnet.

När spelet är igång och *bandtrumman* rör sig skall **LED**-signalen vara stadig och ej blinka orytmiskt.