

**ISTRUZIONI TECNICHE**

- Permette il controllo elettrico delle 3 armi e dei vari passanti.
  - Alimentazione: batteria alcalina 12V, tipo A23, GP23A, VR22.
  - Dispone di 4 luci: una verde, una rossa e 2 gialle.
- La verde e la rossa indicano se i circuiti sono corretti.  
Le 2 gialle si accendono per circa 1 sec. ad ogni interruzione del relativo circuito e quindi sono molto utili anche per evidenziare le microinterruzioni.
- Nei vari test che seguono, una volta verificata la corretta accensione della luce verde e/o rossa, si consiglia di muovere cavi e connettori per verificare se ci sono collegamenti incerti che saranno segnalati dalle luci gialle.

**TEST DELL'ARMA CON IL PASSANTE**

Inserire il connettore tripolare del passante nel TESTER-A1 e poi, a seconda dell'arma collegata al passante, eseguire le prove sottoindicate verificando la corretta accensione delle luci.

Luci: VERDE ROSSA				
<b>S</b> <b>P</b> <b>A</b> <b>D</b> <b>A</b>				Se la punta non è premuta, entrambe le luci devono essere spente.
				Premendo la punta deve accendersi il verde.
				Toccando la coccia o la lama con il contenitore del Tester-A1 deve accendersi il rosso.
<b>F</b> <b>I</b> <b>O</b> <b>R</b> <b>E</b> <b>T</b> <b>T</b> <b>O</b>				Se la punta non è premuta deve accendersi il rosso.
				Premendo la punta entrambe le luci devono essere spente.
				Pinzando il contenitore del Tester-A1 si deve accendere il verde. Il rosso è acceso se la punta non è premuta.
<b>S</b> <b>C</b> <b>I</b> <b>A</b> <b>B</b> <b>O</b> <b>L</b> <b>A</b>				Il rosso deve rimanere sempre acceso.
				Pinzando il contenitore del Tester-A1 si deve accendere anche il verde.

**TEST DEL SOLO PASSANTE**

Inserire il connettore tripolare del passante nel TESTER-A1 e poi, a seconda del tipo di passante, eseguire le prove sottoindicate. Nel test del passante per la spada può essere controllato anche il rullo assieme al cavo di connessione tra apparecchio e rullo.

**Test del Passante per Spada**

Luci: VERDE ROSSA			
			Mettendo a contatto tra loro i due spinotti più vicini (con un oggetto metallico: moneta, chiave, ecc.), si deve accendere la luce verde.
			Mettendo a contatto tra loro i due spinotti più distanti (con un oggetto metallico: moneta, chiave, ecc.), si deve accendere il rosso.

**Test del Passante di tipo Bipolare per Fioretto o Sciabola**

			Pinzando lo spinotto più sottile del connettore bipolare si deve accendere il verde.
			Toccando il contenitore del Tester-A1 con lo spinotto più grosso del connettore bipolare si deve accendere il rosso.

**Test del Passante di tipo a baionetta per Fioretto o Sciabola**

			Pinzando la punta del connettore a baionetta si deve accendere il verde.
			Toccando il contenitore del Tester-A1 con la massa del connettore a baionetta si deve accendere il rosso.

**NOTA** Il TESTER-A1 per consentire la scoperta di perdite di corrente segnala anche le resistenze di contatto di valore elevato. Per questo motivo non è quindi verificabile se le resistenze di contatto sono di valore inferiore a 1 - 2,5 ohm come previsto dalle norme F.I.E.

**TECHNICAL INSTRUCTIONS**

- It allows electrical control of the three weapons and the various connections.
- Power supply: 12V alkaline battery, type A23, GP23A, VR22.
- It has 4 lights: a green one, a red one and two yellow ones. The green and the red light indicate if the circuits are correct. The two yellow lights go on for approx. 1 sec. at each break of the relevant circuit and are therefore very useful also to show micro-breaks.
- In the following tests, once you have checked the red and/or green light goes on correctly, it is advisable to move cables and connectors to check if there are uncertain connections, which will be signalled by the yellow lights.

**WEAPON TEST WITH CONNECTOR**

Insert three-pole connector of feedthrough into TESTER-A1 and then, depending on the weapon connected to the feedthrough, carry out the following tests checking that the lights go on correctly.

Lights: GREEN RED				
<b>E</b> <b>P</b> <b>E</b> <b>E</b>				If the point is not pressed, both lights must be off.
				When the point is pressed the green light should go on.
				When the guard or the blade are touched with the case of Tester-A1 the red light should go on.
<b>F</b> <b>O</b> <b>I</b> <b>L</b>				If the point is not pressed the red light should go on.
				When the point is pressed both lights should be off.
				When the tester-A1 case is gripped, the green light should go on. The red light is on if the point is not pressed.
<b>S</b> <b>A</b> <b>B</b> <b>R</b> <b>E</b>				The red light should always be on.
				When the Tester-A1 case is gripped the green light should go on too.

**TEST ON THE CONNECTOR ALONE**

Insert the three-pole connector of the feedthrough into Tester-A1 and then, depending on the type of feedthrough, carry out the following tests. During the feedthrough test for Epée the wire spool can be checked too, together with the cable connecting the spool and the device.

**Connector test for Epée**

Lights: GREEN RED			
			When the two nearest pins are connected (with a metal object: coin, key etc.), the green light should go on.
			When the two furthest pins are connected (with a metal object: coin, key, etc.), the red light should go on.

**Two-pole type connector test for Foil or Sabre**

			When the thinner pin of the two-pole connector is gripped the green light should go on.
			When the Tester-A1 case is touched with the thicker pin of the two-pole connector the red light should go on.

**Bayonet connector test for Foil or Sabre**

			When the tip of the bayonet connector is gripped the green light should go on.
			When the Tester-A1 case is touched with the mass of the bayonet connector the red light should go on.

**NOTE** The TESTER-A1 also signals high contact resistance to allow detecting current losses. It is not therefore possible to check if contact resistance is lower than 1 - 2.5 ohm as set forth by F.I.E. regulations.

**TECHNISCHE ANLEITUNGEN**

- Ermöglicht die elektrische Kontrolle der drei Waffen und der verschiedenen Rollenkabel.
  - Stromversorgung: alkalische Batterie 12V, Typ A23, GP23A, VR22.
  - Verfügt über vier Lichter: ein grünes, ein rotes und zwei gelbe.
- Das grüne und das rote Licht zeigen an, ob die Schaltungen korrekt funktionieren. Die beiden gelben Lichter leuchten bei jeder Unterbrechung der jeweiligen Schaltung für zirka eine Sekunde auf und dienen daher dazu, Mikrounterbrechungen anzuzeigen.
- Nachdem das korrekte Einschalten des grünen und/oder roten Lichts festgestellt wurde wird geraten, in den darauffolgenden Tests die Kabel und Verbinder zu bewegen um zu überprüfen, ob unsichere Verbindungen im Stromkreis vorhanden sind, die von den gelben Lichtern angezeigt werden.

**TEST DER WAFFE MIT DEM ROLLENKABEL**

Den dreiphasigen Verbinder des Rollenkabels an den TESTER-A1 anschließen. Danach, je nach dem an das Rollenkabel angeschlossenen Waffentyp, die unten angegebenen Kontrollen durchführen und das korrekte Aufleuchten der Lichter überprüfen.

	Lichter: GRÜN ROT		
<b>D E G E N</b>			Wenn die Spitze nicht berührt wird, darf keine der beiden Lichter aufleuchten.
			Wenn die Spitze berührt wird, muß das grüne Licht aufleuchten.
			Wenn die Glocke oder die Schneide mit dem Behälter des Testers-A1 berührt werden muß das rote Licht aufleuchten.
<b>F L O R E T T</b>			Wenn die Spitze nicht berührt wird muß das rote Licht aufleuchten.
			Wenn die Spitze berührt wird darf keine der beiden Lichter aufleuchten.
			Wird der Behälter des TESTERS-A1 angeklemt muß das grüne Licht aufleuchten. Das rote Licht leuchtet, wenn die Spitze nicht berührt wird.
<b>S Ä B E L</b>			Das rote Licht muß immer leuchten.
			Wird der Behälter des TESTERS-A1 angeklemt muß auch das grüne Licht aufleuchten.

**TEST NUR DES ROLLENKABELS**

Den dreiphasigen Verbinder des Rollenkabels an den TESTER-A1 anschließen. Danach, je nach Typ des Rollenkabels, die unten angegebenen Kontrollen durchführen.

Im Test des Rollenkabels für Degen kann auch die Laufrolle zusammen mit dem Verbindungskabel zwischen Apparat und Laufrolle überprüft werden.

**Test des Rollenkabels für Degen**

	Lichter: GRÜN ROT		
			Wenn die beiden nahe zusammenstehenden Steckerstifte miteinander in Kontakt gebracht werden (mit einem metallischen Gegenstand: Geldmünze, Schlüssel, usw.), muß das grüne Licht aufleuchten.
			Wenn die beiden weiter entfernten Steckerstifte miteinander in Kontakt gebracht werden, muß das rote Licht aufleuchten.

**Test des zweiphasigen Rollenkabels für Florett oder Säbel**

			Wenn der dünnere Steckerstift des zweiphasigen Verbinders angeklemt wird muß das grüne Licht aufleuchten.
			Wenn der Behälter des TESTERS-A1 mit dem dickeren Steckerstift des zweiphasigen Verbinders berührt wird muß das rote Licht aufleuchten.

**Test des Rollenkabels Typ Bajonett für Florett oder Säbel**

			Wenn die Spitze des Bajonett-Verbinders angeklemt wird muß das grüne Licht aufleuchten.
			Wenn der Behälter des TESTERS-A1 mit der Masse des Bajonett-Verbinders berührt wird muß das rote Licht aufleuchten.

**ANMERKUNG** Um Stromverluste entdecken zu können, zeigt der TESTER-A1 auch hohe Kontaktwiderstände an. Aus diesem Grund kann daher nicht festgestellt werden, ob die Kontaktwiderstände niedriger als 1 - 2,5 Ohm sind, wie es von den F.I.E. - Normen vorgesehen ist.

**INSTRUCTIONS TECHNIQUES**

- Testeur pour le contrôle électrique des 3 armes et des différents câbles de connexion.
  - Alimentation: pile alcaline 12V, type A23, GP23A, VR22.
  - Muni de 4 voyants: un vert, un rouge et deux jaunes.
- Le vert et le rouge indiquent si les circuits sont corrects.
- Les deux jaunes s'éclairent pendant environ 1 seconde à chaque interruption du circuit correspondant et sont donc très utiles aussi pour signaler les micro-interruptions.
- Au cours des différents tests qui suivent, après avoir vérifié l'éclairage correct du voyant vert et/ou rouge, il est conseillé de bouger les câbles et les connecteurs afin de contrôler la présence de mauvaises connexions qui seront signalées par les voyants jaunes.

**TEST DE L'ARME AVEC LE CÂBLE DE CONNEXION**

Insérer le connecteur tripolaire du câble de connexion dans le TESTER-A1 et ensuite, en fonction de l'arme raccordée au câble de connexion, exécuter les essais décrits ci-après en contrôlant si l'éclairage des voyants est correct.

	Voyants: VERT ROUGE		
<b>É P É E</b>			Si on n'appuie pas sur la pointe, les deux voyants doivent être éteints.
			En appuyant sur la pointe, le voyant vert doit s'éclairer.
			En touchant la coquille ou la lame avec le boîtier du Tester-A1, le voyant rouge doit s'éclairer.
<b>F L E U R E T</b>			Si on n'appuie pas sur la pointe, le voyant rouge doit s'éclairer.
			En appuyant sur la pointe, les deux voyants doivent être éteints.
			En touchant la pince avec le boîtier du Tester-A1, le voyant vert doit s'éclairer. Le voyant rouge est allumé si la pointe n'est pas pressée.
<b>S A B R E</b>			Le voyant rouge doit toujours être allumé.
			En touchant la pince avec le boîtier du Tester-A1, le voyant vert aussi doit s'éclairer.

**TEST DU CÂBLE DE CONNEXION UNIQUEMENT**

Insérer le connecteur tripolaire du câble de connexion dans le TESTER-A1 et ensuite, en fonction du type de câble de connexion, exécuter les essais décrits ci-après.

Au cours du test du câble de connexion pour l'épée, il est possible de contrôler aussi l'enrouleur avec le câble de connexion entre l'appareil et l'enrouleur.

**Test du Câble de connexion pour Épée**

	Voyants: VERT ROUGE		
			En mettant en contact entre elles les deux broches les plus proches (avec un objet métallique: monnaie, clé, etc.), le voyant vert doit s'éclairer.
			En mettant en contact entre elles les deux broches les plus éloignées (avec un objet métallique: monnaie, clé, etc.), le voyant rouge doit s'éclairer.

**Test du Câble de connexion de type Bipolaire pour Fleuret ou Sabre**

			En mettant en contact la pince avec la broche la plus mince du connecteur bipolaire, le voyant vert doit s'éclairer.
			En touchant le boîtier du Tester-A1 avec la broche la plus grosse du connecteur bipolaire, le voyant rouge doit s'éclairer.

**Test du Câble de connexion de type à baïonnette pour Fleuret ou Sabre**

			En mettant en contact la pince avec la pointe du connecteur à baïonnette, le voyant vert doit s'éclairer.
			En touchant le boîtier du Tester-A1 avec la masse du connecteur à baïonnette, le voyant rouge doit s'éclairer.

**REMARQUE** Afin de permettre la détection de pertes de courant, le TESTER-A1 signale aussi les résistances de contact de valeur élevée. Pour cette raison, il n'est donc pas possible de vérifier si les résistances de contact ont une valeur inférieure à 1 - 2,5 ohms comme prévu par les normes F.I.E.