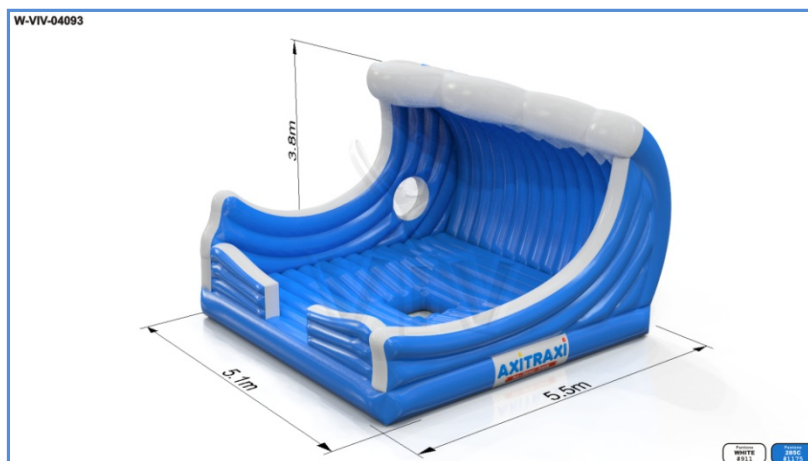
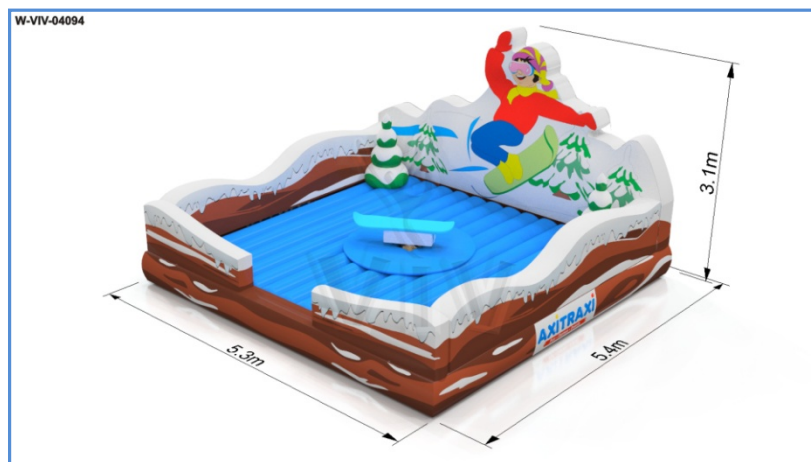


AXITRAXI

Fun • Games • Events

PRODUCT HANDLEIDING

SURF- / SNOWBOARD SIMULATOR



Inhoud

Technische beschrijving

- 1 Afmetingen
- 2 Gewicht
- 3 Capaciteit en snelheid
- 4 Onderdelen van de structuur
- 5 Aandrijving

Veiligheidsregels voor begeleiders en gebruikers

- 1 Veiligheidsregels voor gebruikers
- 2 Veiligheidsregels voor begeleiders
- 3 Bijzondere richtlijnen

Hoe te gebruiken

- 1 Voorbereiding
- 2 Functioneren van de bedieningskast
- 3 Besturen
- 4 Lijst met grootste gevaren / risicoanalyse
- 5 Test
- 6 Uitleg aan de gebruiker
- 7 Transport
- 8 Inspectie en behoud
- 9 Mogelijke fouten
- 10 Opslag

Technische beschrijving

- 1 Afmetingen

Afmetingen van mechanische basis:

Lengte: 920 mm
Breedte: 920 mm
Hoogte: 1260 mm

Afmetingen van het surfboard:

Lengte: 1750 mm
Breedte: 600 mm
Hoogte: 750 mm

Afmetingen van de bedieningskast:

Lengte: 600 mm
Breedte: 500 mm
Hoogte: 1000 mm

- 2 Gewicht

Transportgewicht: 628 kg.

3 Capaciteit

Het is ontworpen voor 1 persoon

4 Onderdelen van de structuur

De surf simulator bestaat uit de volgende onderdelen:

- 1 Mechanische gedeelte / aandrijving
 - Hoge motor
 - Lage motor
- 2 Lucht/valkussen
- 3 Blower van 1.1 KW of 1.5 KW (220 volt)
- 4 Schuim voor het opvullen van de ruimte tussen de aandrijving en het luchtkussen.
- 5 Schuim voor het beschermen van het mechanische gedeelte / aandrijving.
- 6 Bedieningskast
- 7 Surfboard



5 Aandrijving

De surf simulator wordt aangedreven met 220 volt.
Het stroomverbruik is 3 KW.

Veiligheidsregels voor begeleiders en gebruikers

1 Veiligheidsregels voor gebruikers

Let op!

De surf simulator is gekeurd volgens de PN-EN 14960 norm.

Let op!

De begeleiders en gebruikers moeten alle veiligheidsvoorschriften naleven zoals onderstaand beschreven.

Het is voor onderstaande personen verboden om de surf simulator te gebruiken:

- Kinderen jonger dan 7 jaar
- Zwangere vrouwen
- Mensen onder invloed van alcohol of drugs
- Mensen met hartkwalen of hoge bloeddruk
- Mensen met een verstandelijke beperking
- Mensen met autoziekte of die snel duizelig worden
- Mensen met hoofd, armen, benen, rug blessures of verwondingen

Let op!

De surf simulator is ontworpen voor gebruikers met een gewicht tussen 23 en 150 kg.

Voor het gebruiken moet de gebruiker:

- Een broek dragen. Los zittende kleding zoals een rok of een wijd T-shirt kan blijven haken achter het surfboard.
- Zonnebril afdoen.
- Schoenen uitdoen.
- Alles uit de zakken halen.
- Op de surf simulator gaan zitten volgens de instructies van de begeleider.
- Sieraden en horloge afdoen.
- Het luchtkussen betreden bij de daarvoor bestemde ingang.

Positie van gebruiker op het surfboard:

- De gebruiker moet op het surfboard zitten met het gezicht richting de voorkant/kop.
- Een hand moet omhoog om het lichaam in balans te houden. En met de andere hand moet het touw worden vastgehouden.

Let op!

De surf simulator mag pas gebruikt worden na een technische check en een testrit zonder gebruiker.

Als de surf simulator wordt gebruikt is het verboden (om):

- Te eten.
- Te drinken.
- Kauwgum te eten.
- Te roken.
- Op een andere manier op de surf simulator te gaan zitten als de bedoeling is.
- Op de knieën te zitten, te liggen of te staan op de surf simulator.
- De surf simulator vast te houden aan de oren of aan de hoorns.
- De surf simulator vast te houden aan de onderkant met de voeten.
- Dat andere personen dan de gebruiker zich op het luchtkussen bevinden.
- Met meerdere mensen op de surf simulator te zitten.

Let op!

De begeleider moet een afstand van 1,5 meter houden van het luchtkussen.

2 Veiligheidsregels voor begeleiders

Let op!

De begeleider moet ouder zijn dan 18 jaar.

Let op!

De begeleider moet alle veiligheidsregels naleven.

De begeleider moet weten hoe de besturingskast moet worden bestuurd. En moet eerst een testronde draaien en alles controleren.

Let op!

De test moet worden uitgevoerd zoals onderstaand aangegeven.

Voor het opbouwen van de surf simulator, moet er eerst naar de plek waar het wordt geplaatst gekeken worden.

Eerst of het wel plat is en of het wel droog is. En dan of het wel een harde ondergrond is. Dit omdat anders het mechanische gedeelte kan wegzakken.

Voor het opbouwen van de surf simulator, moet er eerst worden gekeken naar de temperatuur. De surf simulator mag niet gebruikt worden bij een temperatuur hoger dan 35 en minder dan 0 graden.

Let op!

Als de temperatuur hoger dan 35 en minder dan 0 graden is moet de surf simulator meteen af worden gezet. Druk op de alarmknop en haal de sleutel eruit.

Let op:

- Het moet duidelijk zijn dat kinderen jonger dan 8 jaar, zwangere vrouwen, mensen onder invloed van alcohol of drugs, mensen met hartkwalen of hoge bloeddruk, mensen met een verstandelijke beperking, mensen met autoziekte of die snel duizelig worden, mensen met hoofd, armen, benen, rug blessures of verwondingen géén gebruik mogen maken van de surf simulator.
- Het moet duidelijk zijn dat er niet gegeten, gedronken, gerookt en kauwgum mag worden gegeten als de gebruikers op de surf simulator zitten.
- Het moet duidelijk zijn dat de gebruikers hun bril, schoenen, sieraden en horloge moeten afdoen.
- De gebruiker moet een broek dragen. Los zittende kleding zoals een rok of een wijd T-shirt kan blijven haken achter het surfboard.
- Leg aan de gebruiker uit hoe die op de surf simulator moet zitten.
- Het moet duidelijk zijn dat de surf simulator niet vast mag worden gehouden aan de oren of aan de hoorns.
- Het moet duidelijk zijn dat de surf simulator niet vast mag worden gehouden aan de onderkant met de voeten.
- Op de surf simulator mag de gebruiker niet op de knieën zitten, liggen of staan.
- Er mogen géén andere personen dan de gebruiker zich op het luchtkussen bevinden.
- Er mogen niet meerdere mensen op de surf simulator zitten.

- Als het luchtkussen leeg loopt moet meteen de surf simulator stil gezet worden en de gebruiker eraf.
- Wanneer het gaat regenen of stormen moet meteen de surf simulator stil gezet worden en de gebruiker eraf.
- Als het regent of er is een hoge luchtvochtigheid moet de bedieningskast worden overdekt met zeil.
- De begeleider moet altijd toezicht blijven houden op het luchtkussen, de surf simulator en de bedieningskast.
- De surf simulator mag niet gebruikt worden wanneer het harder waait dan 30km/h of wanneer het een hardere kracht heeft als 4 in het Beaufort-schema.

Windkracht volgens het Beaufort-schema:

Kracht	Benaming KNMI	Snelheid in km/h	Snelheid in knopen	Beschrijving
0	stil	0-1	0-1	rook stijgt recht of bijna recht omhoog
1	zwak	1-5	1-3	windrichting goed af te leiden uit rookpluimen
2	zwak	6-11	4-6	wind voelbaar in gezicht, weerhanen tonen nu juiste richting, blad ritselt
3	matig	12-19	7-10	opwaaiend stof, vlaggen wapperen, spinnen lopen niet meer
4	matig	20-28	11-15	papier waait op, haar raakt verward, geen last van muggen meer
5	vrij krachtig	29-38	16-21	bladeren van bomen ruisen, gekuifde golven op meren en kanalen, vuilbakken waaien om
6	krachtig	39-49	22-27	problemen met paraplu's en hoeden waaien af
7	hard	50-61	28-33	het is lastig tegen de wind in te lopen of te fietsen
8	stormachtig	62-74	34-40	twijgen breken van bomen, voortbewegen zeer moeilijk
9	storm	75-88	41-47	schoorsteenkappen en dakpannen waaien weg, kinderen waaien om, takken breken af, alleen zwaluwen en eenden vliegen nog

10	zware storm	89-102	48-55	grote schade aan gebouwen, volwassenen waaien om, bomen raken ontworteld, vogels blijven aan de grond
11	zeer zware storm/ orkaanachtig	103-117	56-63	grote schade aan bossen
12	orkaan	>117	>63	verwoestingen

* Gemiddelde snelheid in kilometer per uur over 10 minuten.

Let op!

De surf simulator mag niet gebruikt worden wanneer het harder waait dan 30km/h of wanneer het een hardere kracht heeft als 4 in het Beaufort-schema.

Wanneer de begeleider de bedieningskast verlaat, moet diegene op de noodknop drukken. En de sleutel meenemen.

Let op!

De begeleider mag nooit de bedieningskast verlaten wanneer: die aanstaat, er iemand op de surf simulator zit of op het luchtkussen.

Pas de snelheid en het programma aan aan de gebruikers leeftijd en het niveau.

Let op!

De begeleider moet altijd starten met nummer 1 van het programma, wat de makkelijkste en langzaamste stand is.

- Druk pas op de START-knop als de gebruiker er klaar voor is.
- Er mag pas gewisseld worden van gebruiker als er op de STOP-knop is gedrukt door de begeleider.

Voor het gebruiken van de surf simulator moet de begeleider controleren of:

- de START, STOP en NOOD-knop functioneert.
- het bokken en het ronddraaien functioneert.
- de snelheid en de tijd functioneert.
- de programmaknop functioneert.
- de klok functioneert.
- het luchtkussen in goede conditie en niet te zacht is.
- de blower functioneert.
- de blower goed is aangesloten aan het luchtkussen.
- de joystick goed functioneert.
- het beschermende schuim nog in goede conditie is.
- de kabels nog in goede conditie zijn.

Let op!

De surf simulator mag pas gebruikt worden na een technische check en een testrit zonder gebruiker.

Let op!

Het is verboden om een technische check en/of een testrit te doen met een gebruiker.

3 Bijzondere richtlijnen

Voor de gebruiker, begeleider en kijker is het verboden om:

- te ruilen van gebruiker terwijl de surf simulator aan staat.
- met meerdere personen op de surf simulator te zitten.
- behalve de gebruiker het luchtkussen te betreden.
- dichterbij dan 1,5 meter bij het luchtkussen te staan.

Let op!

Rond de surf simulator moeten hekken worden geplaatst zodat de kijkers genoeg afstand hebben van het luchtkussen.

Hoe te gebruiken

1 Voorbereiding

Afmetingen van het gebied waar de surf simulator kan staan:

- lengte: 8 meter
- breedte: 7,5 meter
- hoogte: 4 meter

Het gebied moet:

- plat zijn
- stevig genoeg zijn i.v.m. wegzakken
- droog zijn
- minimaal 10 meter afstand hebben van hoogspanningskabels

Let op!

Het is verboden om de surf simulator te plaatsen op een gebied volgelopen met water of waar het modderig is.

Let op!

Rond de surf simulator moeten hekken worden geplaatst zodat de kijkers minimaal 1,5 meter afstand hebben van het luchtkussen.

Er is 1 uur nodig om een surf simulator op te bouwen met 2 personen.

Om de surf simulator uit te pakken en op te zetten moet de begeleider:
(zie onderstaand met foto's)

- het plastic van het mechanische gedeelte / aandrijving verwijderen.
- de steunen met wieltjes aan het mechanische gedeelte / aandrijving vast maken.

Om dit vast te maken moet 1 persoon:

- de steunen met wieltjes in de gaten van het lage gedeelte van het mechanische gedeelte / aandrijving tillen.
- de steunen met wieltjes erin laten glijden totdat het klikt en vastzit.

- het mechanische gedeelte / aandrijving naar de plaats rollen waar het moet staan.
- de bedieningskast, het surfboard, het luchtkussen en het beschermende schuim uitpakken en langs de plaats zetten waar het moet komen te staan.

Let op!

Wanneer de folie verwijderd is moet het luchtkussen verticaal blijven staan.

- Rol het plastic van het luchtkussen af.



- Leg het plastic op de grond waar het luchtkussen wordt opgezet.



Let op!

Het plastic moet zo worden uitgevouwen dat het geschreven: 'Back' aan de achterkant van luchtkussen ligt.

Let op!

Het luchtkussen moet zo worden neergelegd dat het geschreven: 'Back' aan de achterkant van luchtkussen ligt.

De pijl bij het geschreven: 'Back' moet richting de voorkant van het luchtkussen wijzen.



- Maak de spanbanden los.

Let op!

Het is verboden om de spanbanden vanuit de onderkant onder het luchtkussen uit te schuiven.

- Rol het luchtkussen uit op het plastic.

Let op!

Het luchtkussen moet worden uitgerold zoals bovenstaand beschreven.

- Vouw het luchtkussen open.



Let op!

Zorg dat de slurf met het klittenband eromheen naar binnen is met het klittenband dicht.

- Haal de wieltjes van de steunen af.
- Maak de handvaten / vorken vast aan het mechanische gedeelte / aandrijving.

Om de handvaten / vorken vast te maken moeten:

- deze in de gaten van het mechanische gedeelte / aandrijving worden geschoven.

- Til het mechanische gedeelte / aandrijving naar het midden van het luchtkussen (in het gat).



Let op!

De stopcontacten van het mechanische gedeelte / aandrijving moeten richting de stopcontacten van de bedieningskast.

- Maak het mechanische gedeelte / aandrijving met riempjes vast aan het luchtkussen.

Om de riempjes vast te maken moet 1 persoon:

- de riempjes die aan het luchtkussen vastzitten door de oogjes heen halen.

- Maak de riempjes vast.



- Vouw het luchtkussen een stuk omhoog en maak de steunen vast aan het mechanische gedeelte / aandrijving.

Om dit vast te maken moet 1 persoon:

- de steunen in de gaten van het lage gedeelte van het mechanische gedeelte / aandrijving tillen.

- de steunen erin laten glijden totdat het klikt en vastzit.



Let op!

De steunen moeten onder het luchtkussen blijven.

- De bijgeleverde stekkers moeten worden vastgemaakt aan het stopcontact op het mechanische gedeelte / aandrijving.



- De bedieningskast moet 3 meter afstand hebben van het mechanische gedeelte / aandrijving.

Let op!

De hoge kant van de bedieningskast moet richting de surf simulator staan.

- Stop de stekkers uit het stopcontact van het mechanische gedeelte / aandrijving in het stopcontact van de bedieningskast.



- Vouw het luchtkussen weer omlaag.
- Maak de slurf vast aan de blower.



Om de slurf aan de blower vast te maken moet 1 persoon:

- de slurf eromheen doen
- het touw er goed omheen knopen



- Stop de stekker van de blower in het stopcontact.

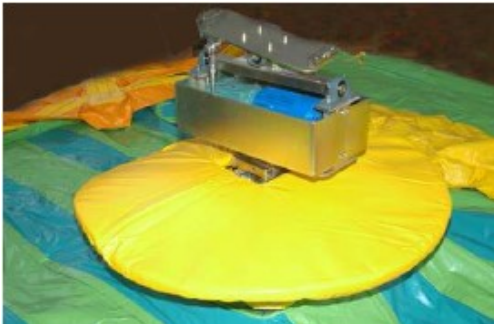
- Maak het schuim vast aan de onderkant van het mechanische gedeelte / aandrijving.



Om het schuim aan de onderkant van het mechanische gedeelte / aandrijving vast te maken moet 1 persoon:

- het schuim plaatsen op de plek waar het moet komen
- het klittenband vastmaken

- Plaats het ronde schuim rondom het mechanische gedeelte / aandrijving.



- Plaats het surfboard op het bovenste gedeelte van het mechanische gedeelte / aandrijving.

Hoe het surfboard te plaatsen:

- plaats het surfboard op het mechanische gedeelte / aandrijving.
- schroef het vast aan het mechanische gedeelte / aandrijving.

Let op!

Twee schroeven moeten bevestigd worden aan de zijkant en één aan de achterkant van het mechanische gedeelte / aandrijving.

Let op!

De schroeven moeten worden vastgemaakt met een inbussleutel nummer: 10 en 17/19 plat.

- Maak het rechthoekige schuim vast om de zijkant van het mechanische gedeelte / aandrijving.



Hoe het rechthoekige schuim vast te maken:

- maak het klittenband los.
- plaats het schuim om de zijkant van het mechanische gedeelte / aandrijving.
- maak het klittenband vast.

- Maak de touwen los.
- Maak de touwen vast aan de haringen.
- Sla de haringen in de grond op een groot genoeg afstand, zodat de touwen strak staan.



- Stop de haspel in het stopcontact.

Let op!

Als er een haspel gebruikt moet worden, gebruik er dan een die niet langer is dan 30 meter en met een minimale doorsnede van 3 x 2,5 mm.

2 Functioneren van de bedieningskast

Er is een "aanwezigheidsknop" linksonder op het bedieningspaneel. Deze dient continu te worden ingehouden tijdens het draaien van de surf/snowboard simulator. Wanneer deze wordt losgelaten dan stopt de surf/snowboard simulator direct.

Wanneer de START-knop is ingedrukt gaat alles werken naar het programma dat in het geheugen staat.

Wanneer de STOP-knop is ingedrukt stopt alles met werken (de motor stopt).

Op de bedieningskast is een klok bevestigd die de tijd bijhoudt hoelang de gebruiker het volhoudt op het surfboard.



3 Besturen

Let op!

Voor het starten van de surf simulator moet eerst goed nagekeken worden of de deurtjes van de bedieningskast dicht zijn.

- Om de surf simulator aan te zetten moet:
- de NOOD-knop naar rechts worden gedraaid.
 - de sleutel van 0 naar 1 worden gedraaid.



- draai de contactknop (linksboven op de bedieningskast) naar rechts.
- kies het automatische of het handmatige programma.

Let op!

De bedieningskast heeft 7 automatische programma's en 1 handmatig programma (de 8^e).

Om het automatische programma te starten moet:

- de tijd van de ronde worden ingesteld d.m.v. de draaiknop (linkerzijde).
- draai de "draai"knop (rechtsboven) naar 1.

Let op!

Als de gebruiker niet wilt draaien laat je de "draai"knop op 0.

- draai de "bok"knop (rechtsboven) naar 1.

Let op!

Als de gebruiker niet wilt bokken laat je de "bok"knop op 0.

- draai de snelheidsknop (linkerzijde) naar 1.
- draai de programmaknop naar het gewenste programma.

Let op!

Programma's 1 t/m 7 zijn automatisch.

Let op!

Programma 1 is het makkelijkst en langzaamst. Dit loopt op bij de opvolgende nummers.

Let op!

De automatische programma's 1 t/m 4 zijn voor de surf simulator, rendier, bal, fles etc.

Let op!

De automatische programma's 5 t/m 7 zijn alleen voor het surfboard.

Let op!

Om te starten met het surfboard is programma 5 het makkelijkst en langzaamst.

- druk op de START-knop.

Om het handmatige programma te starten moet:

- de tijd van de ronde worden ingesteld d.m.v. de draaiknop (linkerzijde).
- draai de "draai"knop (rechtsboven) naar 1.

Let op!

Als de gebruiker niet wilt draaien laat je de "draai"knop op 0.

- draai de "bok"knop (rechtsboven) naar 1.

Let op!

Als de gebruiker niet wilt bokken laat je de "bok"knop op 0.

- draai de snelheidsknop (linkerzijde) naar 1 en daarna naar eigen keuze versnellen.

Let op!

Wanneer het handmatige programma wordt gebruikt, mag de snelheid niet op 8 staan.

- draai de programmaknop naar 8.
- druk op de START-knop.
- gebruik de joystick.

Let op!

Als de begeleider niet binnen 3 seconden naar het drukken van de START-knop de joystick gebruikt, schakelt de surf simulator automatisch uit. Om de surf simulator dan weer te starten moet op de START-knop worden gedrukt.

Beschrijving handmatige programma:

Let op!

Om de surf simulator te besturen (te laten draaien en bokken) moet de begeleider de joystick gebruiken.

- Beweeg de joystick naar rechts dan beweegt het surfboard naar rechts.
- Beweeg de joystick naar links dan beweegt het surfboard naar links.
- Beweeg de joystick omhoog dan beweegt het surfboard omhoog.
- Beweeg de joystick omlaag dan beweegt het surfboard omlaag.

Let op!

Als de begeleider de joystick niet meer beweegt, schakelt de surf simulator automatisch uit.

Let op!

Als de begeleider niet binnen 3 seconden veranderd van positie van de joystick, schakelt de surf simulator automatisch uit.

Let op!

Als de begeleider niet binnen 3 seconden naar het drukken van de START-knop de joystick gebruikt, schakelt de surf simulator automatisch uit. Om de surf simulator dan weer te starten moet op de START-knop worden gedrukt.

Let op!

Als de surf simulator niet reageert op de STOP-knop dient de begeleider de NOOD-stop te gebruiken, deze is op het midden van de bedieningskast geplaatst.

- Om de surf simulator te laten stoppen tijdens het handmatige programma moet de begeleider de joystick los laten.

Let op!

Om de surf simulator te laten stoppen tijdens het handmatige programma moet de begeleider de joystick los te laten.

Om de surf simulator uit te schakelen:

- draai de sleutel van het contactslot naar links. Het contactslot is linksboven op de bedieningskast geplaatst.
- draai de hoofdschakelaar van 1 naar 0, deze schakelaar is linksboven op de bedieningskast geplaatst.

4 Lijst met grootste gevaren / risicoanalyse

RISICOINVENTARISATIE / EVALUATIE RODEOSIMULATOR

Risico / Gevaren	Beheersmaatregel	Restrisico controle
Gevaren ten gevolge van onvoldoende draagkracht van het toestel, rekening houdend met de sterkte, de stijfheid en de vervormingscapaciteit van de toegepaste materialen.	Constructie van materialen is vooraf berekend. Berekeningen zijn gecontroleerd door keuringsinstantie waarbij geen bijzonderheden zijn geconstateerd.	Controleer regelmatig staat van gebruikte materialen.
Gevaren ten gevolge van het verlies van evenwicht van het toestel, rekening houdend met de ondersteuning van het toestel en de ondergrond, alsmede mogelijke belastingen van het toestel.	Ondersteuningconstructie voldoende uitgevoerd volgens tekeningen en berekeningen. Voldoende (berekende) ankerpunten aanwezig aan het valkussen.	Opstelling dient te gebeuren volgens gebruiksaanwijzing.
Gevaren ten gevolge van de toegepaste elektrische energie.	Toestel is voorzien van omgevingsgeschikte elektrische materialen en persoonsbeveiliging in de vorm van een aardlekschakelaar.	Controleer regelmatig staat van elektrische materialen en test aardlekschakelaar.

Gevaren ten gevolge van de toegepaste mechanische, pneumatische of hydraulische energie.	Niet van toepassing	Niet van toepassing.
Gevaren ten gevolge van een defect in het bedieningscircuit of defecten in de energievoorziening.	Bediening is uitgevoerd met noodstopfunctie waardoor voeding van de attractie wordt gehaald.	Test regelmatig noodstopwerking en sluit blower valkussen aan op ander voedingspunt dan de bediening.
Gevaren ten gevolge van het gebruik van het toestel, waaronder vallen, snijden, beklemming, afklemming, verstikking, botsen en overbelasting van het lichaam.	Attractie is voorzien van valkussen. (Draaiende) constructie is voldoende afgeschermd en voorzien van dempingmaterialen. Openingen geven geen aanleiding tot beklemming / afklemming.	Tijdens gebruik dient operator attractie tijdig te stoppen om botsing / overbelasting te voorkomen. Controleer regelmatig staat van materialen.
Gevaren ten gevolge van de toegankelijkheid en bereikbaarheid van het toestel, waaronder de toegankelijkheid bij defecten en noodsituaties.	Bij defecten en noodsituaties is het toestel voldoende toegankelijk en bereikbaar. Voldoende tijd voor evacuatie vanaf attractie / valkussen door aanwezigheid van terugslagklep(pen) bij luchtinlaat.	Controleer regelmatig staat terugslagkleppen.
Gevaren ten gevolge van mogelijke interacties van het toestel en de passagiers met de omgeving waaronder omstanders.	Toestel is voorzien van een valkussen met rondom afsluiting met een in- en uitgang, gecontroleerd door operator.	Operator bewaakt tijdens gebruik in- en uitgang en corrigeert niet wenselijk gedrag omstanders.
Gevaren ten gevolge van het binnenklimaat van omsloten ruimten, waaronder voldoende ventilatie en voldoende verlichting.	Beschrijving opgenomen in gebruiksaanwijzing.	Zorg bij opstelling voor voldoende ventilatie en verlichting.
Gevaren ten gevolge van gebrekkige onderhoudsmogelijkheden.	Inspectie- en onderhoudsinstructies opgenomen in de gebruiksaanwijzing.	Volg instructies in de gebruiksaanwijzing.
Gevaren ten gevolge van het monteren, demonteren en hanteren van het toestel.	Op- en afbouwbeschrijving en bedieninginstruaties opgenomen in de gebruiksaanwijzing.	Volg beschrijvingen en instructies in de gebruiksaanwijzing.
Gevaren ten gevolge van brand.	Valkussen is gemaakt van vlamvertragend weefsel. Brandblusvoorziening dient bij toestel aanwezig te zijn.	Plaats brandblusvoorziening bij attractie tijdens gebruik.
Gevaren ten gevolge van hinderlijke straling.	Niet van toepassing.	Niet van toepassing.
Gevaren ten gevolge van blootstelling aan chemische stoffen.	Certificaat toont aan dat decoratieve eindproducten voldoen aan EN 71-3.	Niet van toepassing.
Gevaren ten gevolge van de blootstelling aan biologische verontreiniging.	Verbod op eten en drinken, schoenen tijdens gebruik niet toegestaan.	Reiniging van attractie volgens inspectie- en onderhoudsinstructies.

5 Test

Als de surf simulator is opgezet dan controleer je:

- of de 2 deurtjes van de bedieningkast dicht zijn.
- of de START-knop, STOP-knop, NOOD-knop, "draai"knop en "bok"knop werken.
- de conditie van het lucht/valkussen.
- of de snelheid en tijdknoppen werken.
- of de programmaknop werkt.
- of de klok werkt.
- of de joystick werkt.
- of de blower werkt.
- of de slurf goed vast zit om de blower.
- of het luchtkussen op de juiste manier is opgeblazen (de oppervlakte mag niet te veel gekreukeld zijn).
- de conditie van de touwen.
- de conditie van het schuim.
- de conditie van de elektriciteitskabels.

Let op!

De kabels mogen niet los op de grond liggen.

6 Uitleg aan de gebruiker

Voordat de gebruiker plaats neemt op de surf simulator dient het volgende te worden uitgelegd:

- de positie op de surf simulator moet worden uitgelegd of worden voorgedaan.

Beschrijving van de zitpositie:

- de gebruiker moet met zijn gezicht richting de voorkant van de surfboard zitten.
- er moet 1 hand in de lucht worden gestoken om evenwicht mee te houden. Met de andere hand moet het koord worden vastgehouden.

Let op!

De gebruiker moet deze zitpositie alleen aannemen als er sprake is van een figuur waarbij voor en achterkant te onderscheiden zijn.

Let op!

Tijdens het voorbereiden van de gebruiker dient de begeleider deze te wijzen op de veiligheidsregels met betrekking tot het rijden op de surf simulator. Deze regels staan beschreven in het hoofdstuk veiligheidsregels.

Let op!

De begeleider dient de gebruiker er op te wijzen dat er een digitale tijdmeter in de bedieningskast zit, deze laat zien hoelang de bereider op de surf simulator zit.

7 Transport

- Haal de stekkers van de bedieningskast uit het stopcontact.

Let op!

De stop van de bedieningskast kan eruit klappen als er op de STOP-knop of NOOD-knop is gedrukt.

- Haal de touwen uit de haringen.



- Rol het touw op en maak er een losse knoop in.



- Verwijder de haringen.
- Verwijder het rechthoekige schuim.



Let op!

Het rechthoekige schuim zit om de zijkant van het mechanische gedeelte.

Om het rechthoekige schuim te verwijderen moet:

- het klittenband worden losgemaakt.
- het van de zijkant worden afgehaald.
- het klittenband weer worden vastgemaakt.

- Verwijder het surfboard.

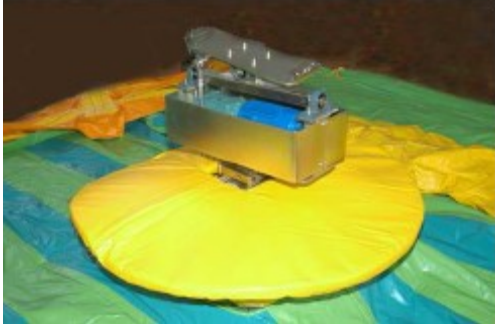
Om het surfboard te verwijderen:

- moeten de schroeven eruit worden gehaald.

Let op!

De schroeven moeten worden losgemaakt met een inbussleutel nummer: 10 en 17/19 plat.

- moet het surfboard eraf getild worden.
- Verwijder het ronde schuim.



Om het ronde schuim te verwijderen moet:

- het klittenband worden losgemaakt.
- het van het lucht/valkussen worden afgehaald.
- het klittenband weer worden vastgemaakt.
- Haal de stekker van de blower uit het stopcontact.
- Verwijder de blower.

Om de blower te verwijderen moet:

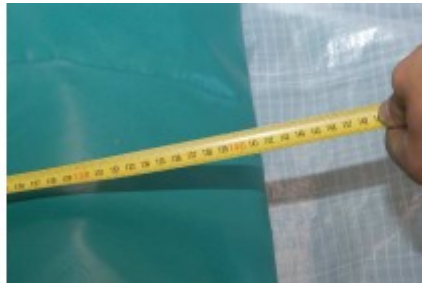
- het bandje om de slurf en de blower worden verwijderd.
- de slurf van de blower worden afgehaald.
- Haal de stekkers uit de stopcontacten van de bedieningskast.



- Vouw het luchtkussen een stuk omhoog.
- De stekkers moeten uit het stopcontact van het mechanische gedeelte / aandrijving worden gehaald.
- Maak de handvaten / vorken vast aan het mechanische gedeelte / aandrijving.

Om de handvaten / vorken vast te maken moeten:

- deze in de gaten van het mechanische gedeelte / aandrijving worden geschoven.
- Verwijder de steunen door ze eruit te trekken/schuiven.
- Til het mechanische gedeelte / aandrijving een stuk van het luchtkussen af.
- Vouw het luchtkussen van de zijkant naar het midden.



- Vouw de andere zijkant naar het midden.

- Rol het luchtkussen op.



- Maak de rol met spanbanden vast.



- Vouw het plastic open.

- Rol het om het luchtkussen heen.



Let op!

Het luchtkussen moet rechtop staan als het in de canvas hoes wordt ingepakt.

- Pak het mechanische gedeelte, bedieningskast, surfboard, luchtkussen en beschermhoezen in folie en hoezen.

Let op!

Het luchtkussen moet rechtop staan als het in folie wordt ingepakt.

- Bevestig de steunen op de plaats van de wielen. Om dit te doen dient u de steunen in de gaten van de wielen onder in het mechanische gedeelte te steken. Belangrijk is dat de steunen vastklikken.

Let op!

De wielen onder het mechanische gedeelte zijn bedoeld om de piramide op de juiste plaats neer te zetten.

Let op!

Tijdens transport is het mogelijk de wielen onder het mechanische gedeelte te verwijderen. Hiermee voorkomt u dat het mechanische gedeelte gaat schuiven.

Let op!

Om de wielen/steunen te verwijderen dient 1 persoon het mechanische gedeelte op te tillen en een ander persoon moet de knop van de steun indrukken en de steun verwijderen.

Let op!

Het surfboard en de beschermende hoezen dienen altijd in de daarvoor bestemde hoezen te worden vervoerd. Het luchtkussen moet tijdens transport opgerold zijn en zijn vastgezet met spanbanden. Deze maatregelen zijn nodig om schade tijdens transport te voorkomen. De surf simulator kan worden vervoerd in een auto of op een trailer. Controleer eerst of er geen scherpe randen aan de binnenzijde, dit zou het luchtkussen kunnen beschadigen.

8 Inspectie en behoud

Controlepunten en onderhoud van de surf simulator:

- om de surf simulator veilig te laten werken dient u volgende punten in acht te nemen
- controleer iedere dag of de START, STOP, EMERGENCY STOP knoppen en de draai en bok schakelaars goed functioneren.
- controleer de snelheid en tijd schakelaars iedere dag.
- controleer de werking van de klok iedere dag.
- controleer de conditie van het luchtkussen iedere dag.
- controleer de werking van de blower iedere dag.
- controleer de slurf van het luchtkussen naar de blower toe iedere dag.
- controleer iedere dag of het luchtkussen op de juiste manier is opgeblazen (de oppervlakte mag niet te veel gekreukeld zijn).
- controleer iedere dag de werking van de joystick.
- controleer iedere dag of de touwen nog in goede conditie zijn en goed vast zitten.
- controleer iedere dag of beschermende hoezen nog in goede conditie zijn.
- controleer iedere dag de kabel van de stroomtoevoer.
- maak het filter van de bedieningskast schoon na 50 draaiuren.
- vervang het filter van de bedieningskast aan het begin van ieder seizoen. (ieder jaar)
- vet de lagers van de mechanische aandrijving opnieuw in na 150 draaiuren.
- controleer iedere 150 draaiuren of er voldoende spanning staat op versnellingsketting.
- controleer de elektrische borstels iedere 200 uur.
- maak het luchtkussen schoon met niet agressieve zeep.

- Na iedere servicebeurt dient er een aantekening gemaakt te worden in het serviceboek.

Let op!

Het is verboden het apparaat aan te passen of te verbeteren zonder schriftelijke toestemming van de producent. Als bovenstaande regel niet wordt nageleefd is de producent niet verantwoordelijk.

9 Mogelijke fouten

Mogelijke omschrijvingen:

Bedieningskast werkt niet + display staat uit, ventilator draait niet en er komen geen geluiden uit de bedieningskast:

- geen stroom op het stopcontact.

1 controleer met een spanningsmeter of er stroom op het stopcontact staat

2 controleer conditie van de snoeren of alle stekkers zijn aangesloten controleer het verlengsnoer

Let op!

Het verlengsnoer dat gebruikt wordt mag niet langer zijn dan 30 meter en moet minimaal 3 x 2,5 mm² zijn.

De surf simulator start niet zoals beschreven in het handboek:

- controleer of de hoofdschakelaar in de positie I staat.
- controleer of de noodstop niet ingedrukt is
- controleer of de sleutel in het contactslot op de ON-positie staat.
- kabels naar de bedieningskast zijn beschadigd of niet aangesloten
- controleer of de bovenste en onderste deur van de bedieningskast gesloten zijn.

De bedieningskast werkt naar behoren + displays staan beide aan, de ventilator werkt en schakelingen in de kast zijn hoorbaar. Alleen de surf simulator draait niet:

- geen verbinding tussen de bedieningskast en de piramide.
- controleer of de kabels tussen de bedieningskast en piramide goed zijn aangesloten.

De surf simulator is gestart maar werkt niet naar behoren:

- controleer of de draaien en bokken knoppen op I staan.
- controleer of de programmaknop niet op stand 8 handmatige bediening staat.
- controleer of de surf simulator binnen 3 seconden reageert op de bewegingen van de joystick, mocht dit niet zo zijn druk dan nogmaals op de startknop.

De surfboard bakt niet:

- geen verbinding tussen bedieningskast en piramide.
- controleer of de stekkers goed zijn aangesloten
- schakelaar van het bokken staat in de O positie.
- controleer of de schakelaar bokken niet per ongeluk in de O positie staat.

Motor in het bovenste gedeelte van het mechanische gedeelte is beschadigd:
- luister of de motor in het bovenste gedeelte van de piramide werkt (draait).

Surf simulator draait niet:

- controleer of er geen verbinding is tussen de bedieningskast en het mechanische gedeelte.
- controleer of de stekkers goed zijn aangesloten
- controleer of de schakelaar "draaien" niet per ongeluk in de O positie staat.
- luister of de motor in het onderste gedeelte van de piramide werkt (draait).

De joystick werkt niet:

- het bedienen van de surf simulator met het handmatige programma is niet voorgeschreven in deze handleiding.
- controleer of de schakelaar op de rechterkant van de bedieningskast op stand 8 staat.

Let op!

Tussen het indrukken van de startknop en de beweging van de joystick en tussen bewegingen in het programma mag niet meer dan 3 seconden zitten.

De surf simulator werkt langzaam of wordt onderbroken:

- het voltage van de stroomvoorziening is te laag.
- controleer of er meerdere apparaten zijn aangesloten op het verlengsnoer dat de bedieningskast van stroom voorziet.
- controleer de staat van het verlengsnoer.

Let op!

Het is aan te raden geen andere apparaten aan te sluiten op de haspel die de bedieningskast van stroom voorziet.

Let op!

De haspel die wordt gebruikt voor de surf simulator mag niet langer als 30 meter zijn en moet minimaal 3 x 2,5 mm² zijn.

De surf simulator draait langzaam in het automatische programma:

- controleer of de snelheidsschakelaar aan de rechterkant van de bedieningskast niet op stand 1 staat.

10 Opslag

Opbergen van de surf simulator:

- de surf simulator dient opgeborgen te worden in een overdekte droge ruimte, waar knaagdieren geen toegang toe hebben.
- strooi talkpoeder over het luchtkussen en de prints heen.
- de figuren en de beschermingskussens moeten worden opgeslagen in de daarvoor bestemde hoezen.
- het luchtkussen dient opgerold te worden en met spanbanden worden vastgezet.
- hierna moet het op een pallet worden geplaatst om contact met de grond te voorkomen.

Let op!

Als het luchtkussen vochtig of nat is mag het niet binnen 4 dagen worden opgeslagen. Het droogt beter als het op staat.