SCORE

¡MULTI FRECUENCIA PARA TODOS!

MANUAL DE USUARIO







Nokta
DETECTION TECHNOLOGIES

LEA DETENIDAMENTE EL MANUAL ANTES DE UTILIZAR EL DISPOSITIVO!

AVISO LEGAL

Mientras usa este detector cumpla con las leyes y regulaciones aplicables que rigen el uso de detectores de metales . No utilice el detector sin autorización en sitios protegidos o arqueológicos. No utilice este detector cerca de artefactos explosivos sin explotar o en zonas militares restringidas sin autorización. Notifique con todo tipo de detalles cualquier artefacto histórico o culturalmente significativo que encuentre a las autoridades correspondientes.

ADVERTENCIAS

SCORE es un dispositivo electrónico de última generación. No monte ni opere el dispositivo antes de leer el manual del usuario.

No almacene el dispositivo ni la bobina de búsqueda a temperaturas extremadamente bajas o altas durante períodos prolongados. (Temperatura de almacenamiento: – 20 °C a 60 °C / – 4 °F a 140 °F)

El dispositivo ha sido diseñado con clasificación IP68 como unidad resistente al agua hasta 5 metros/16 pies.

Preste atención a los siguientes puntos después de usar el dispositivo, especialmente bajo agua salada:

1. Lave la caja del sistema, el eje y la bobina con agua del grifo y asegúrese de que no quede agua salada en los conectores.

2. No utilice ningún producto químico para la limpieza y/o para otros fines.

3. Seque la pantalla y el eje con un paño suave que no raye.

Proteja el detector contra impactos durante el uso normal. Para el envío, coloque con cuidado el detector en la caja original y asegúrelo con un embalaje resistente a los golpes.

El detector de metales SCORE sólo puede ser desmontado y reparado en los Centros de Servicio Autorizados de Nokta. El desmontaje/intrusión no autorizado en la caja de control del detector de metales por cualquier motivo anula la garantía.

¡IMPORTANTE!

No utilice el dispositivo en interiores. El dispositivo puede emitir constantemente señales de objeto en interiores donde hay muchos metales presentes. Utilice el equipo en exteriores, en campos abiertos.

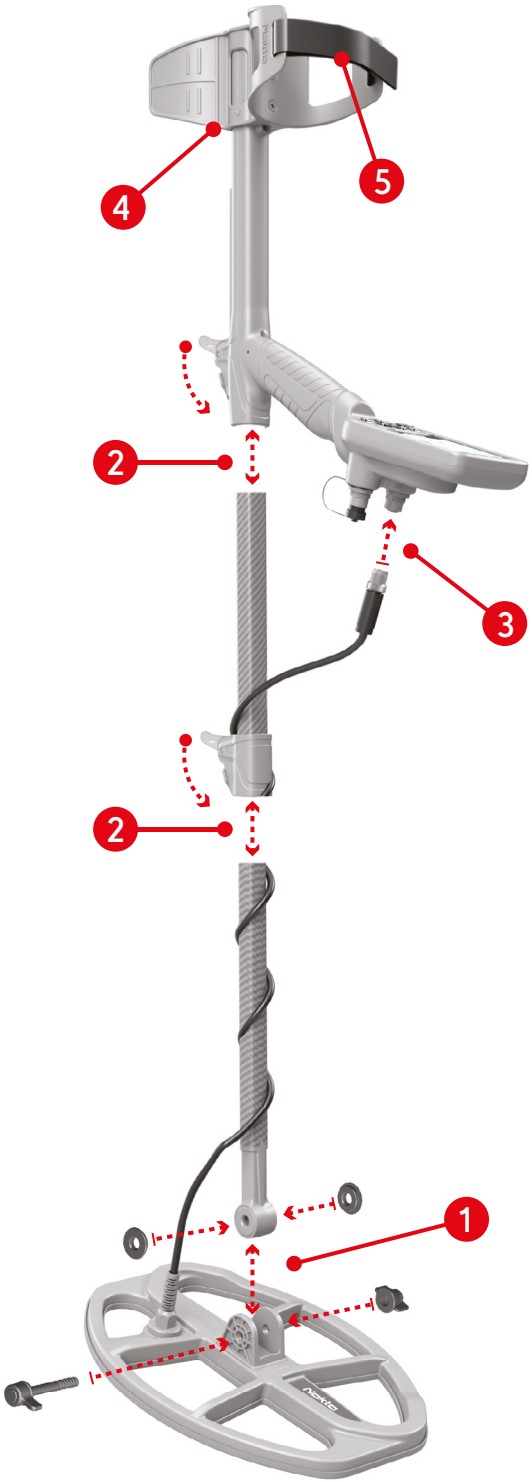
No permita que otro detector o dispositivo electromagnético se acerque a menos de (10 m (30 pies)) al detector.

No transporte ningún objeto metálico mientras utiliza el equipo. Mantenga el equipo alejado de sus zapatos mientras camina. El equipo puede detectar como objetos los metales que lleve encima o en sus zapatos.

CONTENIDOS

ENSAMBLADO : 2
INTRODUCCIÓN AL DISPOSITIVO : 3
PANTALLA : 4
INFORMACIÓN DE LA BATERÍA : 5
USO CORRECTO : 6
GUÍA RÁPIDA : 7
AJUSTES COMUNES Y ESPECIFICOS DE LOS MODOS : 8
MODOS DE BÚSQUEDA : 9–11
SENSIBILIDAD : 11–12
INDICADOR DE PROFUNDIDAD : 12
FRECUENCIA : 13
CANCELACIÓN DE RUIDO : 14
ID DE OBJETO : 15
PATRONES DE DISCRIMINACIÓN : 16
LOCALIZACION PRECISA (PINPOINT) : 17
AJUSTES : 18–38
- 1. Balance de Tierra : 18–21
- 2. Velocidad de Recuperación : 22
- 2.1 Identificación de Objetos Profundos (dt) : 23
- 3. Filtro de Hierro : 23–24
- 3.1 Rechazo de Hierro (Ir) : 24
- 4. Volumen : 24
- 5. Iluminación de Fondo : 25
- 6. Bluetooth® : 25–26
- 7. Supresor de Tierra : 26
- 7.1 Ganancia de Audio (AG) : 27
- 8. Perfil del Usuario : 27–28
- 9. Notch (Aceptando y Rechazando ID's) : 29–30
- 10. SUB-AJUSTES : 30–38
- 10.1 Número de Tonos : 31–33
- 10.2 Volumen de Hierro : 33
- 10.3 Ruptura de Tono : 34–35
- 10.4 Sonido Umbrál : 36
- 10.5 Rechazo de Tapones de Botellas : 37
- 10.6 Vibración : 37–38
- 10.7 Linterna LED : 38

REGRESAR A LOS VALORES DE FÁBRICA : 39
MENSAJES DE ADVERTENCIA : 39
ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE : 40
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS : 41



ENSAMBLADO

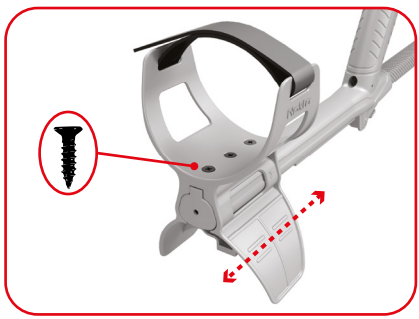
(1) Después de colocar las juntas en sus ranuras en el tubo inferior, coloque el tubo inferior en su lugar en la bobina de búsqueda. Fije la bobina de búsqueda al tubo inferior usando el tornillo y la tuerca de apriete. Tenga cuidado de no apretarlo demasiado.

(2) Para conectar el tubo central con los tubos inferior y superior, abra los pestillos y junte los tubos. Luego, después de ajustar la longitud del dispositivo según su altura, fíjelo cerrando los pestillos.

(3) Enrosque el cable de la bobina de búsqueda alrededor del tubo como se muestra en la imagen, sin apretarlo demasiado. Luego enchufe el conector en la entrada de la bobina de búsqueda situado en la caja del sistema y apriete la tuerca para fijarlo. Se escuchará un sonido de "clic" durante el ajuste, esto es normal e indica que el conector está completamente bloqueado.



(4) Para ajustar la longitud del reposabrazos, primero desatornille los tornillos. Después de subir o bajar el reposabrazos una posición, fíjelo apretando los dos tornillos haciendo coincidir los agujeros. El tornillo sobrante puede insertarlo en el orificio vacío para no perderlo.



(5) Fije la banda del reposabrazos como se muestra en la imagen y ajústela de acuerdo con el ancho de su brazo.



INTRODUCCIÓN AL DISPOSITIVO

1. Pantalla LCD

2. Botón de Encendido y Configuración
Para encender el dispositivo, presione el botón durante 3 segundos. Para entrar o salir de la configuración, presione una vez. Para apagar el dispositivo, manténgalo presionado.

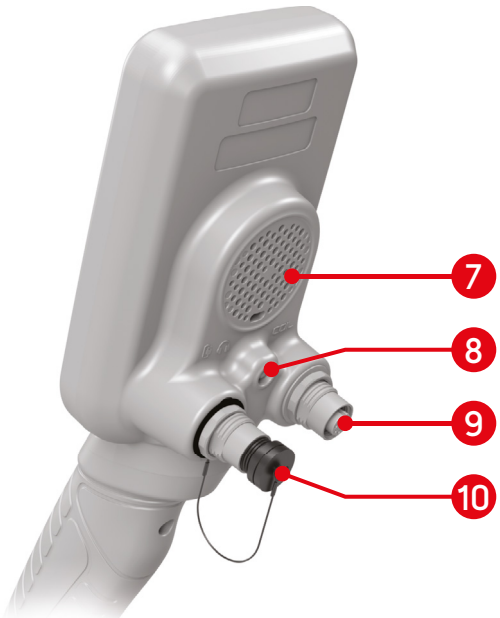
Nota: Mientras esté en la configuración, presionar el botón durante mucho tiempo no apagará el dispositivo.

3. Botón de Pinpoint y Discriminación
Pulsar prolongadamente este botón en la pantalla principal para utilizar el modo Pinpoint. Pulsar brevemente este botón le permite cambiar entre diferentes opciones de discriminación.

4. Botón de Cancelación de Ruido y Frecuencia
Al presionar brevemente este botón, podrá seleccionar la frecuencia de funcionamiento entre las frecuencias múltiples e individuales. Mantener presionado este botón le permite cancelar el ruido automáticamente.

5. Botones Derecha e Izquierda
En la pantalla principal, se usan para navegar entre los modos y en el menú de configuración, se usan para navegar a través de las configuraciones.

6. Botones Más (+) y Menos (–)
En la pantalla principal se utilizan para aumentar o disminuir la sensibilidad y en el menú de configuración se utilizan para cambiar el nivel de una configuración.



7. Altavoz

8. Linterna LED

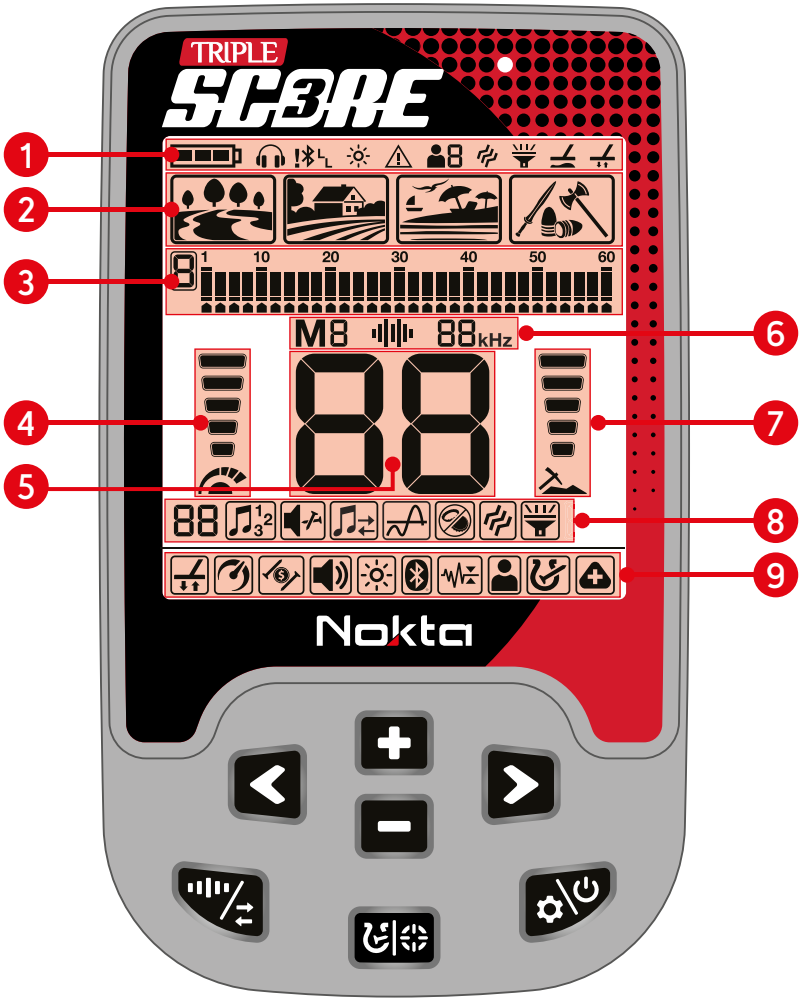
9. Conector de Entrada de la Bobina de Búsqueda

10. Conector de Auriculares con Cable y Entrada de Carga

¡IMPORTANTE! Si no hay ningún auricular o cable de carga conectado, manténgalo cerrado con el tapón de rosca.

¡IMPORTANTE! El modelo superior TRIPLE SCORE se utiliza en este manual con fines ilustrativos. Algunas de las características y configuraciones que se muestran NO están presentes en los modelos SCORE y DOUBLE SCORE.

PANTALLA



1. Barra de Información
2. Modos de Búsqueda
3. Escala de Identificación de objetos Aceptados y Rechazados e indicador de localización (Pinpoint)
4. Indicador de Sensibilidad
5. Identificación del Objeto
6. Frecuencia de Funcionamiento
7. Indicador de Profundidad
8. Subconfiguraciones
9. Configuraciones

INFORMACIÓN DE LA BATERÍA

SCORE tiene una batería interna de polímero de litio de 3250 mAh.

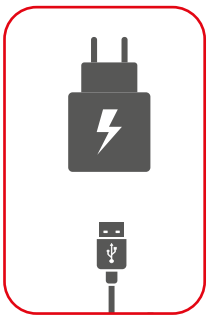
El tiempo de funcionamiento de la batería varía entre 5 y 12 horas. Factores como la frecuencia de funcionamiento, el uso del altavoz o de los auriculares con cable/inalámbricos, la retroiluminación de la pantalla, la linterna LED, etc. afectarán el tiempo de funcionamiento de la batería.

Cargando

Cargue el SCORE antes del uso inicial.

Cargar una batería vacía tardará aproximadamente entre 3 y 4 horas.

Para cargar la batería, inserte uno de los extremos del cable suministrado con el dispositivo en la toma de entrada de auriculares / cargador con cable y el otro extremo en el adaptador de carga.





Puede utilizar un adaptador de corriente USB normal de 5V 2A (mínimo) para cargar el dispositivo. El tiempo de carga aumentará si carga el dispositivo a través del puerto USB de una PC.

La luz LED verde parpadea cuando el dispositivo se está cargando. Cuando se completa la carga, el LED verde se ilumina de manera constante y el ícono de la batería mostrará 3 barras que indican la carga completa.

Operar con una Batería Portátil (Powerbank)

También puedes alimentar y cargar la batería con un powerbank. Para ello, basta con introducir uno de los extremos del cable suministrado con el cargador en la toma de entrada de auriculares/cargador con cable y el otro extremo en la powerbank. Tenga en cuenta que no podrá conectar auriculares con cable al dispositivo cuando haya una batería portátil conectado al dispositivo.

¡IMPORTANTE! NO utilice el detector bajo el agua mientras esté conectado a una batería portátil.

BATERÍA DE REPUESTO REEMPLAZABLE E IMPERMEABLE

Disponible opcionalmente por separado, esta batería recargable e impermeable se puede utilizar cuando la batería interna de polímero de litio del dispositivo está agotada y no puede cargarla.





Nivel de Batería Bajo

El icono de batería en la pantalla muestra el estado de duración de la batería. Cuando la carga disminuye, las barras dentro del ícono de la batería también disminuyen.



Cuando la batería se agota, aparece el mensaje "Lo" en la pantalla y el dispositivo se apaga.

ADVERTENCIAS SOBRE LA BATERÍA

No exponga el dispositivo a temperaturas extremas (por ejemplo, el maletero o la guantera de un coche).

No cargue la batería a temperaturas superiores a 35 °C (95 °F) o inferiores a 0 °C (32 °F).

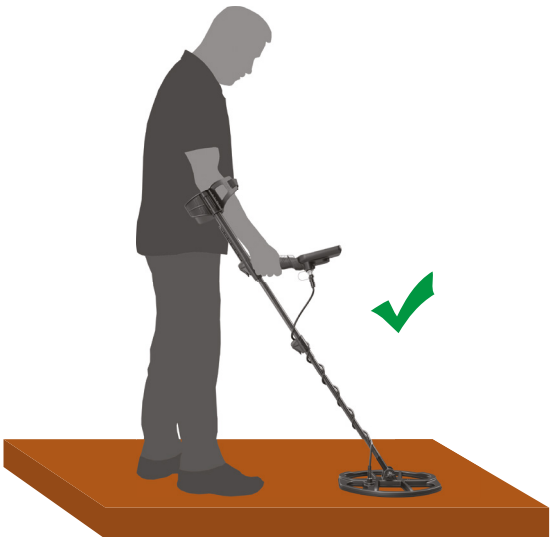
La batería del SCORE solo puede ser reemplazada por Nokta Detectors o sus centros de servicio autorizados.

USO CORRECTO

Mientras detecta, el dispositivo puede detectar los objetos metálicos que llevas encima o tus zapatos y generar señales falsas.



Mientras detecta, el dispositivo no detectará los objetos metálicos que llevas ni tus zapatos y no generará señales falsas.



FORMA CORRECTA DE MOVIMIENTO

Ángulo incorrecto de bobina de búsqueda

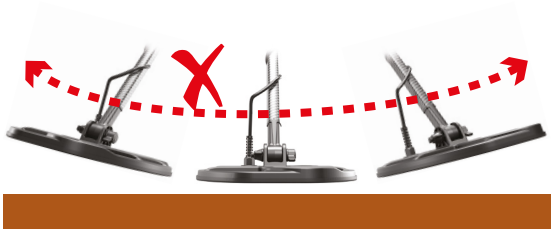


Ángulo correcto de la bobina de búsqueda



Forma incorrecta de barrido

Para obtener resultados precisos es muy importante mantener la bobina de búsqueda paralela al suelo .



Forma correcta de barrido

La bobina de búsqueda debe estar paralela al suelo en todo momento.



GUÍA RÁPIDA

1) Mantenga presionado el botón de Encendido y Configuración durante 3 segundos para encender el dispositivo. En la pantalla aparecerá una barra de carga y debajo aparecerá la versión del software.



2) Cuando el dispositivo se enciende, se iniciará en el modo Parque y en Multifrecuencia. Puede cambiar el modo según las condiciones del terreno. Más adelante en este mismo manual puede encontrar más información sobre los modos de búsqueda y frecuencias .



3) Si es necesario puede aumentar la sensibilidad usando los botones Más (+) y Menos (–). Aumentar la sensibilidad te ofrecerá mayor profundidad. Sin embargo, si el entorno o el suelo provocan un ruido excesivo en el dispositivo, deberá reducir el ajuste de sensibilidad.



4. Si el dispositivo recibe ruido cuando aumenta la configuración de sensibilidad, antes de disminuir la configuración de sensibilidad puede activar la Cancelación de Ruido presionando prolongadamente el botón Frecuencia y Cancelación de Ruido .



5) ¡Puedes empezar a detectar!

AJUSTES COMUNES Y ESPECÍFICOS DE LOS MODOS

Ciertas configuraciones son comunes a todos los modos; Los cambios en estas configuraciones tendrán efecto en todos los modos.

La mayoría de las configuraciones son propias del modo y solo afectan al modo seleccionado actualmente; Los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

Las configuraciones comunes y las configuraciones propias de los modos se muestran a continuación:

Configuraciones Comunes

- Sensibilidad
- Volumen
- Iluminación de fondo
- Bluetooth
- Vibración
- Linterna LED

Configuración Propia de Cada Modo

- DOUBLE TRIPLE — Patrón de discriminación personalizado
- Frecuencia / Cancelación de Ruido
- DOUBLE TRIPLE — Balance de Tierra
- DOUBLE TRIPLE — Velocidad de Recuperación
- DOUBLE TRIPLE — Identificación de Objetos Profundos (dt)
- DOUBLE TRIPLE — Filtro de Hierro
- TRIPLE — Rechazo de Hierro (Ir)
- Supresor de Tierra
- TRIPLE — Ganancia de Audio (AG)
- DOUBLE TRIPLE — Filtro Selectivo (Notch)
- TRIPLE — Número de Tonos
- TRIPLE — Volumen de Hierro
- TRIPLE — Ruptura de Tono
- TRIPLE — Sonido Umbral
- TRIPLE — Rechazo de Chapas de Botellas

MODOS DE BÚSQUEDA

SCORE y DOUBLE SCORE tienen 3 modos, TRIPLE SCORE tiene 4 modos de búsqueda diseñados para diferentes terrenos y objetos.



Navegar por los Modos de Búsqueda

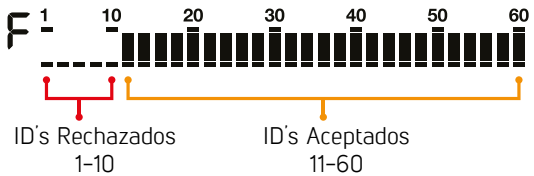
Puede navegar fácilmente por los modos utilizando los botones Derecha e Izquierda. El modo seleccionado quedará enmarcado.



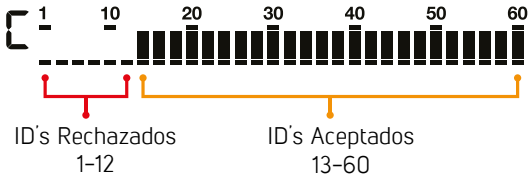
PARQUE

Diseñado para la búsqueda de monedas y joyas en áreas urbanas y parques donde hay mucha basura moderna (papel de aluminio, lengüetas de botes, tapas de botellas, etc.). Hay 3 tonos en el Modo Parque en los modelos SCORE y DOUBLE SCORE. El dispositivo produce un tono bajo para objetos ferrosos con ID's de 01 a 10, un tono medio para oro y metales no ferrosos con ID's de 11 a 41 y un tono alto para metales no ferrosos con ID´s de 41 a 60 como plata, latón y cobre. En el TRIPLE SCORE el Número de Tonos por defecto está ajustado a 2 pero en este modelo el usuario puede cambiar el Número de Tonos.

Este modo está optimizado para monedas y joyas de tamaño mediano a grande. La discriminación predeterminada está configurada para rechazar ID's de objeto hasta el 10 inclusive para eliminar objetos ferrosos.



Para evitar objetos como el aluminio, puede utilizar el patrón de discriminación personalizado. En este patrón, la discriminación predeterminada está configurada para rechazar ID's de objeto hasta el 12 inclusive.



Los objetos de oro pueden estar entre ID's 11 y 12. Cuando se selecciona este patrón, no se pueden detectar objetos con ID's 11–12.

El papel de aluminio normalmente genera un ID de objeto de 11. Sin embargo, dependiendo de la forma, su ID puede llegar hasta 20.

En este modo se pueden utilizar tanto frecuencia individual como multifrecuencia. Según el tipo de objeto, puede elegir la frecuencia que desee. La multifrecuencia en el modo Park permitirá máxima profundidad y separación. Por tanto, se puede sentir un ruido pequeño.

Las tapas de botellas son objetos no deseados para los detectores y en su mayoría, los detectores de metales las detectan como objetos no ferrosos. La configuración de Rechazo de Tapas de Botellas se agrega al modo Parque de forma predeterminada en los modelos SCORE y DOUBLE SCORE. Esta característica le permite discriminar las tapas de botellas como hierro. Esta característica funciona solo en multifrecuencia. En el modelo TRIPLE SCORE, la configuración de Rechazo de Tapas de Botellas puede ser ajustado por el usuario y su valor por defecto está en (0).



CAMPO

Recomendado para la búsqueda de monedas y reliquias en pastos y campos cultivados/arados.

Estos campos pueden contener basura ferrosa y coques. Para detectar monedas y reliquias más fácilmente entre estos elementos de basura, puede utilizar el patrón de discriminación personalizado. En este patrón, la discriminación predeterminada está configurada para rechazar ID's de objeto hasta 12 inclusive. Hay 2 tonos en este modo y el punto de interrupción del tono está establecido en 12 en los modelos SCORE y DOUBLE SCORE. En los modelos SCORE y DOUBLE SCORE, el Número de Tonos y los Puntos de Ruptura de Tono están ajustados a 2 tonos y 12, respectivamente, en el modo de Campo y no pueden ser modificados por el usuario. En el modelo TRIPLE SCORE, el usuario puede ajustar el Número de Tonos y los Puntos de Interrupción de Tono.

En este modo se pueden utilizar tanto frecuencia simple como multifrecuencia. La frecuencia múltiple en el modo de Campo permitirá una máxima profundidad y separación.

La resolución de ID de los ID's 11 a 15 es diferente en el modo Parque que en el modo Campo. Es posible que obtenga una ID diferente en cada modo para los objetos que se encuentran dentro de este rango de ID.

Los modos Parque y Campo ofrecen 3 frecuencias múltiples diferentes: Multi-1 (M1), Multi-2 (M2) y Multi-3 (M3). Para obtener más información, consulte la sección Frecuencia.

En los modos Parque y Campo se ejecutan diferentes algoritmos en el modo M3 Multifrecuencia. En sitios con basura, se debe preferir M3 Multifrecuencia en modo Parque. Cuando un objeto está aislado bajo tierra, la identificación será la misma en ambos modos. Sin embargo, si el objeto está al lado de basura como papel de aluminio, Multi 3 en modo Parque generará una identificación más precisa para el objeto.



PLAYA

Este modo está optimizado para su uso en arena de playa seca o húmeda, así como para uso bajo el agua hasta 5 m. (16 pies).

La sal típicamente presente en la arena de las playas y del mar hace que la arena y el agua sean muy conductoras generando ruido y señales falsas. Los detectores de frecuencia simple no pueden funcionar en estos entornos o tienen un rendimiento inferior. La multifrecuencia puede minimizar este ruido permitiendo un rendimiento máximo en estos entornos.

Por estos motivos, no se puede utilizar una sola frecuencia en el modo Playa. Cuando se selecciona el modo Playa, el dispositivo cambia automáticamente a Multifrecuencia y no se puede seleccionar una sola frecuencia.

En los modelos SCORE y DOUBLE SCORE, el Número de Tonos en el modo Playa está ajustado a 2 tonos y el nivel del punto de Interrupción de Tono está ajustado a 10, y no puede ser cambiado por el usuario. En el modelo TRIPLE SCORE, el usuario puede ajustar el Número de Tonos y el punto de Interrupción de Tono.

Arena Negra

Algunas playas están cubiertas de arena negra que contiene hierro natural. Este tipo de playas hacen que la detección de metales sea casi imposible. El modo Playa detecta arena negra automáticamente y muestra un ícono de advertencia en la parte superior de la pantalla en la sección de información.



Cuando este icono desaparece, el dispositivo reanuda su funcionamiento normal.

¡IMPORTANTE! Después de sumergir el dispositivo bajo el agua y sacarlo, la cubierta del altavoz puede llenarse de agua y el audio del dispositivo puede quedar amortiguado. Esto es normal. En tal caso, sacuda ligeramente el agua que se encuentra dentro de la cubierta del altavoz y el audio volverá a la normalidad.



RELIQUIA

Los objetos muy profundos pueden tener valores cercanos a los del suelo circundante y, por tanto, no ser detectados. El modo Reliquia permite detectar objetos a profundidades que no pueden detectarse en otros modos. Este modo reajusta el balance del suelo, permitiendo que monedas profundas y grandes masas sean detectadas por el detector. Sin embargo, en este modo, los objetos a profundidades marginales pueden no dar un ID o su ID puede ser inestable.

En el modo Reliquia sólo funciona la Multifrecuencia.

En el modo Reliquia, el volumen y la frecuencia del sonido en la detección de objetos cambian en proporción a la intensidad de la señal. Por lo tanto, en el modo Reliquia, no hay ajustes para el Número de Tonos, Volumen de Hierro o Punto de Interrupción de Tono. El modo Reliquia también carece de las características de Filtro de Hierro, Supresor de Tierra y Rechazo de Tapón de Botella que se encuentran en otros modos. El modo Reliquia tiene funciones de Rechazo de Hierro (Ir) y Ganancia de Audio (AG) que no están disponibles en otros modos.

Diferencias entre los Modos de Búsqueda en los Modelos SCORE y DOUBLE SCORE:

En el modo Parque, el Número de Tonos está ajustado a 3 tonos, mientras que en los modos Campo y Playa, el Número de Tonos está ajustado a 2 tonos.

En el modo Parque, la función Rechazo de Tapas de Botella está ajustada al nivel 6, mientras que en los modos Campo y Playa, está ajustada al nivel 0.

En el SCORE, la función Filtro de Hierro está configurada en un nivel superior (8) en los modos Parque y Playa, y en el modo Campo en un nivel inferior (3) de forma predeterminada.

SENSIBILIDAD



La sensibilidad es la configuración de profundidad del dispositivo. También se utiliza para eliminar las señales electromagnéticas ambientales del entorno y las señales de ruido producidas por el tipo de suelo.

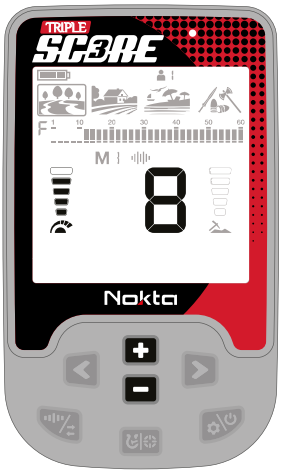
La configuración de sensibilidad es de 15 niveles para el TRIPLE SCORE, 10 niveles para el DOUBLE SCORE y 5 niveles para el SCORE.

La configuración de sensibilidad es una preferencia personal. Sin embargo, es importante establecer la sensibilidad al nivel más alto posible donde no se escuchen ruidos importantes para evitar perder objetos más pequeños y más profundos.

La sensibilidad es una configuración común para todos los modos y los cambios en esta configuración afectará a todos los modos.

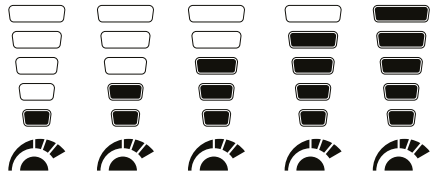
Ajustar la Sensibilidad

En la pantalla principal, use los botones Más (+) y Menos (–) para aumentar o disminuir la sensibilidad. Haga un solo clic para cambiar los valores uno por uno o mantenga presionado para cambiarlos rápidamente. El valor de sensibilidad se muestra en la pantalla ID de objeto.



El indicador de sensibilidad está ubicado en el lado izquierdo de la ID del objeto. El indicador consta de 5 barras. Cada barra representa 3 niveles de sensibilidad para el TRIPLE SCORE, 2 niveles de sensibilidad para el DOUBLE SCORE y 1 nivel de sensibilidad para el SCORE.

Los valores de sensibilidad correspondientes a cada nivel del Indicador de Sensibilidad se muestran a continuación:



SCORE	1	2	3	4	5
DOUBLE	1–2	3–4	5–6	7–8	9–10
TRIPLE	1–3	4–6	7–9	10–12	13–15

El dispositivo siempre comienza con el último nivel de sensibilidad seleccionado.

¡IMPORTANTE! Para obtener el máximo rendimiento de profundidad y eliminar el ruido causado por las interferencias electromagnéticas, antes de disminuir la sensibilidad primero intente cancelar el ruido automáticamente.

INDICADOR DE PROFUNDIDAD

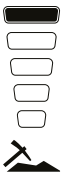


El dispositivo proporciona una profundidad estimada del objeto durante la detección en función de la intensidad de la señal.

El Indicador de Profundidad muestra la proximidad del objeto a la superficie en 5 niveles durante la detección. A medida que el objeto está más cerca, los niveles disminuyen y viceversa.

La detección de profundidad se ajusta suponiendo que el objeto es una moneda de 2,5 cm (1"). La profundidad real varía según el tamaño del objeto. Por ejemplo, el detector indicará más profundidad para un objeto más pequeño que una moneda de 2,5 cm (1") y menos profundidad para un objeto más grande.

Objeto Poco Profundo



Objeto Profundo



¡IMPORTANTE! Como la frecuencia de funcionamiento del dispositivo tiene un impacto directo en el dispositivo, la estimación de profundidad puede variar para el mismo objeto durante los cambios de frecuencia.

FRECUENCIA

SCORE ofrece Multifrecuencia (M1/M2/M3), en la que una amplia gama de frecuencias funcionan simultáneamente, así como frecuencias únicas. En los modelos SCORE y DOUBLE SCORE, sólo está disponible 15 kHz como frecuencia única. En el modelo TRIPLE SCORE, el usuario puede seleccionar las frecuencias de 4 kHz, 15 kHz y 20 kHz.



Puede cambiar entre frecuencias fácilmente presionando brevemente el botón de Cancelación de Ruido y Frecuencia. La cancelación de ruido se puede realizar presionando prolongadamente el mismo botón.

Se recomienda utilizar multifrecuencia en todos los modos. Cuando se selecciona Multifrecuencia, aparece la letra "M" en la pantalla. Cuando se selecciona una única frecuencia, la frecuencia se muestra numéricamente en la pantalla.

La frecuencia sólo afecta al modo seleccionado actualmente; Los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

En áreas donde hay interferencias electromagnéticas, las frecuencias únicas pueden ser menos ruidosas en comparación con las múltiples frecuencias. Sin embargo, serán menos sensibles a muchos objetos al mismo tiempo.

Multifrecuencia

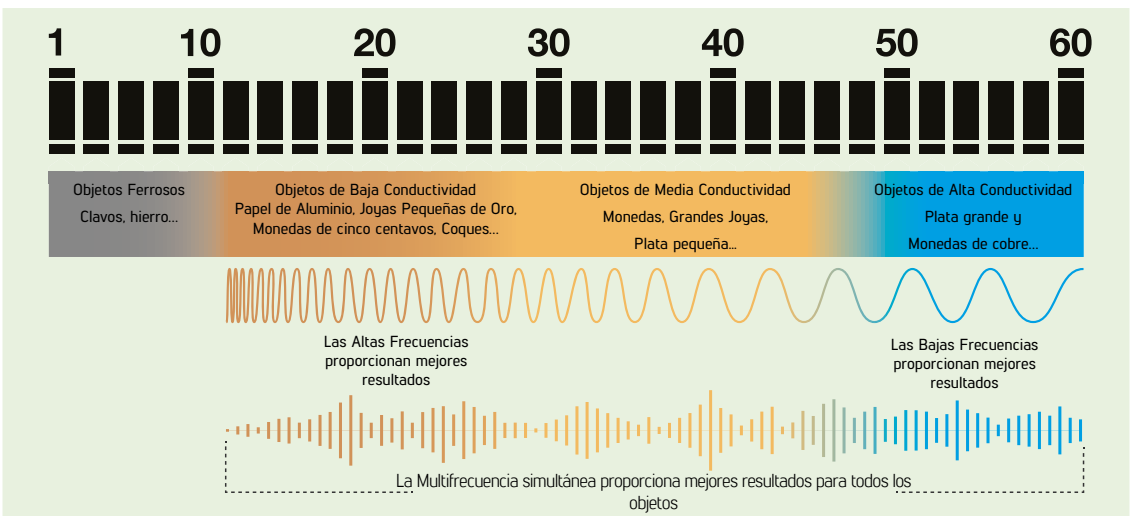
La multifrecuencia que ejecuta múltiples frecuencias simultáneamente brinda al usuario la ventaja de cubrir una gama más amplia de objetos en todo tipo de terrenos.

Además, ofrece la máxima profundidad para una amplia gama de metales con diferentes tamaños en arena húmeda de playa salada y bajo el agua minimizando el ruido del suelo.

Modos y Frecuencias

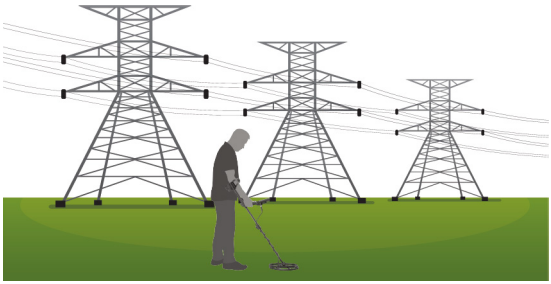
A diferencia de los modos Playa y Reliquia, los modos Parque y Campo ofrecen 3 Multifrecuencias como Multi-1 (M1), Multi-2 (M2) y Multi-3 (M3). La M1 es más sensible para objetos de conductividad más alta, mientras que la M2 detecta mejor los objetos de conductividad más bajos.

M3 es ideal para suelos húmedos, mojados y/o conductores. Reduce el efecto de la humedad en los suelos que pueden provocar falsas señales. También debilita la respuesta de objetos que generan identificaciones 10-11 , como las coques y el papel de aluminio.



CANCELACIÓN DE RUIDO

Se utiliza para eliminar la interferencia electromagnética que el dispositivo recibe de otro detector cercano que opera en el mismo rango de frecuencia o de los alrededores (líneas eléctricas de alto voltaje, estaciones base de celulares, radios inalámbricas y otros dispositivos electromagnéticos).



Hay 13 canales disponibles para todas las frecuencias, incluida la multifrecuencia. El canal predeterminado es el 1.

La cancelación de ruido solo afecta al modo y la frecuencia seleccionados actualmente; Los cambios realizados en un modo no afectan a los otros modos o frecuencias.

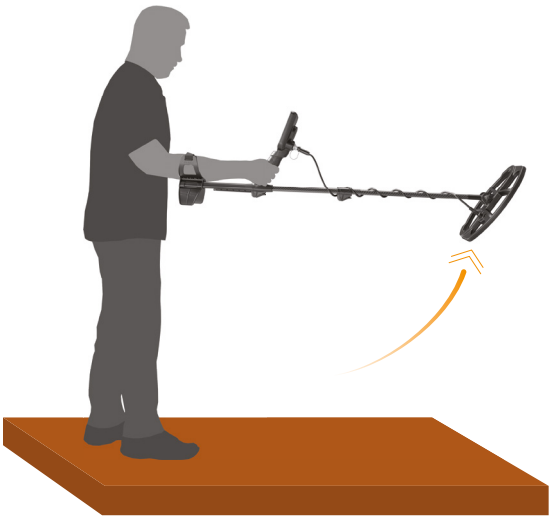
Si se recibe demasiado ruido cuando la bobina de búsqueda se levanta al aire, esto puede deberse a las señales electromagnéticas locales o al alto nivel de sensibilidad.

Para obtener el máximo rendimiento de profundidad y eliminar el ruido causado por la interferencia electromagnética, pruebe primero la Cancelación de Ruido antes de disminuir la sensibilidad.

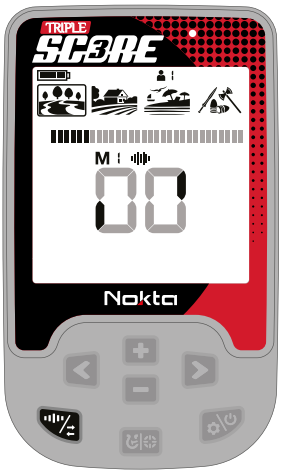
Los detectores pueden volverse ruidosos debido a interferencias eléctricas y pueden exhibir un comportamiento errático, como pérdida de profundidad o una identificación del objeto inestable. La configuración de Cancelación de Ruido le permite eliminar el ruido no deseado.

Cancelación de Ruido

1. Antes de realizar una cancelación de ruido, levante el dispositivo al aire como se muestra en la imagen y manténgalo quieto hasta que se complete el proceso.



2. Puede iniciar la cancelación de ruido presionando prolongadamente el botón de Cancelación de Ruido y Frecuencia.

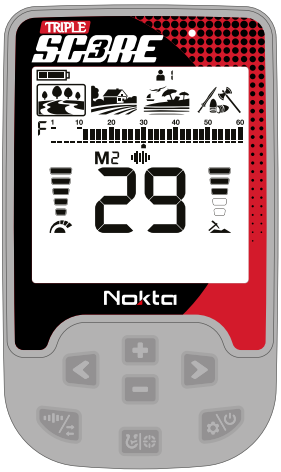


3. Cuando finalice el proceso, se mostrará el número del canal seleccionado automáticamente y se escuchará un sonido de confirmación.

¡IMPORTANTE! La cancelación de ruido selecciona el canal más silencioso según varios criterios. Sin embargo, en ocasiones el canal seleccionado aún puede presentar algo de ruido.

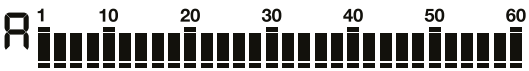
ID DEL OBJETO

La identificación del objeto (número de 2 dígitos en el medio de la pantalla) es el número producido por el detector de metales en función de la conductividad de los metales y le da una idea al usuario sobre cuál puede ser el objeto.



La identificación del objeto se muestra con dos dígitos en la pantalla y oscila entre 01 y 60.

La escala de ID de objeto del SCORE consta de 30 líneas y cada línea representa 2 ID's de objeto.



Además de mostrar la ID del objeto en el medio de la pantalla, la ID también está marcada con un pequeño cursor debajo de la escala de ID.

El rango ferroso es 1-10.

El rango no ferroso es 11-60.

En algunos casos, el dispositivo puede generar varias identificaciones para el mismo objeto. En otras palabras, las identificaciones pueden variar o saltar. Esto puede deberse a varios factores. Orientación del objeto, profundidad, pureza del metal, corrosión, nivel de mineralización del suelo, etc. Incluso la dirección de giro de la bobina de búsqueda puede hacer que el dispositivo genere múltiples identificaciones.

En algunos casos, es posible que el dispositivo no proporcione ninguna identificación. El dispositivo necesita recibir una señal fuerte y clara del objeto para poder proporcionar una identificación. Por lo tanto, es posible que no pueda proporcionar una identificación para objetos a profundidades extremas o objetos muy pequeños, incluso si el dispositivo los detecta.

Tenga en cuenta que las ID's de objetos son "probables", en otras palabras, valores estimados y no sería posible conocer exactamente las propiedades de un objeto enterrado hasta que se extraiga.

Los ID's de metales no ferrosos como cobre, plata, aluminio y plomo son elevados. El rango de identificación del objeto de oro es amplio y puede caer dentro del mismo rango de desechos metálicos, como papel de aluminio, tapines de rosca y lengüetas de botes. Por lo tanto, si está buscando objetos de oro, es posible que extraiga algunos metales que sean basura.

Las monedas buscadas en todo el mundo están hechas de diferentes metales y en diferentes tamaños en diferentes ubicaciones geográficas y épocas históricas. Por lo tanto, para conocer los ID de destino de las monedas en una zona específica, si es posible, se sugiere realizar una prueba con muestras de dichas monedas.

Es posible que necesite algo de tiempo y experiencia para aprovechar al máximo la función Target ID en su área de búsqueda. Diferentes marcas y modelos de detectores producen diferentes números de identificación de objeto.

PATRONES DE DISCRIMINACIÓN

SCORE ofrece a los usuarios una configuración de discriminación avanzada para una operación más sencilla.

Al utilizar el botón de Pinpoint y Discriminación, puede seleccionar uno de los 3 diferentes patrones preestablecidos de discriminación y 1 patrón separado que está completamente bajo el control del usuario.

El patrón de discriminación predeterminado para los modos Parque, Campo y Playa es el patrón de discriminación "F" que significa Ferrous Off (Sin Hierro). El patrón de discriminación predeterminado para el modo Reliquias es el patrón de discriminación "A" que significa Todos los Metales (All Metals).

En el SCORE, se rechazan o aceptan dos identificaciones al mismo tiempo.

La configuración de discriminación sólo afecta al modo seleccionado actualmente; Los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

Patrón de Discriminación de Todos los Metales
En este patrón se aceptan todas las ID's en la escala de ID (1–60). En otras palabras, todas las líneas de la escala son visibles y no se rechaza ninguna identificación (ID). El dispositivo emitirá una respuesta de audio para todos los metales, así como para el suelo, y sus identificaciones se mostrarán en la pantalla.

Patrón de Discriminación Ground Off (Eliminación señales de tierra)
En este patrón, el dispositivo no recibirá ruido del suelo y no le proporcionará ningún audio ni ID de objeto asociado al suelo. Los ID de objeto 1 y 2 están desactivados (rechazados) y el resto están activos (aceptados).

Patrón de Discriminación Ferrous Off (Eliminación de hierro)
En este patrón, el dispositivo no proporcionará ningún audio ni ID de objeto para objetos ferrosos. Los ID's de del 1 al 10 están desactivados (rechazados) y el resto están activos (aceptados).

Patrón de Discriminación Personalizado
Este patrón permite a los usuarios crear su propio patrón de discriminación según el tipo de objetos que les gustaría aceptar y rechazar. Las identificaciones rechazadas variarán según el modo de búsqueda.

La aceptación y el rechazo de identificaciones también se denominan "Notch" y esta función solo está disponible en los modelos TRIPLE SCORE y DOUBLE SCORE.

Las identificaciones predeterminadas, aceptadas y rechazadas en el patrón de discriminación personalizado para cada modo se muestran en la siguiente tabla:

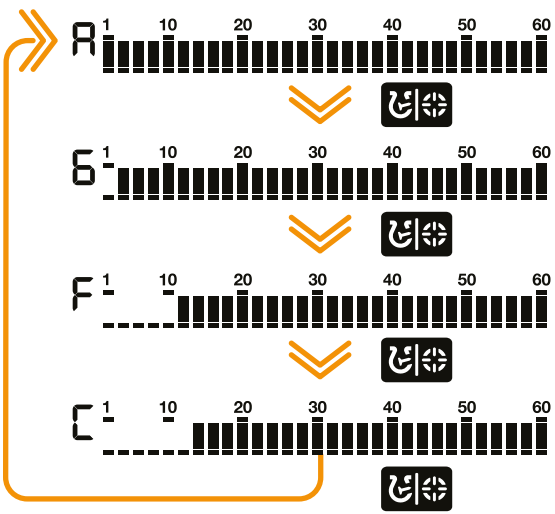
Modo de Búsqueda	Identificadores Rechazados (IDs)	Identificadores Aceptados (IDs)
PARQUE	1–12	13–60
CAMPO	1–12	13–60
PLAYA	1–10	11–60
RELIQUIA	1–10	11–60

Patrones de Discriminación Predeterminados

Modo de Búsqueda	Patrones de Discriminación
PARQUE	Hierro Desactivado (F)
CAMPO	Hierro Desactivado (F)
PLAYA	Hierro Desactivado (F)
RELIQUIA	Todos los Metales (A)

Seleccionar un Patrón de Discriminación

El patrón de discriminación cambia cada vez que presiona el botón de Pinpoint y Discriminación en la pantalla principal.



PINPOINT

Pinpoint se utiliza para encontrar el centro o la ubicación exacta de un objeto detectado.

SCORE es un detector de movimiento. En otras palabras, debe mover la bobina de búsqueda sobre el objeto o el objeto sobre la bobina de búsqueda para que el dispositivo detecte el objeto. El modo de localización precisa (Pinpoint) es un modo sin movimiento. El dispositivo continúa dando una señal cuando la bobina de búsqueda se mantiene estacionaria sobre el objeto.

Cuando se presiona el botón de Pinpoint y Discriminación, los iconos no utilizados se borran de la pantalla. PP aparece en la pantalla.



En el modo de localización precisa (Pinpoint), el dispositivo no discrimina metales ni proporciona identificaciones de objetos.

Como utilizar la Localización Precisa (Pinpoint):

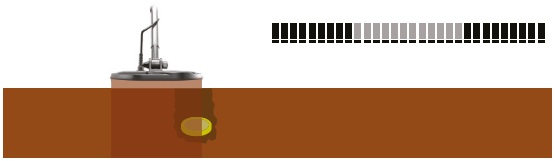
1. Después de detectar un objeto, mueva la bobina de búsqueda a un lado donde no haya respuesta del objeto y presione el botón Pinpoint y Discriminación.



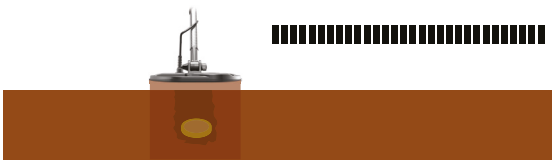
2. Mantenga presionado el botón y acerque la bobina de búsqueda al objeto lentamente y paralela al suelo.



3. El sonido de la señal se vuelve más fuerte y cambia de tono a medida que se acerca al centro del objeto y las barras en la escala ID comienzan a llenarse de afuera hacia adentro.



4. Marque la posición que proporciona el sonido más fuerte con una herramienta o con el pie.



5. Repita el procedimiento anterior cambiando su dirección 90°. Las acciones que se realizarán desde un par de direcciones diferentes reducirán el área objeto y le proporcionarán los detalles más exactos de la ubicación del objeto.



AJUSTES

Para entrar al menú de configuración, presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Una vez que se presiona el botón, todas las configuraciones se mostrarán en la parte inferior de la pantalla. La configuración seleccionada quedará enmarcada. Para una mejor visibilidad, parpadeará y su valor se mostrará en la pantalla.



Puede navegar a través de la configuración usando los botones Derecha e Izquierda.

Puede ajustar el valor de una configuración usando los botones Más (+) y Menos (-).

Presione el botón Encendido y Configuración una vez para salir del menú de configuración.

1. Balance de Tierra DOUBLE TRIPLE

SCORE está diseñado para funcionar sin balance del suelo en la mayoría de los terrenos. Sin embargo, para los usuarios experimentados y en terrenos muy mineralizados, el balance del suelo aportará al dispositivo profundidad y estabilidad adicionales.

El balance del suelo puede realizarse de 2 formas: Automático y Manual.

El balance de tierra no se puede realizar en modo Reliquia.

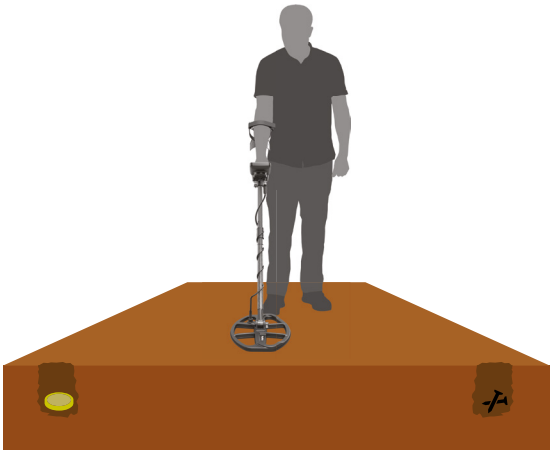
El balance de tierra solo afecta al modo seleccionado actualmente; Los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

El dispositivo realiza un balance de tierra entre 0 y 20 en el modo Playa y dentro del rango de 0 a 99 en todos los demás modos.

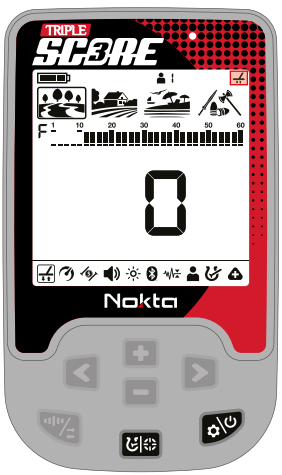
Balance de Tierra Automático

El balance de tierra automático se realiza de la siguiente manera en todos los modos de búsqueda:

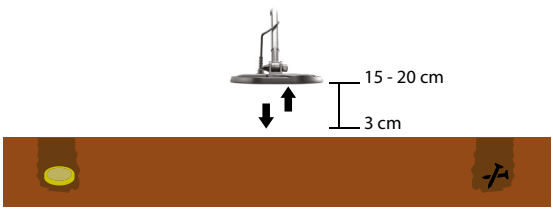
1. Encuentra un lugar donde no haya metal.



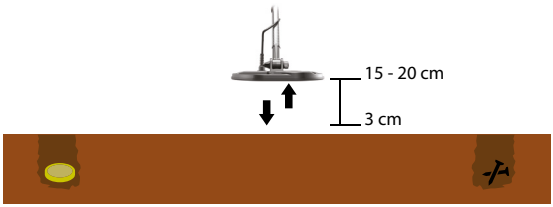
2. Presione el botón de Encendido y Configuración para desplazarse hasta la configuración de balance de tierra y presione y mantenga presionado el botón de Pinpoint y Discriminación. El icono de balance de tierra comenzará a parpadear en la sección de información en la parte superior y el valor del balance de tierra se mostrará en el medio de la pantalla. Si no se ha realizado ningún balance de tierra anteriormente, este valor siempre será cero (0).



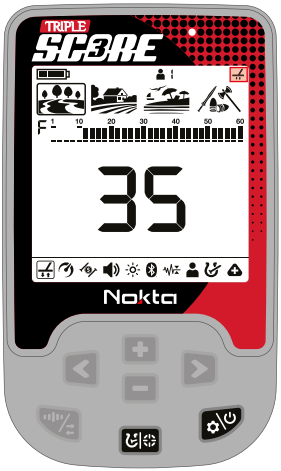
3. Comience a bombear la bobina de búsqueda hacia arriba y hacia abajo desde aproximadamente 15-20 cm (~6"- 8") sobre el suelo hasta 3 cm (~1") del suelo con movimientos suaves y manteniéndola paralela a el terreno.



4. Continúe hasta que el audio se reduzca en respuesta al suelo. Según las condiciones del terreno, normalmente se necesitan entre 5 y 6 bombeos para completar el balance de tierra.



5. Al finalizar el balance de tierra, el valor del balance de tierra se muestra en la sección ID de objeto de la pantalla. Para garantizar que el balance de tierra sea adecuado, realice el balance de tierra al menos 2 o 3 veces y verifique los valores de balance de tierra en la pantalla. En general, la diferencia entre los valores no será superior en 1–2 números.



6. Si no puede realizar el balance del terreno, significa que el terreno es demasiado conductor o no está mineralizado o que hay un objeto justo debajo de la bobina de búsqueda. En tal caso, vuelva a intentar el balance del terreno en un lugar diferente.

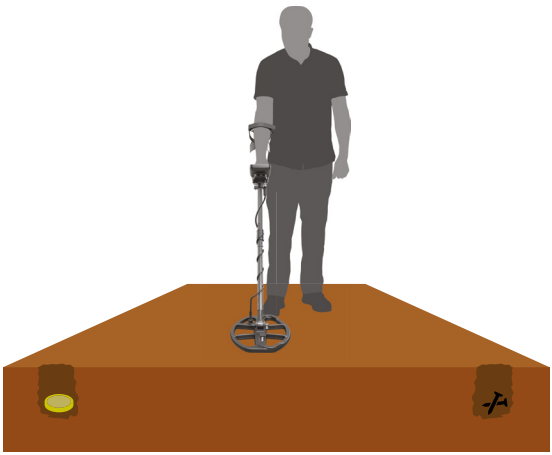
IMPORTANTE: El dispositivo restablece automáticamente el valor del balance del terreno a cero (0) cuando el balance del terreno no se puede realizar en los modos Parque y Campo.

IMPORTANTE: Después de realizar el Balance de Tierra Automático en el modo Playa, si la función de Cancelación de Ruido está activada, vuelva a realizar el balance de tierra para una mejor detección.

Balance de Tierra Manual

Le permite modificar manualmente el valor del balance de tierra. No se suele utilizar principalmente porque lleva tiempo. Sin embargo, es la opción preferida en los casos en los que no se puede realizar un balance de tierra exitoso utilizando otros métodos o cuando se requieran correcciones menores al balance automático.

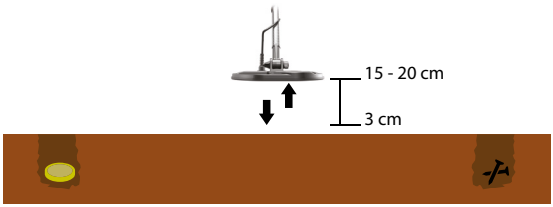
1. Encuentre un lugar despejado y sin metales.



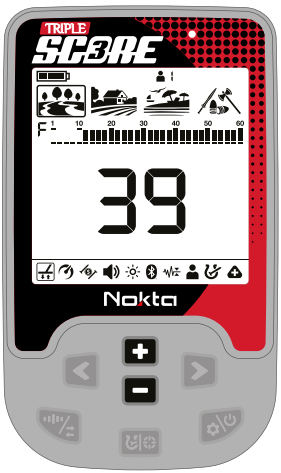
2. Presione el botón Encendido y Configuración para desplazarse hasta la configuración de balance de tierra. El nivel del balance de tierra se mostrará en el medio de la pantalla.



3. Debe escuchar los sonidos provenientes del suelo para poder realizar el equilibrio del suelo manual. Bombee la bobina de búsqueda hacia arriba y hacia abajo desde aproximadamente 15–20 cm (~6"– 8") sobre el suelo hasta 3 cm (~1") del suelo con movimientos suaves y manteniéndola paralela al suelo.



4. Si obtiene un tono bajo mientras bombea la bobina, significa que debe aumentar el valor del balance de tierra usando el botón Más (+). Por otro lado, si obtiene un tono alto, debe disminuir el valor del balance de tierra usando el botón Menos (–).



5. Continúe el proceso anterior hasta que se elimine la respuesta del terreno.

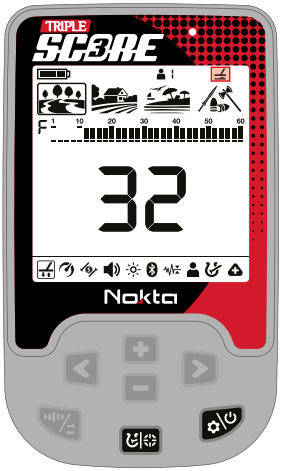
El valor del balance de tierra puede variar entre el uso de una sola frecuencia y Multifrecuencia para ciertos tipos de suelo.

Es posible que el sonido no se elimine por completo en determinados terrenos. En este caso, si se minimiza el ruido del suelo, significa que se ha realizado el balance del suelo.

Ajuste Automático del Balance de Tierra

El dispositivo rastrea los cambios en el terreno durante la detección y actualiza el balance del terreno automáticamente. Los cambios del terreno que no son visibles a simple vista afectarán a la profundidad y a la capacidad de discriminación del detector.

Presione el botón Encendido y Configuración para desplazarse hasta la configuración de balance de tierra. Presione el botón de Pinpoint y Discriminación una vez. En la sección de información, en la parte superior de la pantalla, aparecerá el ícono de seguimiento automático del ajuste del terreno.



El dispositivo actualiza el balance de tierra automáticamente mientras la bobina de búsqueda se balancea sobre el suelo. No proporciona ninguna indicación al usuario.

El ajuste automático es adecuado para su uso en áreas donde hay diferentes estructuras de suelo presentes dentro del mismo terreno o en campos donde las rocas mineralizadas están muy dispersas. Si utiliza el ajuste automático en áreas donde las rocas mineralizadas están muy presentes, es posible que el dispositivo no pueda eliminar estas rocas altamente mineralizadas o que se pierdan los metales más pequeños o más profundos.

IMPORTANTE! Cuando la función de Seguimiento está activada, el nivel de balance de tierra parpadea en la pantalla. En el modo Reliquia, cuando se activa el segundo balance de tierra (consulte la siguiente sección) mientras la función de seguimiento está activada, el nivel de balance de tierra se mostrará fijo.

Balance de Tierra en la Playa

En el DOUBLE SCORE y TRIPLE SCORE, los usuarios disponen de la configuración de Estabilidad además del Balance de Tierra. Esta configuración reduce el ruido y las señales falsas recibidas en la tierra de la playa, lo que permite realizar búsquedas más cómodas.

Los usuarios, si lo desean, pueden lograr la configuración más adecuada para su entorno realizando un Balance de Tierra Automático. Alternativamente, pueden ajustar la Estabilidad para conseguir un mejor ajuste para algunos entornos de detección.

En el modo Playa, los usuarios pueden ajustar el Balance de Tierra entre –1 y –5 para seleccionar el nivel de estabilidad apropiado para el entorno.



El nivel cero (0) del Balance de Tierra representa el nivel más estable. Disminuir el nivel de estabilidad hacia –5 puede aumentar el ruido proveniente de la arena de la playa y mejorar la probabilidad de detectar metales de baja conductividad como el oro que produce señales débiles , que da un ID de 11.



Segundo Balance de Tierra en el Modo Reliquias

Debido a su configuración, el modo Reliquias puede hacer que el dispositivo emita señales falsas ante cambios del terreno y ante rocas mineralizadas/calientes. Esto puede causar malestar al usuario durante la detección. El Modo Reliquias ofrece a los usuarios una función de segundo balance de tierra para eliminar las rocas mineralizadas/calientes, ladrillos mineralizados y otros cambios de tierra en el entorno circundante que tienen propiedades diferentes a las del suelo donde se ha realizado el balance de tierra. Con el segundo balance de tierra, dependiendo de las propiedades de la roca o del ladrillo mineralizado, en algunos casos, se puede lograr un silencio completo sobre estos falsos objetos. En otros casos, se puede escuchar una señal entrecortada. Los sonidos entrecortados indican que el objeto detectado es una roca mineralizada/caliente.

Para utilizar esta función:

1. Pulse una vez el botón Encendido y Ajustes y seleccione el Balance de Tierra.
2. A continuación, active la función de 2º balance de tierra pulsando el botón Frecuencia. Cuando el 2º balance de tierra está activado, el número "2" aparece en la pantalla a la izquierda de las letras Gb.



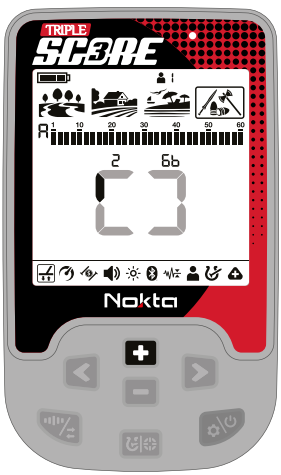
3. Puede realizar el 2º balance de tierra pulsando el botón de localización (Pinpoint).

Cuando se selecciona el modo Reliquia, el 1º y 2º balance de tierra sólo pueden realizarse automáticamente. No es posible realizar un balance de tierra manual.

Puede pasar del 2º balance de tierra al primero pulsando de nuevo el botón de Frecuencia.

Restablecimiento de los ajustes del 1er y 2º Balance de Tierra en el modo Reliquia

Con el modo Reliquia seleccionado, pulse una vez el botón de Encendido & Ajustes y seleccione el Balance de Tierra. Si mantiene pulsado el botón Más (+), se restablecerá el Balance de Tierra. Si se mantiene pulsado el botón, se mostrará una animación en la pantalla. Para restablecer el valor del 2º balance de tierra, active primero el 2º balance de tierra. Para restablecer el 2º balance de tierra, vuelva a pulsar el botón Más (+).



2. Velocidad de Recuperación

DOUBLE TRIPLE

La configuración de Velocidad de Recuperación ajusta la velocidad de respuesta al objeto.

Permite la separación entre múltiples objetos muy próximos.

La configuración de Velocidad de Recuperación le permite detectar objetos más pequeños entre basura y objetos ferrosos.

La configuración de Velocidad de Recuperación de DOBLE SCORE se puede ajustar entre 1 y 3, siendo 1 el más lento y 3 el más rápido.

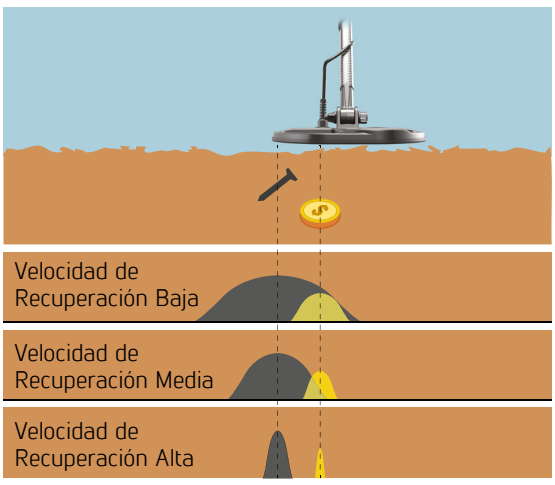
TRIPLE SORE La Velocidad de Recuperación se puede ajustar entre 1 y 5, siendo 1 la más lenta y 5 la más rápida.

La configuración de Velocidad de Recuperación solo afecta el modo seleccionado actualmente; Los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

Cuando la configuración de Velocidad de Recuperación se establece en un número bajo, la capacidad del dispositivo para detectar objetos cercanos disminuye pero su profundidad aumenta.

De manera similar, una configuración de Velocidad de Recuperación alta (por ejemplo, 3) aumentará la capacidad del dispositivo para detectar objetos cercanos, pero disminuirá la profundidad.

Se recomienda que practique con diferentes metales colocados uno cerca del otro antes de comenzar a utilizar este ajuste.



Ajustar la Velocidad de Recuperación

Presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Seleccione la configuración de Velocidad de Recuperación usando los botones Derecha e Izquierda. El valor actual se mostrará en la pantalla. Cambie el valor de la Velocidad de Recuperación usando los botones Más (+) y Menos (–).



Presione el botón de Encendido y Configuración una vez para regresar a la pantalla principal.

¡IMPORTANTE! Aumentar la Velocidad de Recuperación permite una velocidad de barrido más rápida con menos posibilidades de perder objetos. Aumentar la Velocidad de Recuperación con la misma velocidad de barrido ayudará a eliminar el ruido del suelo, pero disminuirá la profundidad de detección.

Si encuentra altos niveles de ruido del suelo en la arena de la playa o bajo el agua, intente aumentar la Velocidad de Recuperación.

Configuración Predeterminada de la Velocidad de Recuperación

Modo de Búsqueda	DOUBLE SCORE	TRIPLE SCORE
PARQUE	2	3
CAMPO	2	3
PLAYA	2	3
RELIQUIA	–	2

2.1 Identificación de Objetos Profundos (dt) DOUBLE TRIPLE

Esta función permite detectar los objetos profundos no ferrosos que están enmascarados o detectados como hierro (ferrosos), identificarlos como no ferrosos.

Puede ajustar el valor de Identificación de Objetos Profundos (dt) entre 0 y 6.

Esta función se puede utilizar en todos los modos excepto en el modo Reliquia, tanto con frecuencias múltiples como con frecuencias individuales.

Cuando usted aumenta el valor de esta configuración, la estabilidad del dispositivo puede disminuir.



Ajustando la Identificación de Objetos Profundos

Para acceder a esta función, seleccione la configuración de Velocidad de Recuperación y presione el botón de localización (Pinpoint). Las letras "dt" aparecerán en el lado izquierdo de la pantalla. Puede cambiar el valor de la configuración dt entre 1 y 6 utilizando los botones más (+) y menos (–). Cuando está en 0, esta función está desactivada.



Configuración Predeterminada de la Identificación de Objetos Profundos

Modo de Búsqueda	Identificación de Objetos Profundos
PARQUE	0
CAMPO	1
PLAYA	0
RELIQUIA	–

3. Filtro de Hierro DOUBLE TRIPLE

El Filtro de Hierro permite detectar los objetos deseados no ferrosos en sitios de mucha basura que previamente habían sido enmascarados por el hierro.
La configuración del Filtro de Hierro (IF) varía entre 0 y 9 en los modos Parque y Campo y 1–9 en el modo Playa. El valor predeterminado es 3.

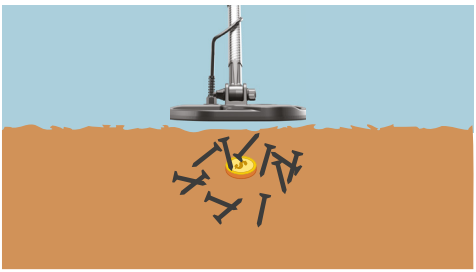
Esta configuración solo funciona cuando se selecciona Multifrecuencia.

La configuración del Filtro de Hierro solo afecta al modo seleccionado actualmente; Los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

No hay Filtro de Hierro en el modo Reliquia. En su lugar se utiliza el ajuste Rechazo de Hierro.

El nivel 9 resultará útil cuando se intente discriminar algunos objetos no deseados de conductividad media, como los cartuchos de escopeta de hierro.

Un ajuste de IF más bajo aumentará la probabilidad de que los objetos ferrosos se clasifiquen como objetos no ferrosos y viceversa.



Ajuste del Filtro de Hierro

Cuando el dispositivo esté funcionando en Multifrecuencia, presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Seleccione la función Filtro de Hierro usando los botones Derecha e Izquierda. La pantalla mostrará el nivel actual del Filtro de Hierro. Se puede ajustar usando los botones Más (+) y Menos (–).



Configuración Predeterminada del Filtro de Hierro

Modo de Búsqueda	SCORE*	DOUBLE SCORE TRIPLE SCORE
PARQUE	8	3
CAMPO	3	3
PLAYA	8	3
RELIQUIA	–	–

*En el modelo SCORE, el nivel del Filtro de Hierro no se puede cambiar. Se utilizan los niveles ajustados de fábrica.

3.1. Rechazo de Hierro (Ir) TRIPLE

En el modo Reliquia, el volumen y la frecuencia del sonido producido tanto para objetos no ferrosos como ferrosos cambian según la intensidad de la señal recibida. Es posible distinguir los objetos ferrosos, especialmente los que están más cerca de la superficie, utilizando el ajuste Rechazo de Hierro. Dependiendo de la intensidad de la señal recibida del objeto ferroso, el dispositivo emite un tono más bajo que el de los objetos no ferrosos, con una frecuencia que varía en función de la intensidad de la señal.

Esta función sólo está disponible en modo Reliquia.

El valor de Rechazo de Hierro (Ir) varía entre 0 y 5, siendo 0 el valor por defecto.

Al aumentar el valor, aumenta la probabilidad de emitir un tono ferroso para objetos profundos no ferrosos.

Ajuste del Nivel de Rechazo de Hierro

Presione el Botón de Encendido & Configuración una vez. Seleccione la Configuración de Filtro/Rechazo de Hierro (Ir) con los Botones Derecha e Izquierda. El nivel actual de Rechazo de Hierro se mostrará en la pantalla y las letras "Ir" aparecerán en el lado izquierdo de la pantalla. Cambie el nivel de Rechazo de Hierro con los Botones Más (+) & Menos (–). Puede cambiar el valor de la configuración "Ir" entre 1 y 5 con las teclas más (+) y menos (–).



4. Volumen

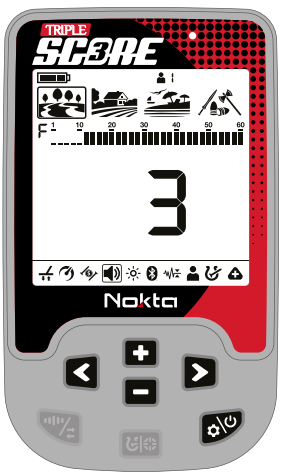
Este control le permite aumentar o disminuir el volumen del dispositivo según sus preferencias y condiciones ambientales.

La configuración de volumen consta de 6 niveles y está configurada de forma predeterminada a nivel 3. Cuando apagues y enciendas el dispositivo, comenzará con el último nivel de volumen que hayas elegido.

Esta configuración es común a todos los modos; Los cambios tendrán efecto en todos los modos.

Ajustar el Volumen

Presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Seleccione el volumen usando los botones Derecha e Izquierda. El nivel actual se mostrará en la pantalla. Cambie el nivel de volumen usando los botones Más (+) y Menos (–).



Presione el botón Encendido y Configuración una vez para regresar a la pantalla principal.

Debido a que el nivel de volumen afecta el consumo de energía, le recomendamos no aumentarlo más de lo necesario.

Puede conectar auriculares con cable al dispositivo con el cable adaptador de auriculares que se vende por separado. El volumen de los auriculares también se ajusta mediante la configuración de volumen del dispositivo.

Cuando se conectan auriculares con cable, el icono de auriculares aparecerá en la sección de información en la parte superior de la pantalla.



5. Luz de Fondo

Le permite ajustar el nivel de retroiluminación de la pantalla según sus preferencias personales.

Va de 0 a 5 y de A1 a A5. En el nivel 0, la luz de fondo está apagada. En los niveles 1-5, estará encendido continuamente. En los niveles A1-A5, se enciende solo por un corto período de tiempo cuando se detecta un objeto o mientras se navega por el menú y luego se apaga.

Esta configuración es común a todos los modos; Los cambios tendrán efecto en todos los modos.

Puede ajustar el nivel de retroiluminación del teclado simultáneamente con la configuración de retroiluminación de la pantalla. Mientras la configuración de retroiluminación está seleccionada, puede encender o apagar la retroiluminación del teclado presionando el botón Pinpoint y Discriminación.

El funcionamiento continuo de la luz de fondo afectará al consumo de energía, lo cual no se recomienda. La configuración de la luz de fondo se restablece a la ultima configuración guardada cuando el dispositivo se apaga y se vuelve a encender.

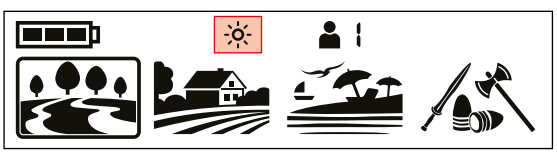
Ajustar la Luz de Fondo

Presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Seleccione Luz de fondo usando los botones Derecha e Izquierda. El nivel actual se mostrará en la pantalla. Cambie el nivel de luz de fondo usando los botones Más (+) y Menos (-).



Presione el botón Encendido y Configuración una vez para regresar a la pantalla principal.

Cuando la luz de fondo esté encendida, el icono de luz de fondo se mostrará en la sección de información de la parte superior de la pantalla.



6. Bluetooth®

Esta configuración se utiliza para activar y desactivar la conexión inalámbrica Bluetooth®.

La configuración de Bluetooth® se puede configurar en 0 (apagado) o en 1 (encendido). Cuando apagues y enciendas el dispositivo, comenzará con la última configuración que elegiste.

Recibir sonido del altavoz y del auricular Bluetooth® al mismo tiempo

Presione el botón Más (+) y seleccione 2 cuando los auriculares Bluetooth® estén emparejados.

Activar/Desactivar la conexión Bluetooth®

Presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Seleccione Bluetooth® usando los botones Derecha e Izquierda. El valor actual se mostrará en la pantalla. Cambie el valor usando los botones Más (+) y Menos (-).



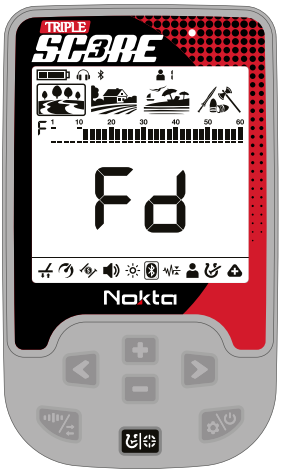
Cuando la conexión inalámbrica esté activada, el ícono de auriculares Bluetooth de la sección de información en la parte superior de la pantalla comenzará a parpadear.



El dispositivo buscará los auriculares con los que se emparejó inicialmente e intentará conectarse a ellos. Esto evitará que el dispositivo se conecte a otros dispositivos Bluetooth® cuando la configuración Bluetooth® esté activada. Si deseas emparejar el dispositivo con diferentes auriculares Bluetooth® (distintos a aquellos con los que fue emparejado inicialmente) deberás borrarlos de la memoria.

Eliminar de la Memoria los Auriculares Emparejados

Mientras está en la configuración Bluetooth®, si se presiona prolongadamente el botón de Pinpoint y Discriminación, las letras "Fd" se mostrarán en la pantalla durante 2 segundos y se eliminará la lista de auriculares que se emparejaron anteriormente con el dispositivo. Si después de esto deseas emparejar un nuevo par de auriculares, debes seguir nuevamente las instrucciones de emparejamiento.



Una vez que se empareje con cualquier auricular Bluetooth® (auriculares Nokta BT u otros), se mostrará uno de los siguientes íconos en la sección de información:

Auriculares Bluetooth® estándar conectados.

Auriculares aptX™ de baja latencia conectados.

Para obtener información más detallada sobre los auriculares Nokta BT, lea las instrucciones incluidas con los auriculares.

IMPORTANTE: Una vez que los auriculares estén emparejados con el dispositivo, si no se transmite ningún sonido a los auriculares durante 14 minutos, los auriculares se apagarán automáticamente para ahorrar energía.

7. Supresor de Tierra

Se utiliza para eliminar señales de tierra falsas en terrenos difíciles.

Esta configuración se puede utilizar tanto en frecuencias múltiples como individuales. Se recomienda dejar esta configuración en la posición de apagado a menos que sea necesario.

Puede ajustar el valor del Supresor de Tierra entre 0–8 y 0 es el valor predeterminado.

La configuración del Supresor de Tierra solo afecta el modo seleccionado actualmente; Los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

En modo Reliquia, no hay ajuste de Supresor de Tierra. En su lugar, se utiliza el ajuste Ganancia de Audio (AG).

Ajuste del Supresor de Tierra

Presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Utilice los botones Derecha e Izquierda para seleccionar la función Supresor de Tierra. La pantalla mostrará el nivel actual del Supresor de Tierra. Puede ajustarlo usando los botones Más (+) y Menos (–).



7.1. Ganancia de Audio (AG) TRIPLE

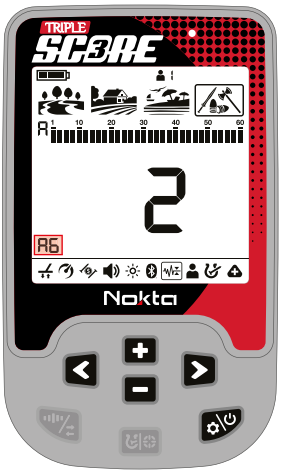
El ajuste de Ganancia de Audio aumentará el volumen de las respuestas débiles del objeto.

Sólo está disponible en modo Reliquia.

El ajuste de Ganancia de audio (AG) oscila entre 1 y 6, siendo 2 el ajuste por defecto.

Ajuste de la Ganancia de Audio

Presione el Botón de Encendido & Configuración una vez. Use los Botones Derecha & Izquierda para seleccionar la función Supresor de Tierra/Ganancia de Audio (AG). El nivel de Ganancia de Audio actual se mostrará en la pantalla y las letras "AG" aparecerán en el lado izquierdo de la pantalla. Cambie el nivel de Ganancia de Audio usando los Botones Más (+) & Menos (–).



8. Perfil de Usuario DOUBLE TRIPLE

TRIPLE SCORE y DOUBLE SCORE ofrece la función de perfiles de usuario, que permite guardar la configuración y crear diferentes perfiles de usuario.

Esta es una gran característica para que los usuarios mantengan sus configuraciones optimizadas y más tarde puedan acceder a ellas de forma instantánea.

Todos los perfiles de usuario tienen la configuración predeterminada de SCORE's. TRIPLE SCORE tiene 3 y DOUBLE SCORE tiene 2 perfiles de usuario.

El perfil de usuario 1 es el perfil de usuario predeterminado.

El perfil de usuario activo en uso se muestra en la sección de información de la parte superior de la pantalla.



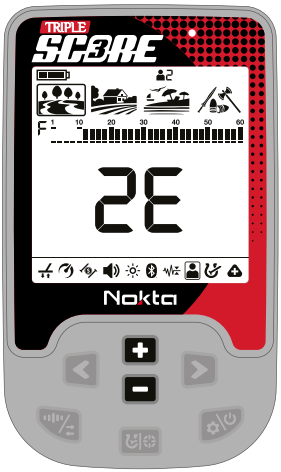
Configuración del Perfil de Usuario

Presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Seleccione la configuración del Perfil de Usuario usando los botones Derecha e Izquierda. El número ubicado en el lado izquierdo indica el número de perfil del usuario. La letra E a la derecha significa que no se ha guardado ningún perfil y la letra F significa que se ha guardado un perfil de usuario.



Cambiar el Perfil de Usuario Activo

En la Configuración del Perfil de Usuario, puede cambiar el perfil de usuario utilizando los botones Más (+) y Menos (–).



El perfil de usuario seleccionado solo se activará cuando salga de la configuración de Perfil de Usuario.

Guardar un Perfil de Usuario

TRIPLE SCORE y DOUBLE SCORE chequean todos los cambios realizados en la configuración e incluso si no los guarda en un perfil de usuario, el dispositivo siempre comienza con la última configuración guardada cuando lo apaga y lo enciende nuevamente.

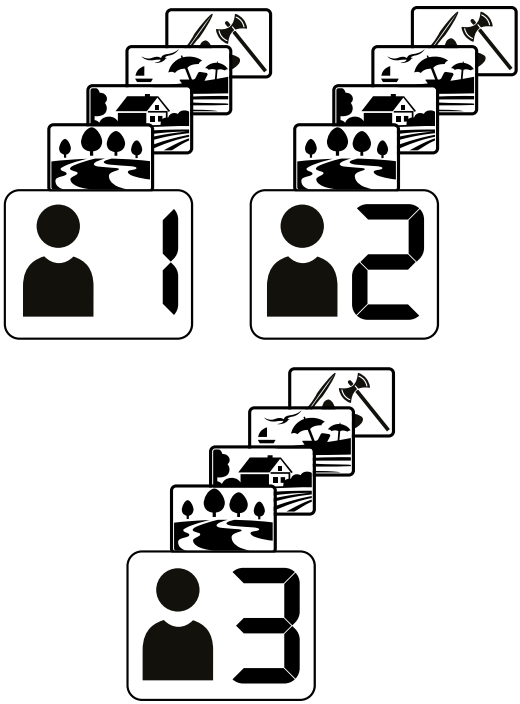
Sin embargo, si desea guardar su configuración para una ubicación específica, puede guardarla en un perfil de usuario.

Una vez que seleccione el número de perfil de usuario en la configuración de Perfil de Usuario, presione y mantenga presionado el botón de Pinpoint y Discriminación para guardar su configuración en el perfil de usuario seleccionado. Aparecerá una animación en la pantalla de la siguiente manera.



Una vez que se guarda el perfil de usuario, el Perfil de Usuario cambiará de 1E a 1F.

¡IMPORTANTE! Una vez que guarde un perfil de usuario, si usa ese perfil como perfil de usuario activo, todos los cambios que realice se guardarán automáticamente. Para conservar la configuración guardada, debe elegir otro perfil de usuario como perfil de usuario activo.



Restablecer el Perfil de Usuario

1. En la configuración de Perfil de Usuario, use los botones Más (+) y Menos (–) para elegir el perfil de usuario guardado que desea restablecer.

2. Si un perfil de usuario se guardó anteriormente, presione y mantenga presionado el botón de Pinpoint y Discriminación para restablecer ese perfil de usuario. El perfil de usuario cambiará de 1F a 1E.

¡IMPORTANTE! Cuando guarda un perfil de usuario, se guardarán todas las configuraciones en todos los modos. No puede guardar la configuración solo en un modo específico.

9. NOTCH (Aceptación y Rechazo de Identificaciones (ID's)) DOUBLE TRIPLE

Con la función de Filtro Selectivo (Notch), puede aceptar (activar) y rechazar (desactivar) 2 identificaciones al mismo tiempo.

Las líneas de las identificaciones (ID's) rechazadas se borrarán y estas identificaciones (ID's) quedarán en blanco en la escala de identificación. El dispositivo no proporcionará una respuesta de audio ni ID de Objeto para esos objetos.

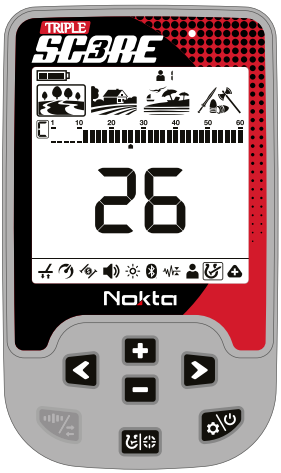
La configuración de Notch solo afecta el modo seleccionado actualmente; Los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

Formar un Patrón de Discriminación Personalizado

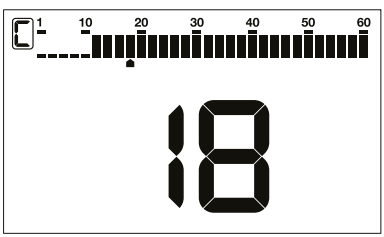
Hay 2 maneras diferentes de realizar un Patrón de Discriminación Personalizado: Manual y Automático.

Filtro Selectivo Manual (Notch)

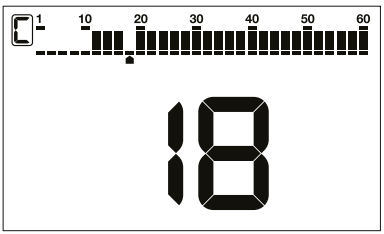
Mantenga la bobina quieta. Presione el botón de Encendido y Configuración una vez y use los botones Derecha e Izquierda para seleccionar la función de patrón de discriminación personalizado. El último ID del Objeto se mostrará en la pantalla y aparecerá un cursor en forma de flecha debajo de la escala de ID del Objeto.



Mueva el cursor con los botones Más (+) y Menos (–). Cada vez que presione el botón, la ID del Objeto cambiará en la pantalla. Seleccione el ID que desea desactivar (rechazar) o activar (aceptar).

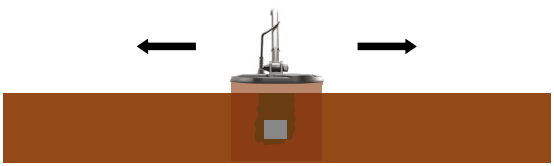


Presione el botón de Pinpoint y Discriminación. Si la ID que seleccionó fue desactivada (rechazada), ahora estará activada (aceptada) y viceversa. Puedes ver los cambios en la escala de ID.

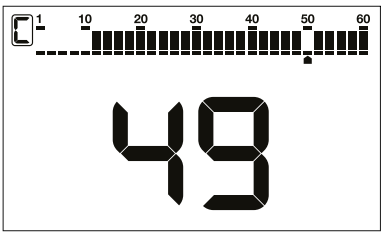


Filtro Selectivo Automático

Mientras está en la configuración de Notch, mueva la bobina sobre el objeto que desea rechazar o aceptar. El cursor se posicionará debajo de la escala de ID, así como el ID del objeto se mostrará en el medio de la pantalla.



Para desactivar o activar la identificación, presione el botón de Pinpoint y Discriminación.



SCORE no generará respuesta de audio para los objetos rechazados. Sin embargo, sus ID's se mostrarán en el menú de discriminación Notch.

El cursor aparecerá donde lo dejó por última vez la próxima vez que utilice la configuración de discriminación selectiva (Notch).

Durante la configuración Notch Automática, si las ID saltan demasiado, puede presionar el botón de Cancelación de Ruido y Frecuencia para disminuir instantáneamente la sensibilidad, lo que le permitirá activar o desactivar las ID's fácilmente.

La pantalla mostrará las letras 'LS', indicando que se ha reducido el nivel de sensibilidad.



10. Ajustes Secundarios

En los modelos SCORE y DOBLE SCORE, el menú de Ajustes Secundarios sólo incluye los ajustes de Vibración y Linterna LED, como se muestra a continuación.



En el modelo TRIPLE SCORE, en los modos Parque, Campo y Playa, el menú de Ajustes Secundarios incluye las siguientes funciones: Número de Tonos, Volumen del Hierro, Interrupción de Tono, Umbral, Rechazo de Tapón de Botella, Vibración y Linterna LED.



En el modelo TRIPLE SCORE, cuando se selecciona el modo Reliquia, el menú de Ajustes Secundarios incluye sólo los ajustes de Vibración y Linterna LED, como se muestra a continuación.



10.1. Número de Tonos TRIPLE

TRIPLE SCORE divide la escala de Identificación de Objetos en múltiples zonas permitiendo al usuario realizar diferentes ajustes de tono para los objetos que caen en cada zona.

Al cambiar el Número de Tonos , puede decidir en cuántas zonas dividirá la escala de ID. Gracias a esta característica, puede asignar el mismo tono para todos los objetos o asignar un tono diferente para cada ID de objeto.

Puede configurar el Número de Tonos como 1, 2, 3, 4, 6, 60 o P (Tono Pitch).

El ajuste del Número de Tonos sólo afecta al modo actualmente seleccionado; los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.



Ajuste del Número de Tonos

Pulse el botón de Encendido & Configuración una vez. Seleccione la subconfiguración con los botones derecho e izquierdo. Pulse el botón Más (+) una vez para entrar en el menú superior y, con los botones Derecho e Izquierdo, seleccione la configuración de Número de Tonos. El Número de Tonos actual se mostrará en la pantalla. Seleccione el Número de Tonos con los botones Más (+) o Menos (–).

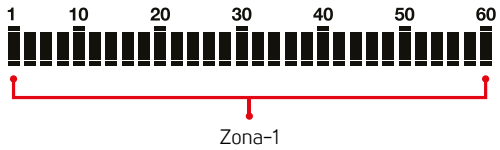
Para volver al menú anterior, pulse una vez el botón Localización & Discriminación.

Cuando el Número de Tonos se selecciona como 1–Tono, los ajustes de Volumen de Hierro e Interrupción de Tono no se muestran en el menú.



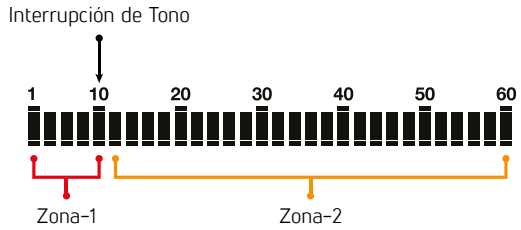
1–Tono

La escala de ID de objeto no está dividida en ninguna zona, por lo que sólo hay 1 zona de tono. SCORE genera el mismo volumen y frecuencia de tono para todos los objetos.



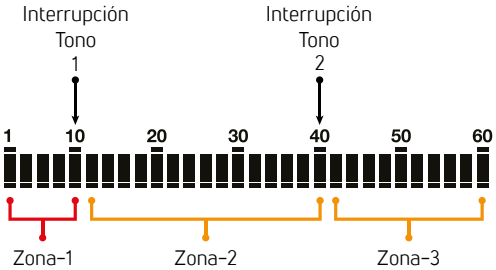
2–Tonos

La escala de ID de objeto se divide en 2 zonas: ferrosas y no ferrosas. Las zonas por defecto para 2 tonos se muestran a continuación:



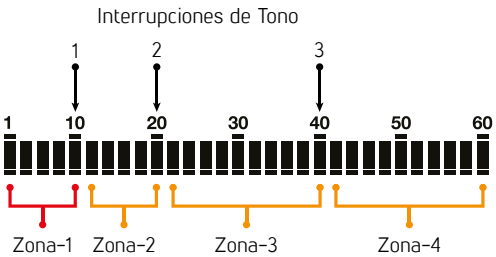
3-Tonos

La escala de ID de objeto se divide en 3 zonas. Las zonas predeterminadas para 3 tonos se muestran a continuación:



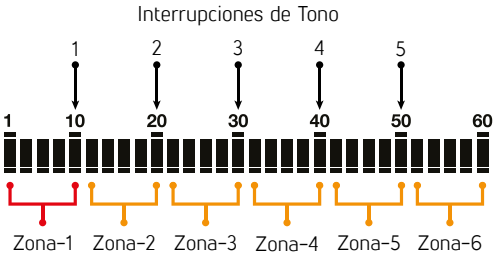
4-Tonos

La escala de ID de objeto se divide en 4 zonas. Las zonas predeterminadas para 4 tonos se muestran a continuación:



6-Tonos

La escala de ID de objeto se divide en 6 zonas. Las zonas predeterminadas para 6 tonos se muestran a continuación:

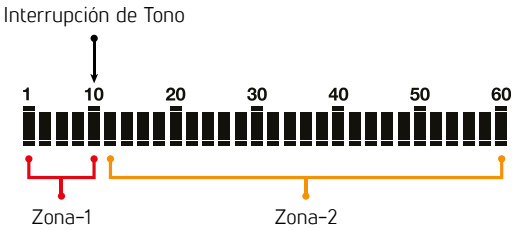


60-Tonos

Al igual que la 2-Tonos, la escala de ID de objetos se divide en 2 zonas como ferrosos y no ferrosos.

La diferencia entre el 2-Tonos y el 60-Tonos es que el 60-Tonos genera un tono separado con una frecuencia diferente para cada Identificación de Objeto (ID).

El dispositivo genera tonos de frecuencia más baja para la gama ferrosa y tonos de frecuencia media a alta para los metales no ferrosos.

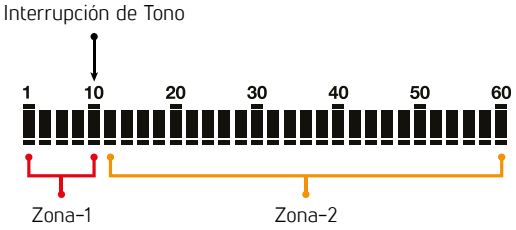


Variación de Tono

La escala de identificación del objeto se divide en 2 zonas como ferrosos y no ferrosos similar a la característica de 2 tonos.

En esta opción de tono, la frecuencia del sonido emitido cambia proporcionalmente con la intensidad de la señal.

En la opción de 60 Tonos, la frecuencia de sonido emitida se determina en base al valor de ID objeto, mientras que en esta opción de tono, la frecuencia de sonido emitida se determina en base a la intensidad de la señal. El valor de ID del objeto se utiliza para determinar en qué zona se encuentra el objeto. Los objetos en la Zona-1 producen sonidos a frecuencias más bajas, mientras que los objetos en la Zona-2 producen sonidos a frecuencias medias y altas.



IMPORTANTE! Para todas las opciones de tono, en la función Interrupción de Tono sólo puede ajustar el punto de interrupción entre la Zona-1 y la Zona-2.

Número predeterminado de Tonos por Modo de Búsqueda

Modo de Búsqueda	SCORE DOUBLE SCORE	TRIPLE SCORE
PARQUE	3	2
CAMPO	2	2
PLAYA	2	2
RELIQUIA	–	–

10.2 Volumen de Hierro TRIPLE

El ajuste de Volumen de Hierro permite a los usuarios establecer el volumen de audio para los objetos ferrosos, por lo que es una característica maravillosa en áreas con altas concentraciones de basura metálica.

El Volumen de Hierro varía de 0 a 10. El Volumen de Hierro es específico del modo; los cambios sólo afectan al modo seleccionado.

Esta función no está disponible en el modo Reliquia.

Cuando el Número de Tonos está ajustado a 1-Tono, esta función no se puede utilizar y por lo tanto no se muestra en el menú.

El ajuste de Volumen de Hierro es común para diferentes Números de Tonos. Por ejemplo, si el Número de Tonos está ajustado a 2-Tonos y el Volumen de Hierro se reduce, permanece en el nivel reducido cuando se cambia a 3-Tonos u otro ajuste de tono.

A medida que disminuye el Volumen de la Hierro, el dispositivo produce un sonido más bajo para los objetos ferrosos. Ajustando el Volumen del Hierro a cero (0) mientras la zona ferrosa no tiene marcas, el dispositivo detectará los objetos ferrosos, el ID del objeto se mostrará en la pantalla, pero el dispositivo no producirá ningún tono de advertencia.

Ajuste del Volumen de Hierro

Pulse una vez el botón Encendido & Ajustes. Seleccione los subajustes con los botones Derecha e Izquierda. Pulse el botón Más (+) una vez para acceder al menú superior y, con los botones Derecha e Izquierda, seleccione el ajuste de Volumen del Hierro. El nivel actual de Volumen del Hierro se mostrará en la pantalla. Ajuste el Volumen del Hierro con los botones Más (+) o Menos (–).

Para volver al menú anterior, pulse una vez el Botón de Localización & Discriminación.



Niveles de Volumen de Hierro predeterminados por Modo de Búsqueda

Modo de Búsqueda	Volumen de Hierro
PARQUE	4
CAMPO	3
PLAYA	3
RELIQUIA	10*

*En el modo Reliquia, el Volumen de Hierro no se puede cambiar y el valor ajustado de fábrica sólo se utiliza cuando la función de Rechazo de Hierro está activa.

10.3 Interrupción de Tono TRIPLE

El ajuste Punto de Ruptura de Tono le permite controlar manualmente el límite de la zona objetos que producirá una respuesta de audio férrea.

El Punto de Ruptura de Tono por defecto puede que no le proporcione la distinción que necesita entre los objetos que está buscando. Con el ajuste de Ruptura de Tono, puede ajustar los límites de la zona ferrosa.

El ajuste de Interrupción de Tono sólo afecta al modo actualmente seleccionado.

Esta función no está disponible en el modo Reliquia.

Cuando el Número de Tonos está ajustado a 1-Tono, esta función no se puede utilizar y por lo tanto no se muestra en el menú.

El punto de Interrupción de Tono es específico del Número de Tonos seleccionado, y sólo el Número de Tonos seleccionado se ve afectado por cualquier cambio. Por ejemplo, si el Número de Tonos está ajustado a 2-Tonos y se cambia el punto de Interrupción de Tono, no habrá cambios para el otro Número de Tonos.



Ajuste de la Interrupción de Tono

Pulse una vez el botón Encendido & Ajustes. Seleccione los subajustes con los botones Derecha e Izquierda. Pulse el botón Más (+) una vez para acceder al menú superior y, con los botones Derecha e Izquierda, seleccione el ajuste de Interrupción de Tono. Aparecerá en pantalla el Punto de Interrupción de Tono actual. Ajuste el Punto de Interrupción de Tono utilizando los botones Más (+) o Menos (-). El nivel del Punto de Interrupción de Tono puede ajustarse en incrementos de 2 unidades (por ejemplo, 10, 12, 14). Cuando se modifica el valor del Punto de Interrupción de Tono, también se actualizan simultáneamente los límites de la Zona-1 en la barra de ID de Objetos.

Para volver al menú anterior, pulse la tecla Pinpoint & Discriminación una vez.

Puntos de Interrupción de Tono predeterminados por modo de búsqueda

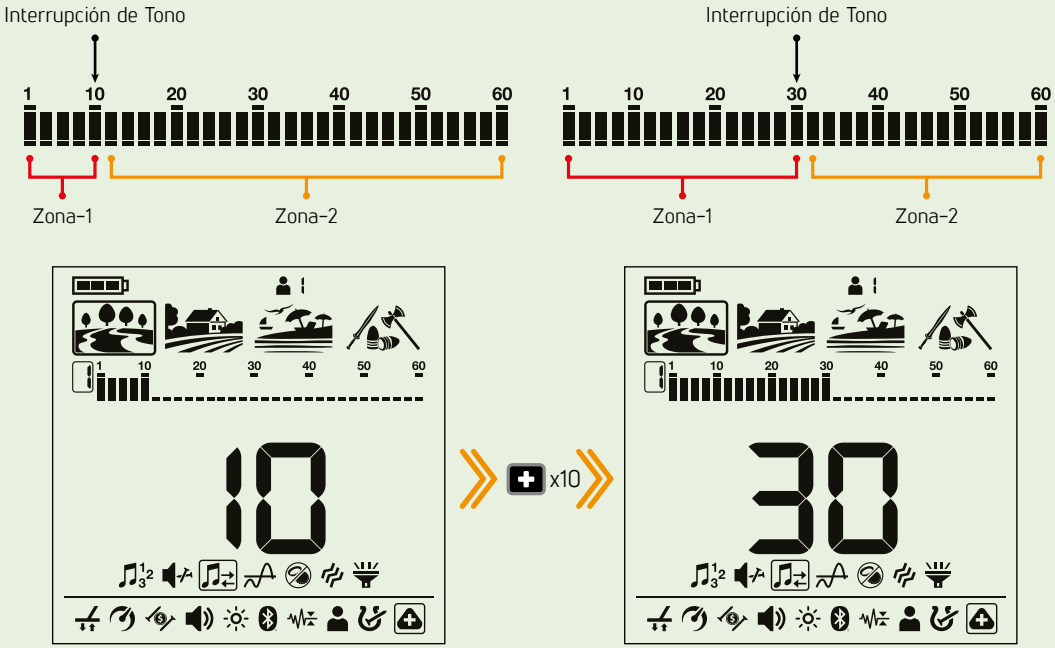
Modo Búsqueda	Punto de Interrupción de Tono
PARQUE	10
CAMPO	12
PLAYA	10
RELIQUIA	10*

*En el modo Reliquia, el Punto de Interrupción de Tono no se puede cambiar y el valor ajustado de fábrica sólo se utiliza cuando la función Rechazo de Hierro está activa.

Los valores mínimo y máximo que puede tomar el ajuste de Interrupción de Tono para diferentes Números de Tonos son los siguientes:

Número de Tonos	Valor Mínimo	Valor Máximo
2-Tonos	2	58
60-Tonos	2	58
P	2	58
3-Tonos	2	38
4-Tonos	2	18
6-Tonos	2	18

Cuando se ajusta la Interrupción de Tono, el nivel final de la Zona de Tono-1 y el nivel inicial de la Zona-2 cambian en consecuencia. Como se muestra a continuación, cuando se incrementa el Punto de Interrupción de Tono de 10 a 30, la Zona-1 se expande mientras que la Zona-2 se estrecha.



10.4 Sonido Umbral TRIPLE

Este ajuste permite a los usuarios identificar objetos más fácilmente y esta característica hace que los sonidos de señales más débiles de objetos pequeños, como pepitas de oro, sean más audibles.

Cuando la opción Umbral está activada, TRIPLE SCORE genera un sonido que se escucha continuamente de fondo y este sonido se llama "sonido umbral".

El rango de Umbral es de 0 a 30.

El ajuste del Umbral sólo afecta al modo actualmente seleccionado; los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

Esta función no está disponible en el modo Reliquia.



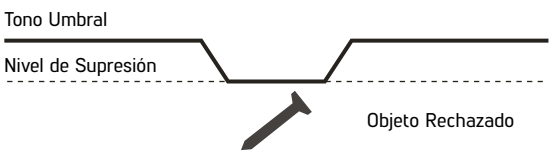
Ajuste del Nivel de Sonido Umbral

Pulse una vez el botón Encendido & Ajustes. Seleccione los subajustes con los botones Derecha e Izquierda. Pulse el botón Más (+) una vez para acceder al menú superior y, con los botones Derecha e Izquierda, seleccione el ajuste Umbral. Aparecerá en pantalla el nivel de umbral actual. Ajuste el Umbral utilizando los botones Más (+) o Menos (–).

Para volver al menú anterior, pulse una vez el botón Localización & discriminación.

Tono de Umbral para Objetos Rechazados

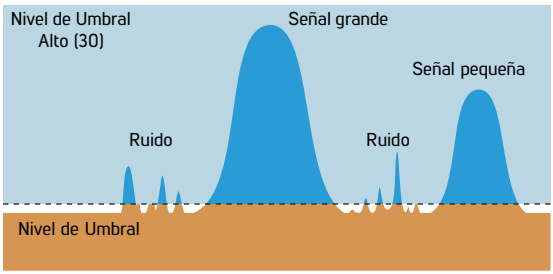
El tono del Umbral desaparecerá para indicar la detección de un objeto rechazado.

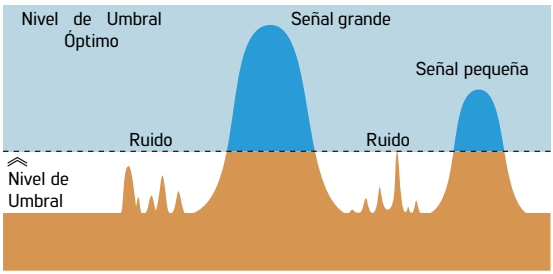


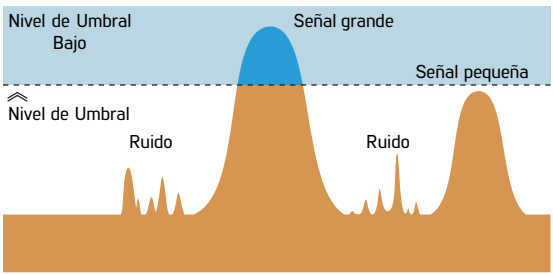
Niveles de Umbral predeterminados por Modo de Búsqueda

Modo de Búsqueda	Nivel de Umbral
PARQUE	0
CAMPO	0
PLAYA	0
RELIQUIA	–

El Nivel de Umbral afecta directamente a la profundidad de detección de objetos más pequeños y más profundos. Si el umbral se ajusta demasiado bajo (0), las señales débiles de objetos más pequeños o profundos pueden pasarse por alto. Por el contrario, si el umbral está ajustado demasiado alto (30), el aparato será más ruidoso, el sonido del umbral será alto y no se distinguirán las respuestas de los objetos. Por lo tanto, se recomienda ajustarlo a un nivel en el que todavía se puedan oír las ligeras variaciones de audio provocadas por un objeto.







10.5 Rechazo de Tapones de Botellas

TRIPLE

Los tapones de botella son objetos no deseados por los detectoristas y en la mayoría de los casos son detectados como objetos no ferrosos por los detectores de metales. Con el ajuste de Rechazo de Tapón de Botella, puede discriminar los tapones de botella como hierro.

El ajuste de Rechazo de Tapones de Botella puede ser configurado entre 0 y 8 y el ajuste por defecto es 0. Este ajuste sólo funciona en Multifrecuencia.

El ajuste de Rechazo de Tapones de Botella sólo afecta al modo seleccionado en ese momento; los cambios realizados en un modo no afectan a los demás.

Esta función no está disponible en modo Reliquia.



Ajuste del Rechazo del Tapón de Botella

Pulse una vez el botón Encendido & Ajustes. Seleccione los subajustes con los botones Derecha e Izquierda. Pulse el botón Más (+) una vez para entrar en el menú superior y, con los botones Derecha e Izquierda, seleccione el ajuste de Rechazo de Tapón de Botella. El nivel actual se mostrará en la pantalla. Ajústelo utilizando los botones Más (+) o Menos (–).

Para volver al menú anterior, pulse el botón Localización & Discriminación una vez.

Valores por defecto de Rechazo de Tapón de Botella por Modo de Búsqueda

Modo de Búsqueda	SCORE DOUBLE SCORE	TRIPLE SCORE
PARQUE	6	0
CAMPO	0	0
PLAYA	0	0
RELIQUIA	–	–

10.6. Vibración

Esta característica proporciona retroalimentación al usuario al producir un efecto de vibración cuando se detecta un objeto.

Se puede utilizar de forma independiente o junto con la respuesta de audio. Cuando la respuesta de audio está desactivada, todas las respuestas durante la detección del objeto se proporcionan al usuario solo como vibración.

La configuración de vibración varía de 0 a 5. En 0 la vibración está apagada. La magnitud del efecto de vibración puede variar según la profundidad del objeto y la velocidad de movimiento. Esta configuración es común en todos los modos de búsqueda.

Esta configuración es común a todos los modos; Los cambios tendrán efecto en todos los modos.

Cuando apagues y enciendas el dispositivo, este comenzará con el último nivel de vibración que hayas elegido.



Ajustar la Vibración

Presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Seleccione Subconfiguraciones usando los botones Derecha e Izquierda. Presione el botón Más (+) una vez para ir al menú superior y seleccione la configuración de Vibración usando los botones Derecha e Izquierda. El nivel de vibración actual aparecerá en la pantalla. Puede cambiar el nivel usando los botones Más (+) y Menos (–).

Presione el botón de Pinpoint y Discriminación una vez para volver al submenú.

Cuando la vibración esté activada, el ícono de vibración se mostrará en la sección de información en la parte superior de la pantalla.



Incluso si la vibración está activada, no generará una respuesta para los objetos mientras esté en el menú de configuración, sino solo en la pantalla de detección.

10.7. Linterna LED

Es el foco que se utiliza para iluminar el área que está explorando mientras detecta de noche o en lugares oscuros.

La linterna LED no funciona cuando el dispositivo está apagado. Se recomienda encenderlo sólo cuando sea necesario ya que su funcionamiento consume energía extra de la batería.

La configuración de la linterna LED se puede configurar en 0 (apagada) o en 1 (encendida). La linterna LED se apagará en cada inicio.

Encendido/Apagado de la linterna LED

Presione el botón de Encendido y Configuración una vez. Seleccione Subconfiguraciones usando los botones Derecha e Izquierda. Vaya al menú superior presionando el botón Más (+) una vez y seleccione la configuración de Linterna LED con los botones Derecha e Izquierda. Encienda/apague la linterna usando los botones Más (+) y Menos (–).



Presione el botón de Pinpoint y Discriminación una vez para volver al menú principal.

Cuando la linterna LED esté encendida, el icono de la linterna se mostrará en la sección de información de la parte superior de la pantalla.



VOLVER A LOS VALORES DE FÁBRICA

En el menú de configuración, después de seleccionar el perfil de usuario en el TRIPLE SCORE y en el DOUBLE SCORE o subconfiguraciones en SCORE, mantenga presionado el botón de Cancelación de Ruido y Frecuencia hasta que aparezcan las letras Fd en la pantalla. Una animación como la siguiente aparecerá en la pantalla. En la pantalla aparecerán las letras Fd indicando que se restablecen los valores de fábrica. Las letras Fd desaparecerán después de 2 segundos.





MENSAJES DE ADVERTENCIA

El dispositivo se apagará poco después de que aparezca uno de los siguientes mensajes en la pantalla:



Comprobar Bobina (CC)
Indica una interrupción en la señal del transmisor de la bobina de búsqueda. El conector de la bobina de búsqueda puede estar suelto, suelto o desconectado. Si posee otro detector con el mismo conector de bobina, asegúrese de no haber conectado la bobina incorrecta por error. Si nada de lo anterior existe, la bobina de búsqueda o su cable pueden tener un problema. Si el problema continúa cuando cambia la bobina de búsqueda, puede que haya un problema en el circuito de control de la bobina.



Batería Baja (Lo)
Cuando la batería esté agotada, aparece el mensaje "Lo" en la pantalla y el dispositivo se apaga.



Error del Sistema (SE)
Vuelva a encender el dispositivo si se apaga después de esta advertencia. Si el problema persiste, reinicie el dispositivo presionando y manteniendo presionado el botón de Encendido y Configuración durante 30 segundos. Si el problema persiste contacte con el servicio técnico.

ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE

SCORE tiene la funcionalidad de actualización de software. Todas las actualizaciones de software realizadas después del lanzamiento del dispositivo al mercado se anunciarán en la página web del producto, junto con las instrucciones de actualización.

Información de la Versión del Sistema:
La versión del software de SCORE se mostrará debajo de la escala ID cada vez que encienda el detector.



IMPORTANTE: Si el dispositivo no se enciende una vez finalizada la actualización del software, y el LED de carga parpadea incluso cuando el dispositivo no está conectado al USB, es necesario volver a realizar la instalación del software.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

	SC3RE				SC2RE			SCORE		
Modos	Parque	Campo	Playa	Reliquia	Parque	Campo	Playa	Parque	Campo	Playa
Frecuencias	4 kHz, 15kHz, 20kHz, Multi		Multi	Multi	15 kHz, Multi		Multi	15 kHz, Multi		Multi
Sensibilidad	1 a 15				1 a 10			1 a 5		
Velocidad de Recuperación	1 a 5				1 a 3			X		
Perfiles de Usuario Personalizados	1 a 3				1 a 2			X		
Opciones de Tono	1, 2, 3, 4, 6, 60, P				X			X		
Volumen de Hierro	0 a 10				X			X		
Ruptura de Tono	Sólo tono región-1				X			X		
Umbral	0 a 30				X			X		
Rechazo de Tapón de Botella	0 a 8				X			X		
Filtro Selectivo (Notch)	✓							X		
Filtro de Hierro	De 0 a 9							X		
Balance de Tierra	Automático / Manual / Seguimiento							X		
Patrones de Discriminación	4 Patrones (A, G, F, C)									
Cambio Automático de Frecuencia	Sí (13 Canales)									
Pinpoint	✓									
Indicador de Profundidad	✓									
Identificación de Objetos	1 a 60									
Segmentos de Discriminación	30 segmentos (1 segmento para 2 IDs)									
Volumen	0 a 6									
Luz de Fondo	0 a 5 / Auto A1 a A5									
Retroiluminación del Teclado	✓									
Bluetooth	✓									
Supresor de Tierra	0 a 8									
Vibración	0 a 5									
Linterna LED	Encendido / Apagado									
Resistente al Agua	IP68 – Totalmente sumergible hasta 5 metros (16ft)									
Tubos de Fibra de Carbono	Ejes Inferior y Superior							Sólo eje Inferior		
Bobina de Búsqueda	2 Incluídas: SC30 (12"x9") DD & SC24 (9.5"x6") DD				SC30 12" x 9" DD					
Auriculares Bluetooth	✓				X					

NOTAS

La marca y los logotipos Bluetooth® son marcas comerciales registradas propiedad de Bluetooth SIG, Inc. Qualcomm® aptX™ es un producto de Qualcomm Technologies, Inc.

Nokta Detectors se reserva el derecho de modificar el diseño, las especificaciones o los accesorios sin previo aviso y sin obligación ni responsabilidad alguna.



Para consumidores dentro de la Unión Europea: No deseche este equipo con la basura doméstica general. El símbolo del contenedor con ruedas cruzado en este equipo indica que esta unidad no debe desecharse con la basura doméstica general, sino reciclarse de acuerdo con las regulaciones gubernamentales locales y los requisitos medio ambientales.

DECLARACIÓN DE LA FCC
Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. El funcionamiento está sujeto a las dos condiciones siguientes: (1) este dispositivo no puede causar interferencias dañinas y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.





Nokta
DETECTION TECHNOLOGIES

www.noktadetectors.com