

Panther BATTERIEN

4. 12V AUSGANGSBUCHSE

Wenn das Starthilfegerät überlastet ist (maximal 15A) wird die Schaltung automatisch abgetrennt. Bei Reduzierung der Belastung wird der Ausgang nach einigen Minuten automatisch reaktiviert. Nach Benutzung der Ausgangsbuchse muss das Gerät schnellstmöglich nachgeladen werden.

5. LICHT

Auf den Lichtschalter drücken, um das Licht einzuschalten. JUMP STARTER nach Gebrauch wieder aufladen.



JUMP STARTER

NP01



Panther-Batterien GmbH
In den Wiesen 2
D - 49451 Holdorf
Germany

Fon +49 (0) 5494-980 58-0
Fax +49 (0) 5494-980 58-58

info@panther-batterien.de
www.panther-batterien.de



Vor der ersten Benutzung die Bedienungsanleitung vollständig durchlesen.

Um eine längere Lebensdauer zu gewährleisten, bitte beachten:

- JUMP STARTER vor dem ersten Gebrauch vollständig aufladen
- JUMP STARTER nach jedem Gebrauch vollständig aufladen
- JUMP STARTER alle 3 Monate vollständig aufladen

1. STARTHILFE

- 1.1 Motor abstellen.
- 1.2 Sicherstellen, dass der JUMP STARTER ausgeschaltet ist.
- 1.3 Rote Klemme mit der positiven Polarität (+) der Batterie verbinden.
- 1.4 Schwarze Klemme mit der negativen Polarität (-) der Batterie verbinden.
- 1.5 JUMP STARTER einschalten.
- 1.6 Fahrzeug starten.

Bei Problem: Wenn das Fahrzeug innerhalb von 10 Sekunden nicht startet, Startvorgang abbrechen. Mindestens 4 Minuten warten, bevor das Fahrzeug erneut gestartet werden kann. (Zeit zum abkühlen)

1.7 Nachdem das Fahrzeug erfolgreich gestartet wurde, JUMP STARTER wieder ausschalten: Zuerst die negative (schwarze) Klemme und dann die positive (rote) Klemme von Ihrer Fahrzeugbatterie trennen.

1.8 Kabel wieder um den JUMP STARTER wickeln.

1.9 JUMP STARTER nach Gebrauch wieder aufladen.

2. LADEN

Netzteilstecker in die Fassung auf der Rückseite des JUMP STARTERS stecken.

So lange laden, bis das LED-Licht von rot auf grün wechselt.

3. BATTERIE STATUS ÜBERPRÜFEN

Auf den TEST-Schalter drücken um die Spannung der Batterie zu überprüfen.

Grüner Bereich: Der JUMP STARTER ist aufgeladen und einsatzbereit.

Gelber Bereich: Der JUMP STARTER sollte in Kürze aufgeladen werden.

Roter Bereich: Der JUMP STARTER sollte unmittelbar aufgeladen werden.