

INHALTSVERZEICHNIS

1.	<u>APOLLO als Steuertafel für die Glocken</u>	S. 3
2.	<u>APOLLO als programmamierbare Uhr</u>	S. 4
2.1.	Verschieben von Wochenendprogrammen (Festtag)	S. 6
2.2.	Andern der Wochen- bzw. Gruppennummern	S. 6
2.3.	<u>Eingabe</u> von neuen Glockenprogrammen	S. 7
	<u>Abfragen</u> von Glockenprogrammen	S. 8
	<u>Korrektur</u> von Glockenprogrammen	S. 8
	<u>Löschen</u> von Glockenprogrammen	S. 9
2.4.	<u>Eingabe</u> von neuen Zentralheizungs- programmen	S. 9
	<u>Abfragen</u> der in den Zentralheizungs- programmen enthaltenen Informationen	S. 9
	<u>Korrektur</u> von Zentralheizungsprogrammen	S. 9
	<u>Löschen</u> von Zentralheizungsprogrammen	S. 9
2.5.	Synchronisierung der Turmuhr mit dem APOLLO	S. 9
2.6.	Zeiteinstellung des APOLLO	S. 10
2.7.	Eingabe, Abfragen, Korrektur, Löschen von nicht-zyklischen Glockenspielprogrammen	S. 10
3.	<u>Ein- und Abschalten der verschiedenen Ausführungen</u>	S. 11
4.	<u>Skizze der Frontplatte</u>	S. 12
5.	<u>Verzeichnis der Funktionsnummern</u>	S. 13
6.	<u>Verzeichnis der Programme</u>	S. 14-15

1. APOLLO ALS STEUERTAFEL FÜR DIE GLOCKEN

Abgesehen von den programmierten Ausführungen kann die Uhr auch von Hand gesteuert werden. Hierzu folgt man die Linie (manuelle Bedienung). Diese Linie fängt links oben an und läuft durch die beiden Drehtasten und die fünf Drucktasten.

- 1.1. Die erste Drehtaste wird zur Wahl der Ausführungsdauer benutzt. Diese Dauer liegt zwischen 1 und 10 Minuten.
- 1.2. Die zweite Drehtaste bestimmt, was ausgeführt werden muss. Es gibt folgende Wahlmöglichkeiten :
 - Die erste Stellung "STOP" wird zum vorzeitigen Stoppen einer Ausführung benutzt.
 - Die zweite Stellung der Drehtaste wird zum LÄUTEN mit vollem Schwung benutzt.
 - Die dritte Stellung wird zum gleichmässigen ANSCHLAGEN (Beiern) in einem voreingestellten Rhythmus benutzt.
 - Die vierte Stellung wird zum MANUELLEN ANSCHLAGEN benutzt, d.h. dass jedesmal, wenn die Taste gedrückt wird, die Glocke angeschlagen wird.
 - Die fünfte und sechste Stellung sind Möglichkeiten, die Sie mit dem Installateur besprechen können.
Hier sind noch möglich :
 - erweiterte Anschlagmöglichkeiten
 - Kombinationen von Geläute und Anschlagen
 - sonstige Kombinationen
 Während des Betriebs wird der Name dieser Kombinationen angezeigt.
- 1.3. Die vier Drucktasten mit je einer kleinen Glocke oben sind die Drucktasten zur Glockenwahl, wobei 1 der Grössten Glocke entspricht.
Nach Drücken der Taste leuchtet eine Meldelampe oberhalb der gewählten Glocke auf.
Wurde eine falsche Wahl gemacht, so kann diese durch neues Drücken derselben Taste rückgängig gemacht werden. Solange die START-Taste nicht gedrückt worden ist, kann die Glockenwahl geändert werden. Von den vier vorhandenen Drucktaste können nur diejenigen benutzt werden die vom Techniker eingestellt worden sind.

Bemerkung : Wenn man die zweite Drucktaste (= Anschlagen) wählt, müssen die Tasten nicht unbedingt von klein bis gross gehen. Dies kann mit dem Installateur besprochen werden. Wenn man Comm. A oder Comm. B wählt, wird der Inhalt der Tasten 1, 2, 3 und 4 angezeigt.
- 1.4. Nachdem man die erwünschte Wahl gemacht hat, startet man die Anlage durch kurzes Drücken (= unter 1 Sekunde) der gelben Taste "START".

2. APOLLO ALS PROGRAMMIERBARE UHR

Unter Programmierung verstehen wir das Vornehmen der folgenden Änderungen :

- 2.1. Ändern der Wochenendprogramme, z.B. Fest oder Feiertag mitten in der Woche
 - (*) 2.2. Ändern der Woche bzw. Gruppe der eingegebenen Programme.
 - 2.3. Eingeben, Abfragen, Ändern oder Löschen von einmaligen Glockenprogrammen vor dem Angelus und vor dem Geläute für die Messe.
 - (**) 2.4. Eingeben, Abfragen, Ändern oder Löschen von bleibenden einmaligen Zentralheizungsprogrammen.
 - 2.5. Zeiteinstellung der Turm- bzw. Nebenuhren mit dem APOLLO.
 - (***) 2.6. Zeiteinstellung des APOLLO selbst
 - (**) 2.7. Eingeben, Abfragen, Ändern oder Löschen von Glockenspielmelodien
 - (**) 2.8. Ändern der Melodien, die jede Viertelstunde, halbe Stunde, Dreiviertelstunde und volle Stunde zyklisch gespielt werden
- (*) : Diese Programmierung ist nur möglich, wenn diese Wahlmöglichkeiten benutzt werden.
- (**) : Nur wenn das Gerät mit einem Anschluss für die Zentralheizung bzw. das Glockenspiel versehen ist.
- (***) : Diese Programmierung entfällt bei der funkgesteuerten Uhr (Antenne).

Arbeitsweise :

Mit längerem Drücken der Taste "P" (längeres Drücken = ca. 3 Sekunden). Der Leuchtmelder der Taste leuchtet auf.

Sollte eine folgende Bestätigung zu lange ausbleiben, so erlischt der Leuchtmelder der Taste wieder und man muss wieder von vorne anfangen. Dies geschieht auch, wenn man während der Eingabe der Programme zwischen den aufeinanderfolgenden Betätigungen zu lange wartet.

Der Programmpunkt ist erst beendet, wenn man ihn bis zum siebten Tag durchlaufen und bestätigt hat.

Falls der Leuchtmelder der Taste "P" vor Beendigung der Programmpunkte erlischt, werden diese Daten gelöscht sein. Ein Programmpunkt, dessen Tage alle auf Null eingestellt sind, wird ebenfalls gelöscht.

Nach Aufleuchten des Leuchtmelders der Taste "P" erscheint ein Text auf der Anzeige. Dieser Text kann jeweils mit ja oder nein beantwortet werden. Dies geschieht mit Taste 2 bzw. 3, die nein bzw. ja bedeutet.

Die zweite Taste wird benutzt, um ein Datenelement zu ändern und die dritte, um ein Datenelement zu befestigen oder zu bestätigen. Drücken der dritten Taste hat auch zur Folge, dass man zum folgenden zu ändernden Datenelement übergeht (daher der Pfeil nach rechts).

Die Taste 1 wird dann benutzt, um einen Zahlenwert zu verringern, falls man einen zu hohen Wert eingestellt hat. Wenn man mit der zweiten Taste z.B. den Wert auf 11 erhöht hat und nur die Zahl 10 braucht, drückt man einmal die Taste 1, so dass der Wert auf 10 herabsinkt.

Die vierte Taste wird dann als Korrekturtaste für eine Betätigung mit der dritten Taste benutzt; z.B. : wenn man mit der dritten Taste einen Wert bestätigt hat und feststellt, dass man sich geirrt hat, kann man mit dieser Taste einen Schritt nach links zurückgehen.

2. APOLLO ALS PROGRAMMIERBARE UHR

2.1. Wochendkorrektur (Festtag)

- 00▷0 - gelbe Taste 3 Sekunden lang drücken
 - Anzeige : "Versch.Woch.ende"
- dritte Taste drücken
 - Anzeige : heute
(z.B. "Mittwoch")
- 0Δ00 - drücken bis :
 - Anzeige : "Samstag"
- 00Δ0 - Taste "ja" drücken
- gelbe Taste kurz drücken

Diese Aktion wird am Tage vor einem Festtag mitten in der Woche ausgeführt, so dass das Samstagabendprogramm am Vorabend dieses Festtages gespielt wird.

Die Stunde, der Tag und das Datum sowie der gewählte Tag der Ausführung der Programme werden jetzt nacheinander angezeigt. Für beide Daten wird um Mitternacht ein Tag hinzugefügt, so dass das Sonntagsprogramm ausgeführt werden wird. Der Tag nach der Ausführung des Sonntagsprogramms wird wieder der wirkliche Tag der Woche.

2.2. Ändern der Wochen- bzw. Gruppennummer (wenn diese Wahl vorhanden ist)

- gelbe Taste 3 Sekunden lang drücken
 - Anzeige : "Versch. Woch. Ende"
- 0Δ00 - drücken bis
 - Anzeige : "Programmwoche" bzw.
"Programmgruppe"
- 00Δ0 - Taste "ja" drücken
 - Anzeige : Wochen bzw. Gruppen-
nummer
- 0Δ00 - Erhöhungstaste drücken
 - ändert diese Nummer
- 00Δ0 - Taste "ja" drücken : befestigt diese neue Nummer in der Taste
- gelbe Taste kurz drücken

2.3. Eingeben von neuen Glockenprogrammen

- △○○ - gelben Taste 3 Sekunden lang drücken - Anzeige : "Versch. Woch. Ende"
- ▷○ - Erhöhungstaste drücken bis - Anzeige : "Glockenprogr."
- Taste "ja" drücken - Anzeige : "neues Progr."
- ▷○ - Taste "ja" drücken - Anzeige : 1. Läutgruppe blinkt
- △○○ - Erhöhungstaste drücken
- hier kann man wählen zwischen :
Läuten - Beiern - Beert. 1 -
Beert. 2 - Gebtl. 1
- ▷○ - "nach rechts" drücken - Anzeige : 00 blinkt =
Anfangsuhr
- △○○ - Erhöhungstaste drücken
- Anfangsuhr eingeben
- ▷○ - "nach rechts" drücken - Anzeige : 2. Gruppe 00 blinkt =
Anfangsminuten
- △○○ - Erhöhungstaste drücken
- Anfangsminute eingeben
- ▷○ - "nach rechts" drücken - Anzeige : letzte 0 blinkt, d.h.
einmalig oder wöchent-
lich
- △○○ - mit der Erhöhungstaste
wählt man : 0 = einmalig - 1 = wöchentlich oder dauerhaft
- ▷○ - Anzeige zur 2. Gruppe (oder 3. bei Angeluswahl)
- "nach rechts" drücken - Anzeige : 01 blinkt = Dauer der
Ausführung
- △○○ - mit der Erhöhungstaste
wählt man die Anzahl der Minuten
- ▷○ - "nach rechts" drücken - Anzeige : 0 blinkt
- △○○ - Erhöhungstaste drücken
- Nummer der gewünschten Glocke
bzw. Anschlaggeschwindigkeit eingeben
- ▷○ - Wahl des Drucks "nach rechts" bestätigen

Die beiden letzten Betätigungen so oft wiederholen wie est Nullen hinter der Zeitspanne der Dauer gibt. Falls nur eine bzw. nicht alle Glocken arbeiten müssen, so sind die übrigen Ziffern auf 0 zu lassen.

- ▷○ - "nach rechts" drücken
- nach Drücken dieser Taste für die letzte Ziffer geht die Anzeige zu einer dritten Datengruppe über mit nur den 7 Tagen der Woche; die erste 0 blinkt jetzt.
- △○○ - Erhöhungstaste drücken
- den Tag eingeben, an dem das Programm ausgeführt werden soll, z.B. 1 = Montag
- ▷○ - "nach rechts" drücken - Anzeige : 2. 0 blinkt

Für jede 0 einen anderen Tag eingeben und mit der Taste "nach rechts" bestätigen. Die Tage, an denen die Programme nicht ausgeführt werden müssen, auf 0 lassen. Nach Bestätigung der letzten Ziffer aus dieser Reihe kehrt das Programm zur Meldung "Glockenprogramm". Siehe die zweite Zeile dieses Absatzes.

Der Programmpunkt wird erst eingespeichert, nachdem die dritte Datengruppe völlig eingegeben worden ist. Stoppt man vorher, so werden diese Daten gelöscht.

Abfragen der im Programm enthaltenen Informationen

- gelbe Taste 3 Sekunden lang drücken
 - Anzeige : "Versch. Woch.Ende"
 - △○○ - Taste "nein" drücken bis
 - Anzeige : "Glockenprogr."
 - ▷○ - Taste "ja" drücken
 - Anzeige : "neues Progr."
 - △○○ - Taste "nein" drücken
 - Anzeige : "Korr. Progr."
 - ▷○ - Taste "ja" drücken
 - Anzeige : Zusammenfassung des folgenden Programmpunktes
 - △○○ - Erhöhungstaste drücken
 - Anzeige : jeder Druck führt zum folgenden Programmpunkt
- Auf diese Weise kann man durch jeweiliges Drücken der Erhöhungstaste alle Programme der ganzen Woche durchlaufen.

Korrektur von Programmpunkten

- Das gleiche Verfahren wie oben, aber wenn der zu ändernde Programmpunkt erscheint :
- ▷○ - Taste "ja" drücken
- Anzeige : das erste Datenelement dieses Programms blinkt
- ▷○ - "nach rechts" drücken bis das zu ändernde Datenelement des Programms auf der Anzeige blinkt

Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten :

- △○○ Erhöhungstaste drücken
- ▽○○○ "Verringerungstaste" bestätigen, bis die verlangte Änderung vorgenommen worden ist.
- ▷○ - bis der letzte Tag der Woche bestätigt worden ist
- Anzeige : "Glockenprogramme"
- gelbe Taste kurz drücken

Löschen von Programmen

- Zum Löschen von Programmen geht man vor wie für das Korrigieren von Programmen, aber alle Tage der Woche sind auf 0 zu stellen.

2.4. Zentralheizungsprogramme

Zum Eingeben, Ändern, Abfragen oder Löschen dieser Programme geht man vor wie für die Glockenprogramme.

Siehe oben, aber die erste Datengruppe stellt die Nummer der Heizung dar, z.B. 1 = Kirche, 2 = Sakristei.

Zweite Datengruppe : die 1. Zahl ist die Stundenzahl der Dauer, die 2. Zahl ist die Minutenzahl der Dauer.

Zum Abfragen, Korrigieren und Löschen siehe auch :
"Glockenprogramme".

2.5. Synchronisierung der Turmuhr mit dem APOLLO

- gelbe Taste 3 Sekunden lang drücken
- Anzeige : "Versch. Woch. Ende"
- △○○ - Taste "nein" drücken bis
- Anzeige : "Einst. Zeiger"
- ▷○ - Taste "ja" drücken
- Anzeige : "Stunden"
- Stunden blinken
- jetzt von aussen die Zeit der Turmzeiger und ggf. der Nebenuhren prüfen und diese Zeit auf der Anzeige eingeben.
- △○○ - Erhöhungstaste drücken, wodurch die Stunde mit der von den Turmzeigern angezeigten Stunde synchronisiert wird.
- ▷○ - "nach rechts" drücken
- Anzeige : "Minuten"
- Minuten blinken
- △○○ - Erhöhungstaste drücken
- die blinkenden Minuten ändern, bis sie den von den Turmzeigern angezeigten Minuten entsprechen.
- ▷○ - "nach rechts" drücken
- die Minuten sind auch fest
- Anzeige : "Einst. Zeiger"
- gelbe Taste kurz drücken

2.6. Zeiteinstellung des APOLLO

*Umwstellung auf Winterzeit ist einprogrammiert;
Vorstellung: letzter Sonntag im Monat
Rückstellung: letzter Sonntag im Monat
Änderungen dieser Termine müssen von Hand geändert werden.*

- gelbe Taste 3 Sekunden lang drücken
- △○○ - Taste "nein" drücken bis
- ▷○ - Taste "ja" drücken
- △○○ - Erhöhungstaste drücken
- ▷○ - "nach rechts" drücken
- △○○ - Erhöhungstaste drücken
 - die Minuten ändern bis zur nächsten einzustellenden Minute
 - Bei der Topminute der Kontrolluhr drückt man
- ▷○ - die folgende Taste "nach rechts"
 - Anzeige : "Einst. Zeit"
- gelbe Taste kurz drücken

- Anzeige : "Versch. Woch. Ende"
- Anzeige : "Einst. Zeit"
- Anzeige : "Stunden"
 - Stunden blinken
- Anzeige : Änderung der Stunde
- Anzeige : "Minuten"
 - Minuten blinken

2.7. Die nicht-zyklischen Glockenspielprogramme

Die zyklischen Glockenspielmelodien, d.h. diejenigen, welche jede 1/4, 1/2, 3/4 oder 4/4 Stunde gespielt werden, können nur vom Installateur geändert werden.

Die nicht-zyklischen Glockenspielprogramme können dagegen vom Benutzer selbst geändert werden.

Eingeben, Ändern, Abfragen oder Löschen erfolgen auf die gleiche Weise wie für die Glocken- und Zentralheizungsprogramme.

Die 1. Datengruppe bezieht sich auf die Zeiteingabe sowie auf die einmaligen und wöchentlichen Programme.

Die 2. Gruppe umfasst folgende Möglichkeiten :
Die erste aus zwei Ziffern bestehende Zahl wird benutzt, um eine Melodie einzugeben, die zu einer bestimmten Zeit ausgeführt werden muss.

Die zweite Zahl wird dagegen benutzt, um eine Melodie zu wählen, die zyklisch ausgeführt wird, d.h. also um 1/4 - 1/2 - 3/4 und 4/4 Stunde.

z.B. :
zwischen 0 Min. und 14 Min. wird die 1/4-Melodie gespielt werden
zwischen 15 Min. und 29 Min. wird die 1/2-Melodie gespielt werden
zwischen 30 Min. und 44 Min. wird die 3/4-Melodie gespielt werden
zwischen 45 Min. und 59 Min. wird die 4/4-Melodie gespielt werden

Die 3. Gruppe bezieht sich auf die Tage der Woche.

3. Ein- und Abschalten der verschiedenen Ausführungen

- 3.1. Hierfür werden die Tasten 5 = PROG, 6 = STUNDENSCHLAG benutzt, die durch die kleine Glocke mit Hammer und Uhr symbolisiert werden; Taste 7 = ANGELUS, das durch die Morgen-, Mittag- und Abendsonne symbolisiert wird; Taste 8 = manuelles Ein- und Abschalten der Zentralheizung.
- 3.2. Die Taste 5 während etwa drei Sekunden drücken, bis der Leuchtmelder erlischt. Diese Taste wird zum Ein- und Abschalten der Glockenprogramme bzw. MESSEPROGRAMME benutzt. Hierzu werden die eingespeicherten Programme nicht gelöscht, es wird nur die Ausführung ein-/abgeschaltet.
- 3.3. Die Taste 6 während etwa drei Sekunden drücken, wodurch der STUNDENSCHLAG ein-/abgeschaltet wird. Die Taste wird auch zum Ein- und Abschalten der Glockenspielmelodie bzw. des Vorschlages benutzt.
- 3.4. Taste 7 : wird zum Ein- und Abschalten des ANGELUS benutzt.
- 3.5. Taste 8 : wird zum Ein- und Abschalten der Zentralheizung ausserhalb der programmierten Zeiten benutzt. Normale Stellung : der grüne Leuchtmelder "AUT" (automatisch) leuchtet. Die eingespeicherten Programme werden dann rechtzeitig ausgeführt werden.

Nachdem man diese Taste während etwa drei Sekunden gedrückt hat, leuchtet der Leuchtmelder "MAN" auf. Nach nochmaligem Drücken leuchtet der dritte Leuchtmelder "I und 0" (rote Meldelampe) auf. Hierdurch hat man die Zentralheizung manuell eingeschaltet (Eine weitere Voraussetzung ist, dass man den Thermostat richtig eingestellt hat).

Unsere Techniker können hier auch einen bestimmten Zeitschalter einstellen; z.B. jedesmal wenn die Zentralheizung manuell eingeschaltet wird, arbeitet sie während 60 Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit wird sie automatisch abgeschaltet.

